



## **TRABAJO FIN DE GRADO**

**INMERSIÓN NARRATIVA EN VIDEOJUEGOS DE ACCIÓN EN PRIMERA  
PERSONA**

de

**LAURA DEL CARMEN MARTÍN RODRÍGUEZ**

**JOSÉ MARÍA NAVARRO HERRERA**

**TUTOR: Dr. Vicente Peña Timón**

**Departamento de Comunicación Audiovisual**

**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

**UNIVERSIDAD DE MÁLAGA 2013/2014**

# **INMERSIÓN NARRATIVA EN VIDEOJUEGOS DE ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA**

Laura del Carmen Martín Rodríguez

José María Navarro Herrera

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

Universidad de Málaga (2014)

## **RESUMEN**

Desde su creación, los videojuegos han ido evolucionando hasta crear entornos cada vez más detallados y realistas. El género de acción en primera persona es bien conocido por ser uno de los más inmersivos. Las historias contadas en estos videojuegos y la minuciosa recreación de su mundo de juego, crean un fuerte vínculo con el jugador consiguiendo que se sumerja plenamente en su narrativa. En el estudio planteado, se ha estudiado la inmersión narrativa en los videojuegos de acción en primera persona, a través de una ficha cuantitativa elaborada a partir de la base teórica de expertos en la materia. Se han analizado *Singularity*, *Portal 2*, *Dishonored*, *Bioshock Infinite* y *Metro: Last Light*, para lograr identificar los elementos más inmersivos en ellos, identificar el juego más inmersivo de los escogidos y establecer unas bases aplicables a cualquier otro juego de las mismas características.

## **PALABRAS CLAVE**

Inmersión, interactividad, narrativa, videojuegos, acción, FPS, jugabilidad

## ÍNDICE

1. <u>INTRODUCCIÓN</u> .....	3
1.1. OBJETIVOS .....	4
1.2. HIPÓTESIS.....	4
1.3. OBJETO DE ESTUDIO .....	4
1.4. ASPECTOS DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN .....	9
2. <u>DESARROLLO</u> .....	12
2.1. METODOLOGÍA .....	12
2.1.1. FICHA DE ANÁLISIS .....	14
2.2. RESULTADOS.....	30
3. <u>CONCLUSIONES</u> .....	72
4. <u>BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA</u> .....	79
4.1. BIBLIOGRAFÍA .....	79
4.2. WEBGRAFÍA.....	80
ANEXO I. FICHA DE ANÁLISIS CUMPLIMENTADA.....	81

## 1. INTRODUCCIÓN

La Real Academia Española define el término *inmersión* como la “acción y efecto de introducir o introducirse en un ámbito real o imaginario”. La inmersión en el universo de una historia imaginaria permite vivir otras realidades, y en definitiva, evadir la realidad. Al leer una novela, las personas son capaces de alejarse de sus problemas cotidianos, adentrándose en mundos lejanos para vivir aventuras. Lo mismo ocurre con una representación teatral, una radio novela, una película o un videojuego. La única diferencia entre cada una de estas formas narrativas es el grado de inmersión e interactividad que permiten. El avance tecnológico siempre ha estado muy ligado a la forma de contar historias y es precisamente lo que ha permitido ese progresivo acercamiento a los mundos ficcionales de cada una de ellas.

Un videojuego en primera persona es aquel que ofrece una visión directa del mundo virtual de juego, como si el jugador estuviese viéndolo con sus propios ojos. Habitualmente, es utilizada en los juegos de acción, resultando en el conocido género *first person shooter* (disparos en primera persona) donde “las físicas son como en el mundo real. La gravedad funciona correctamente, el sonido decrece con la distancia, los objetos proyectan sombras, y las colisiones son modeladas con un alto nivel de exactitud” (Ernest Adams, 2009: 395). Es por este realismo que el género de acción en primera persona se considera uno de los más inmersivos, permitiendo al jugador vivir exactamente las situaciones que se plantean. En estos videojuegos siempre se ha destacado sobre todo su jugabilidad, frenética y divertida, siendo el principal motivo que mueve al jugador a elegir este género. La *jugabilidad* es el conjunto de retos y acciones que el jugador realiza en el universo de juego, para lograr un objetivo (Ernest Adams, 2009: 8). Normalmente las historias resultan irrelevantes para hacer que un juego sea divertido, especialmente aquellos de acción en primera persona, como la saga *Call of Duty*, que, en los últimos años, se ha enfocado plenamente en el modo multijugador. Sin embargo, cada vez hay más juegos de este género cuya jugabilidad sí gira en torno a la historia, vendiéndose incluso como *story-driven games* (juegos guiados por la historia), como es el caso de la saga *Half-Life* o *Bioshock*, considerados referentes en el género. Muchos de estos juegos aprovechan la inmersión intrínseca al género de acción en primera persona para crear historias mucho más inmersivas, es decir, hacen uso de la *inmersión narrativa* para atraer la atención de los jugadores. De hecho, en los últimos años se está produciendo un gran *boom* de videojuegos en primera persona, consecuencia de los nuevos dispositivos de realidad virtual, como *Oculus Rift*<sup>1</sup>.

En el momento en que un juego de un género enfocado en la jugabilidad y diversión se está vendiendo con una historia, se puede entender que realmente algo está cambiando en la industria del videojuego.

En este estudio, se va a analizar esta inmersión narrativa de los juegos en primera persona, analizando también el grado de inmersión que los jugadores son capaces de alcanzar este tipo de juegos.

---

<sup>1</sup> Oculus Rift: casco de realidad virtual que permite a los jugadores adentrarse en sus juegos favoritos y en mundos virtuales. Extraído de la web oficial de Oculus Rift (<http://www.oculusvr.com/>)

## 1.1. OBJETIVOS

- Describir la inmersión operativa en los juegos en primera persona.
- Hallar elementos que favorecen la inmersión en los videojuegos.
- Analizar el nivel de inmersión narrativa en los juegos elegidos.

## 1.2. HIPÓTESIS

El juego de acción en primera persona adquiere niveles de inmersión más altos en función del carácter narrativo del juego ya que este lleva a favorecer la participación del jugador en la ficción de dicho videojuego.

## 1.3. OBJETO DE ESTUDIO

Se van a estudiar videojuegos triple-A (desarrollados y distribuidos por grandes empresas), del género acción en primera persona, exitosos y actuales, y con una narrativa compleja y atractiva.

Los videojuegos de acción son aquellos que suponen un desafío físico para el jugador. Ponen a prueba sus habilidades psicomotrices, como la velocidad, la percepción visual y la destreza para controlar los mandos y atender a diferentes estímulos simultáneos (Adriana Gil y Tere Vida, 2007: 21). Es uno de los géneros más amplios y variados. Scott Rogers, en su guía *Level Up! The Guide to Great Video Game Design* (2010), realiza una clasificación de géneros donde distingue entre el género de acción y el de disparos (acción en primera o tercera persona). Tradicionalmente, el género de acción con la perspectiva en primera persona ha estado siempre incluido en el de acción ya que comparte la mayoría de sus características. Pero en las últimas décadas, la acción en primera persona se ha diversificado tanto que se puede considerar un género propio. Por su parte, la perspectiva en primera persona en los videojuegos ofrece muchas posibilidades narrativas, ya que permite al jugador experimentar unos niveles de inmersión muy altos, y esto se puede utilizar para crear e implementar historias muy ricas junto con una jugabilidad atractiva al jugador. Desde siempre, los principales géneros que han utilizado esta perspectiva han sido los de acción -*Spasim* (1974), *Maze War* (1974) y *Wolfenstein 3D* (1992)- y algunas aventuras gráficas (*Myst*, 1993). Las aventuras gráficas sí gozaban de un importante trabajo de guión, pero en el caso de los juegos de acción en primera persona, la historia era prácticamente irrelevante, estando totalmente centrados en su jugabilidad. Durante los años 90, fueron apareciendo algunos videojuegos que intentaron cambiar este hecho, siendo el más importante *Half-Life* (1998) al marcar un antes y un después en los videojuegos de acción en primera persona. Utilizando una narrativa sin cinemáticas, *Half-Life* contaba una historia de ciencia ficción en la que el jugador adoptaba el papel protagonista. Valve, estudio desarrollador de *Half-Life*, demostró que se puede contar una buena historia en los juegos de acción en primera persona. En la última década, este género se ha ido diversificando mucho, hibridándose y mezclándose con otros subgéneros (aventura<sup>2</sup>,

---

<sup>2</sup> Género de aventuras: principalmente centrado en la exploración y resolución de puzzles. (Ernest Adams, 2009).

sigilo<sup>3</sup>, *survival horror*<sup>4</sup>, puzles<sup>5</sup>...), creando experiencias inmersivas e inolvidables para los jugadores y con muchísimo potencial narrativo. A partir de esto, se considera relevante estudiar videojuegos del género acción en primera persona, mezclado con algún otro subgénero. Por otro lado, es importante que se traten de juegos triple-A, desarrollados por grandes empresas, ya que en el ámbito independiente (*indie*), la perspectiva en primera persona se utiliza sobre todo en juegos del género de aventuras gráficas<sup>6</sup> o experiencias interactivas, debido, principalmente, a la falta de recursos. En cuanto al periodo de tiempo estudiado, se ha acotado a videojuegos de los últimos cinco años (2010-2014), para observar la forma en que los recursos técnicos pueden afectar a la implementación de la narrativa, además de tener la seguridad de que son juegos poco estudiados.

Para encontrar el corpus de estudio adecuado, se han consultado listas de videojuegos de acción con las mejores historias, publicadas por medios especializados en videojuegos. También se ha buscado que, además del género acción en primera persona, todos incluyan en su jugabilidad algunos elementos de otros géneros ya mencionados (aventura, sigilo, *survival horror*...). De esta forma también se puede comprobar si existen algunas diferencias en el tratamiento y estilo de la narración. Una vez seleccionados los posibles candidatos, se han contrastado con algunos análisis realizados por críticos de webs y revistas especializadas en videojuegos. Finalmente se ha obtenido el siguiente corpus de estudio, con las características mencionadas:

### **1. *Singularity* (2010).**

#### **Sinopsis**

“En una misión clandestina en lo más profundo del territorio Ruso, un equipo americano de operaciones especiales aterriza tras un accidente en Katorga-12, una isla centro de investigaciones que fue misteriosamente abandonada en la década de 1950. Aislados de cualquier ayuda y bajo el ataque de un ejército de criaturas salidas de una pesadilla, el Capitán Nathaniel Renko es forzado a abrirse camino a través de territorio hostil armado con el DMT (Dispositivo de Manipulación Temporal) –un arma capaz de alterar el tiempo creada hace 50 años. Quién creó el DMT y por qué, es solo uno de los muchos secretos de la Guerra Fría que Renko debe desvelar a la vez que se mueve por el tiempo, tomando decisiones que afectarán al curso de la historia mundial.” (Raven Software, 2010)<sup>7</sup>

Desarrollado por Raven Software y distribuido por Activision, *Singularity* es un videojuego de acción en primera persona con algunos toques sutiles de *survival horror*. Posee un estilo que mezcla *Bioshock*

---

<sup>3</sup> Género de sigilo: juego de acción con énfasis en evitar enemigos antes que en luchar contra ellos. (Scott Rogers, 2010).

<sup>4</sup> Género *survival horror*: juego donde los jugadores deben sobrevivir en un escenario de terror, con recursos limitados. (Scott Rogers, 2010).

<sup>5</sup> Género de puzles: juegos basados en la lógica y resolución de patrones. (Scott Rogers, 2010).

<sup>6</sup> Género aventura gráfica: juegos en los que tradicionalmente, los jugadores utilizaban un ratón o cursor para descubrir pistas y moverse por el mundo de juego. Es un subgénero de género de aventuras. (Scott Rogers, 2010).

<sup>7</sup> Traducción propia de la sinopsis extraída de: <http://www.ravensoftware.com/games/singularity/view-game/>

(2007) con el clásico *Half-Life* (1998), siendo una de los aspectos que más ha llamado la atención del público, junto con su excelente ambientación. Pero es que, además, *Singularity* ofrece una historia de ciencia ficción bastante original, que, junto con su estilo narrativo, puede ser uno de los principales incentivos para jugarlo. Alberto González (2010) en su análisis del título para la revista Vandal, comenta que “*Singularity* tiene un marcado sentimiento cinéfilo en su embalaje”, mencionando paralelismos con la película *12 monos* de Terry Gilliam, e incluso lo compara con el universo creado por Dmitry Glukhovsky en su exitosa novela *Metro 2033*. Alberto González no se corta al añadir que *Singularity* es uno de esos juegos que merece “un lugar de lujo dentro del poco original género de los juegos de acción en primera persona”.

## 2. *Portal 2* (2011).

### Sinopsis

Tras los acontecimientos de *Portal*, Chell, sujeto de pruebas del complejo científico Aperture Science, se despierta en una habitación en la que ha estado criogenizada durante lo que parecen ser bastantes años. Al escapar con la ayuda de Wheatley, una inteligencia artificial de Aperture Science, descubre que los laboratorios llevan abandonados muchísimos años. Chell y Wheatley deciden buscar la Pistola de portales para lograr salir de las instalaciones.<sup>8</sup>

“*Portal 2* continúa con esa fórmula ganadora consistente en una innovadora mecánica de juego, historia y música que condujeron al *Portal* original a ganar más de 70 galardones y lo convirtieron en un nuevo mito de la industria. En el modo de un jugador de *Portal 2* conoceremos a un nuevo elenco de personajes, gran cantidad de innovadores puzzles y un número mucho mayor de enrevesadas salas de pruebas. Los jugadores podrán explorar zonas de Aperture Science Labs nunca vistas anteriormente y volverán a encontrarse a GLaDOS, ese compañero computerizado, y en ocasiones con tendencias asesinas, que los guió a lo largo el juego original.” (Valve, 2011)<sup>9</sup>

Secuela de *Portal*, título experimental de la desarrolladora Valve, cuya mecánica de juego innovaba con su sistema de portales. Con una mezcla de acción y puzzles en primera persona, sus desarrolladores consiguieron crear una experiencia muy original. Valve es bien conocida por todo aficionado a los videojuegos por su ópera prima, *Half-Life*, considerado pionero en el uso de una narrativa sin cinemáticas. *Portal 2* es el resultado de la experiencia de la empresa, que mantiene su estilo narrativo y lo moldea para hacerlo identificativo del juego de portales. Se trata de un juego aclamado por su acertada jugabilidad y su ingenioso diseño de niveles, pero también es alabado por su excelente narrativa y la buena construcción de su historia de una manera muy inmersiva. Ramón Varela (2011), en su análisis para la revista Vandal, considera que la historia de *Portal 2* es “un motivo de peso para

---

<sup>8</sup> Sinopsis argumental de *Portal 2*. Elaboración propia. En internet y sitios oficiales, toda la información relativa al argumento hace referencia a que se trata de una continuación del *Portal* original, por lo que se ha decidido aportar una sinopsis propia.

<sup>9</sup> Características de *Portal 2*. Extraído de: <http://store.steampowered.com/app/620/>

querer avanzar”. Por su parte, Álvaro Castellano (2011), en su análisis para la revista 3Djuegos, lo califica de imprescindible. Por último, *Half-Life* y *Portal* comparten un universo del que han surgido multitud de historias y precuelas creadas por fans, que incluso han llegado a convertirse en canónicas (caso de *Portal: Prelude*)<sup>10</sup>.

### 3. *Dishonored* (2012).

#### Sinopsis

“Tras ser acusado falsamente del asesinato de la emperatriz, e impulsado por el deseo de venganza, pasas de ser su guardaespaldas de confianza a convertirte en un temible asesino, conocido únicamente por la perturbadora máscara que has convertido en tu tarjeta de visita.

Mientras recorres un mundo arrasado por la peste y oprimido por un gobierno provisto de extrañas y novedosas tecnologías, te darás cuenta de que la verdad sobre tu traición es tan turbia como las aguas que rodean la ciudad.

Las decisiones que tomes determinarán el futuro del mundo pero, pase lo que pase, tu antigua vida se habrá desvanecido para siempre.” (Arkane Studios, 2012)<sup>11</sup>

Desarrollado por Arkane Studios y publicado por Bethesda Softworks. Es un juego de acción en primera persona con “una de las mejores experiencias de sigilo de todos los tiempos” (Javi Andrés, 2012). Para Jorge Cano (2012), en su análisis de Vandal, *Dishonored* recuerda mucho, jugablemente hablando, a *Bioshock* y a *Deus Ex: Human Revolution*, dos grandes títulos considerados de culto. Posee una ambientación muy cuidada, “con una de las mejores direcciones artísticas de la generación” (Jorge Cano, 2012). Además cuenta con una historia bastante buena, con un universo apasionante, y visualmente es una maravilla. Javi Andrés (2012), en su análisis para la revista Meristation, coincide en destacar su “ambientación, historias, secretos y folclore únicos en una delicia arquitectónica”. En definitiva, tanto Jorge Cano, de Vandal, como Javi Andrés, de Meristation, coinciden en considerar a *Dishonored* como un juego original y único. Por ser una propuesta diferente a la del resto de juegos elegidos, resulta muy interesante añadirlo al estudio.

### 4. *Bioshock Infinite* (2013).

#### Sinopsis

“Corre el año 1912. Gracias al auge de los Estados Unidos como potencia mundial, la ciudad flotante de Columbia, lanzada con gran pompa ante los vítores de un público entregado, es un importantísimo símbolo de los ideales americanos. Pero lo que empieza como una empresa llena de esperanzas se convierte en un desastre al desaparecer la ciudad entre las nubes. Nadie conoce su paradero actual; el mayor logro de la historia estadounidense se ha desvanecido sin dejar rastro.

---

<sup>10</sup> Portal: Prelude Web oficial: <http://www.portalprelude.com/>

<sup>11</sup> Información general de Dishonored. Extraída de: <http://www.dishonored.com/#/game-info>



El jugador asume el papel de Booker DeWitt, un ex agente de Pinkerton enviado a Columbia para rescatar a Elizabeth, una joven que lleva prisionera allí desde su infancia. Booker establecerá una relación con Elizabeth, que le permitirá aumentar sus habilidades con las de ella para que ambos puedan escapar de una ciudad que se desprende del cielo, literalmente. DeWitt deberá aprender a enfrentarse a sus enemigos en trepidantes combates aéreos tanto en interiores como entre las nubes, y aprovechar el poder de un montón de nuevas armas y habilidades.” (Irrational Games, 2013)<sup>12</sup>

Desarrollado por Irrational Games, producido por 2K Games y distribuido por Take Two. Última entrega de la aclamada saga *Bioshock*. Se trata de un juego de acción en primera persona, que mezcla disparos con algunos elementos de rol, sigilo y *survival horror*, y cuenta con una excelente ambientación, arte visual y guión. En 2007, el *Bioshock* original no solo destacó por haber impresionado a jugadores habituales del género, sino por haber conseguido atraer a otros que nunca antes lo habían probado. Jorge Cano (2013), en su análisis para la revista Vandal, comenta que *Bioshock Infinite* cuenta con “una excelente narrativa [...] que fluye de manera natural a través de la jugabilidad”. También destaca su “ambientación sin igual”, con una trama “muy trabajada e imprescindible”. Por su parte, Álvaro Castellano (2013), en su análisis para la revista 3Djuegos, coincide en destacar también su argumento, los diálogos y la ambientación, añadiendo que su narrativa es incluso superior a la del *Bioshock* original, señalando que posee un ritmo narrativo que apenas baja en ningún momento. En definitiva, *Bioshock Infinite* es considerado una obra cumbre dentro de la acción en primera persona (Jorge Cano, 2013), imprescindible para el estudio propuesto.

## 5. *Metro: Last Light* (2013).

### Sinopsis

“Es el año 2034.

Bajo las ruinas de un Moscú post-apocalíptico, en los túneles del Metro, los restos de la humanidad sufren el asedio de horribles amenazas exteriores –e interiores. Los mutantes acechan las catacumbas bajo la desolada superficie, y cazan desde los envenenados cielos.

Pero, en lugar de mantenerse unidos, las estaciones-ciudad del Metro están enfrentadas en una lucha por el poder definitivo, un dispositivo mortal de las cámaras militares de D6. Se están forjando las bases de una guerra civil que podría borrar a la humanidad de la faz de la tierra para siempre.

Como Artyom, cargando con la culpa, pero impulsado por la esperanza, tú tienes la clave para nuestra supervivencia –la última luz en nuestra hora más oscura...” (4A Games, 2013)<sup>13</sup>

Desarrollado por el estudio 4A Games y distribuido por Deep Silver. Es un juego de acción en primera persona, con bastantes elementos de *survival horror* y sigilo. Carlos Leiva (2013), en su análisis para la revista Vandal, considera que la narrativa de *Metro: Last Light* es precisamente uno de sus puntos fuertes,

---

<sup>12</sup> Sinopsis de Bioshock Infinite. Extraída de: <http://www.bioshockinfinite.com/es/the-game/>

<sup>13</sup> Traducción propia de la sinopsis de *Metro: Last Light*. Extraída de: <http://store.steampowered.com/app/43160/>

gozando de una calidad que está fuera de toda duda y una historia que “ya nos habrá atrapado antes de que nos demos cuenta” (Carlos Leiva, 2013). Esto no es de extrañar, al ser una continuación directa del juego basado en el best seller *Metro 2033* del periodista y escritor ruso Dmitry Glukhovsky. Además, el propio escritor ha participado en el guión de *Metro: Last Light*, por lo que es lógico que la calidad se mantenga igual de alta. Es un título imprescindible si hablamos de juegos de acción en primera persona con un trabajo muy cuidado de guión, que, de hecho, se vende bajo el concepto *story-driven first person shooter*<sup>14</sup>.

#### 1.4. ASPECTOS DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN

En el ámbito académico, el concepto de inmersión ha sido previamente estudiado desde varias disciplinas, pero no se ha hecho especial hincapié en la inmersión relacionada con la narrativa de los videojuegos en primera persona.

Desde los años 90, tal y como se explica en el libro *Understanding Videogames The Essential Introduction* (2008), todos los estudios realizados sobre videojuegos giraban en torno a tres áreas: interactividad y libertad del jugador; oposición videojuegos vs narrativa; y la calidad de videojuegos (como trabajos artísticos); Espen Aarseth, en su obra *Cibertext* (1997) ya mencionaba las diferencias entre los textos tradicionales y los textos digitales. Para él, los videojuegos son considerados cibertextos, en los que la participación del lector (o jugador, en este caso) es fundamental para que la historia avance. Era evidente que los videojuegos aportaban algo más que los medios hasta entonces existentes, por lo que la mayoría de estudios de esta época trataban precisamente de definir las características de los videojuegos, aunque siempre comparándolos con esos medios conocidos. Es a partir de los 2000 cuando las teorías sobre videojuegos empezaron a tratar de distinguir el estatus de los juegos como medio independiente. Mark J.P. Wolf, en su obra *The medium of the Videogame* (2001), describe una serie de aspectos formales de los videojuegos, distintos a los de otros medios. El problema de la obra de Wolf, es que estaba demasiado centrada en el aspecto narrativo de los videojuegos, sin tener en cuenta su jugabilidad. Por el contrario, Jesper Juul, en su obra *Half-Real-Video games between real rules and fictional worlds* (2005), hace una aportación fundamental, al mencionar que la esencia real del videojuego consiste en la forma en que el jugador se relaciona con el mundo ficcional a tiempo real. Es decir, Juul ya sí menciona que la clave para distinguir el videojuego de otros medios es precisamente la posibilidad de interacción del usuario, y no las historias que cuentan, que para él son distintas a las de otros medios.

Las diferentes posturas varían mucho de un autor a otro, pero lo que está claro es que uno de los aspectos fundamentales de los videojuegos es la forma en que el jugador experimenta el mundo de juego, así como las historias que se cuentan (*Understanding Video Games*, 2008). La inmersión es un factor esencial para que el jugador consiga una mejor experiencia de juego, por lo que, a partir de los 2000, ya se empiezan a hacer estudios más concretos sobre la inmersión del jugador.

---

<sup>14</sup> Concepto extraído de los “elementos clave” de la página de *Metro: Last Light* en Steam.

Tradicionalmente, se ha estudiado la inmersión literaria, es decir, el fenómeno de “perderse en un libro”, explicado en detalle por Victor Nell en su libro *Lost in a Book: The psychology of Reading pleasure* (1988). Basándose en las observaciones de Nell, Marie-Laure Ryan, en su libro *La narración como realidad virtual* (2004) distingue cuatro tipos de absorción en el acto de leer: 1- Concentración; 2- Implicación imaginativa; 3- Encantamiento; 4- Adicción, siendo este último el mayor nivel de inmersión, donde el lector se pierde en el mundo ficcional perdiendo, también, la noción del mundo real, consciente o inconscientemente (Marie-Laure Ryan, 2004: 125).

En el momento en el que aparecen nuevos medios técnicamente más avanzados, aparecen también nuevos modos de inmersión. Ya no es necesario que el escritor describa esos mundos abstractos para que el lector se los imagine, sino que se le puede mostrar directamente al público cómo es ese mundo virtual. El lector/espectador/jugador acepta las convenciones de cada mundo ficticio, aunque este sea diferente del suyo, y de esa forma, se introducen en ellos. Sin embargo, solo se introducen de manera abstracta, ya que no se vive físicamente en ese mundo (Marie-Laure Ryan, 2004). La inmersión de la que habitualmente hablamos en estos casos es metafórica, como comenta Marie-Laure Ryan en su libro (2004: 116-117).

Marie-Laure Ryan (2004) también cita a Pimentel y Texeira para hablar del fenómeno de la inmersión en un mundo virtual:

“La cuestión no es si el mundo creado es tan real como el mundo físico, sino si el mundo creado es lo suficientemente real como para suspender nuestra incredulidad durante un determinado tiempo. Es la misma transposición mental que tiene lugar cuando nos quedamos atrapados en una buena novela o en un juego de ordenador” (Pimentel y Texeira, 1993: 15)

Concretamente sobre los juegos, Marie-Laure Ryan afirma que “en un sentido abstracto todos, si no la mayoría de los juegos crean un <<mundo del juego>>, o espacio de juegos independiente, y la pasión que pone el jugador en el juego puede considerarse como inmersión” (2004: 366).

Obviamente, desde los primeros videojuegos, hasta los más modernos, ha habido un salto que afecta enormemente a la inmersión. En el momento en el que un jugador se pone en el papel de un personaje en primera persona, ya está viendo ese mundo de manera diferente a como lo vería si controlara al personaje en tercera persona. Como bien apunta Marie-Laure Ryan “en los juegos en primera persona [...] el usuario se halla inscrito implícitamente en el mundo del juego, a través de la perspectiva que ofrece la pantalla. Cuando se mueve por este mundo, la pantalla refleja con cambios graduales el desplazamiento de su punto de vista.” (2004: 368-369).

En el cine, por ejemplo, se muestra una parte del mundo ficticio creado, pero en el videojuego se le da al jugador la libertad para moverse por ese mundo. El jugador adopta una postura *voyeurista*, de turista, mediante la que va observando cada detalle de ese mundo ficcional, para entenderlo. En el momento en que el jugador tiene interés por analizar el mundo construido, es cuando está realmente inmerso en él, suspendiendo su incredulidad (Marie-Laure Ryan, 2004: 235). Y ya, si el personaje accede a ese mundo en primera persona la inmersión se potencia mucho más porque ve el mundo como si se encontrara físicamente en él. Para entender mejor este tipo de inmersión, Marie-Laure Ryan comenta que:

“Debido a la atención creciente que se presta a la representación sensorial del mundo de los juegos, el placer de los juegos modernos es más una cuestión de <<estar allí>> que de <<hacer cosas>>. Desde un punto de vista estratégico, los juegos más recientes (*Doom*, *Myst* o *Quake*) no son superiores a los antiguos (Comecocos o Tetris), pero son infinitamente más inmersivos.” (2004: 369).

Existen estudios mucho más actuales relativos a la inmersión, como el trabajo de Gordon Calleja *In-Game: From immersion to incorporation* (2011). En su obra, Calleja estudia inmersión en los videojuegos en relación con la interactividad, estudiando el caso concreto de dos juegos multijugador *World of Warcraft* y *Planetside*. En estos juegos, los jugadores interactúan con otras personas reales a través de un mundo virtual, y cada uno puede vivir las historias que se cuentan de maneras diferentes. En este sentido Gordon Calleja (2011) distingue entre la llamada *alterbiography*, relacionada con la historia generada individualmente por el jugador mediante sus acciones en el juego, y la narrativa programada (*scripted*). Es interesante como la inmersión narrativa es uno de los aspectos que más motivan a los jugadores a volver al juego. El jugador acude al juego precisamente para vivir historias generadas mediante su interacción con los elementos del mundo virtual. Calleja es muy consciente de que la cuestión de incluir historias en los videojuegos siempre ha sido muy criticada, haciendo alusión a la incompatibilidad de medios, pero, comenta que los videojuegos precisamente se basan en los principios narrativos literarios para construir sus historias. Gordon Calleja (2011) menciona también que el hecho de que muchos juegos utilicen formas narrativas diferentes es porque han conseguido tal nivel de sofisticación en los videojuegos que es necesario redefinir las nociones clásicas de narrativa.

Por último, relativo al género de acción en primera persona, hay también algunos análisis centrados en la inmersión del jugador gracias a las historias, como el publicado por en la web ScrewAttack *Lessons in Gaming (Half Life 2): Immersion and Storytelling* (2013)<sup>15</sup>, con ejemplos sacados del videojuego *Half-Life 2*, sobre cómo contar una historia sin romper la inmersión. Destaca también el reportaje de Jordi Sánchez Navarro, publicado en *Mundo Pixel Vol.1* (Mayo 2008) sobre el videojuego *Bioshock*, en el que analiza las connotaciones culturales utilizadas para crear un mundo narrativo muy inmersivo e implementar una jugabilidad novedosa y absorbente.

Sin embargo, el problema de todos estos últimos estudios mencionados, incluido el de Gordon Calleja (2011), es que tratan la inmersión desde un punto de vista cualitativo. Son análisis personales, con interpretaciones que no tienen por qué compartir todo el mundo, y que suelen ser válidas solo en los juegos analizados. Es cierto que se basan en cuestiones aceptadas por muchos analistas, pero no dejan de ser opiniones al no quedar demostradas de manera objetiva y cuantificable. Por esto, en la investigación planteada a continuación, se han extraído aspectos concretos y cuantitativos, observados en los videojuegos escogidos, pero aplicables a cualquier videojuego de acción en primera persona, por lo que su carácter es generalizable.

---

<sup>15</sup> Consultado en: <http://www.screwattack.com/news/lessons-gaming-half-life-2-immersion-and-storytelling>

## **2. DESARROLLO**

### **2.1. METODOLOGÍA**

Para realizar el análisis se van a emplear criterios cuantitativos, observables en todos los juegos escogidos, y estudiados mediante una ficha. Como ya se ha mencionado, se emplearán conceptos válidos para corpus escogido, pero que igualmente pueden ser aplicados en cualquier otro videojuego con esas características. Para elaborar la ficha, se ha utilizado de referencia el libro *Game Writing. Narrative Skills for Videogames* (2007), editado por Chris Bateman y publicado por Charles River Media, donde varios escritores y diseñadores de videojuegos describen cuáles son los elementos fundamentales para escribir buenas historias en estos productos. Todas las definiciones y conceptos utilizados en el análisis han sido extraídas de este mismo libro. Es importante aclarar que en este manual se comentan las cuestiones de forma general, por lo que para el estudio, se han extraído y adaptado los conceptos a cuestiones concretas y cuantificables.

Antes de empezar, es muy importante definir la principal terminología que se va a utilizar:

- Jugabilidad: conjunto de retos y acciones que el juego ofrece al jugador (Ernest Adams, 2009: 8).
- Inmersión narrativa: objetivo máximo en los videojuegos. Consiste en involucrar al jugador en una historia, haciéndole creer que está dentro de ella (Richard Dansky, 2007)<sup>16</sup>.
- Narrativa: método mediante el cual los materiales de la historia son comunicados a la audiencia (Richard Boon, 2007)<sup>17</sup>.
- Historia: en este contexto se refiere a todos los detalles de la trama y fundamentalmente al conjunto de eventos guiados por los personajes en el espacio ficcional (Richard Boon, 2007)<sup>18</sup>.
- Nivel alto de historia: arco argumental principal del juego. Es la historia que presenta el juego conforme se avanza. También se le conoce como historia principal (Mary DeMarle, 2007)<sup>19</sup>.
- Nivel inmediato de historia: la historia que cada jugador vive con solo jugar a una parte determinada. Está directamente relacionado con las acciones que los jugadores realizan en el juego (Mary DeMarle, 2007)<sup>20</sup>.

Richard Dansky (2007) menciona una serie de elementos básicos que favorecen la inmersión narrativa, y que son convenientes a tener en cuenta durante el desarrollo de un videojuego y su historia<sup>21</sup>:

- Flujo narrativo continuo. Es decir evitar que el jugador aprecie las “uniones” de la historia, que provocan incredulidad, tratando de ser consistente en las uniones y el tono.
- Maximizar la experiencia del jugador. Es decir tratar de apoyar la experiencia de juego, en lugar de abrumar al jugador.

---

<sup>16</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 1. Págs. 16-17.

<sup>17</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 3. Pág. 43.

<sup>18</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 3. Pág. 43.

<sup>19</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 4. Pág. 77.

<sup>20</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 4. Pág. 78.

<sup>21</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 1. Págs. 16,17.

- Rol protagonista del jugador. El guión tiene que reforzar la idea de que el jugador es el protagonista en la narrativa.
- Coherencia del mundo ficcional. Hacer que el jugador esté totalmente comprometido con la fantasía del juego.
- Construir la narrativa con la noción de que “el jugador hace, no observa; actúa, no escucha”.

A partir de todos estos conceptos, se han tenido en cuenta aquellos elementos de la narrativa y la jugabilidad que afectan a la inmersión del jugador en la propia historia y mundo de juego, y se ha elaborado una ficha dividida en cinco apartados:

1. Narrativa y universo de juego: recoge todos los aspectos relacionados con la presentación de la historia, la forma de avanzar y los elementos del universo del juego que favorecen una experiencia más inmersiva.
2. Personajes: características del personaje principal, compañeros y personajes del entorno, que afectan directamente a la inmersión del jugador.
3. Jugabilidad e interactividad del jugador (*agency*<sup>22</sup>): apartado fundamental. Forma en que el jugador interactúa con el juego y la historia.
4. Aspectos externos a la historia del juego: aspectos fundamentalmente visuales y sonoros que favorecen, o no, una experiencia inmersiva.
5. Errores: fallos de programación que reducen la inmersión.

Todas las cuestiones de la ficha recogen las características de cada juego de forma general. En caso de que fuese necesario, se pueden marcar varias opciones, por lo que muchas veces será habitual obtener un porcentaje total superior a 100%. Una vez completada la ficha, en el análisis de los resultados se va a ilustrar cada cuestión con ejemplos concretos de todos los juegos analizados, describiéndolos detalladamente. De esta forma, se elimina cualquier duda a la hora de interpretar la ficha de análisis.

En la mayoría de apartados, los porcentajes se calculan sobre el total de 5 juegos, siendo 5 el 100%. Sin embargo, en algunos subapartados, el porcentaje se calculará sobre el número de juegos que cumplan esa característica en cuestión. Por ejemplo, si de los 5 juegos analizados, solo 4 tienen subtítulos, el subapartado de la legibilidad de los subtítulos, se medirá sobre 4 en lugar de 5. Es decir, en este subapartado, 4 sería el 100%.

A continuación, se exponen todos los apartados que componen la ficha de análisis con sus respectivas definiciones en relación a la inmersión narrativa, que servirán para, posteriormente, concluir sobre qué aspectos se cumplen más, y en qué juegos se consigue una mayor inmersión narrativa. Todos los elementos

---

<sup>22</sup> *Agency*: en ciencias sociales, el *agency* es definido como la capacidad de los individuos de actuar independientemente y de tomar sus propias decisiones. Adaptado al contexto de los videojuegos, se refiere a la capacidad que tiene el jugador de tomar decisiones que afecten al juego, de una forma u otra.

han sido extraídos de los capítulos 1, 3, 4, 5, 6, 7, 10 y 11, adaptando muchas de las definiciones al género de acción en primera persona.

### 2.1.1. FICHA DE ANÁLISIS

#### 1. Narrativa y universo de Juego

##### 1.1. Forma narrativa (Richard Boon, 2007)<sup>23</sup>

Forma en que es contada una historia en un videojuego, aprovechando su interactividad.

- *Narrativa Implícita.*

También llamada narrativa emergente. No hay una historia o una narrativa previamente creada. El jugador interpreta como historia la interacción de los elementos del juego y su desarrollo. No hay un diseño narrativo formal, por lo que carece de historias con peso dramático.

- *Narrativa Formal.*

Cuenta con elementos planificados de una historia. Para comunicarlos al jugador se puede utilizar cualquier técnica narrativa, como animaciones, textos, diálogo... Se pueden contar desde las historias más simples, hasta aquellas con mayor peso dramático, pero el jugador las ve como un espectador, sin poder participar en ellas.

- *Narrativa interactiva.*

Combina la narrativa implícita y la formal. Se relacionan los elementos interactivos del juego con una narrativa formal, permitiendo que las acciones del jugador afecten a la presentación de la historia. Los elementos narrativos formales, como un diálogo pre-escrito, surgen como consecuencia de las acciones del jugador. Con este método narrativo no solo se puede contar cualquier tipo de historia, sino que, además, incrementa la sensación de relación entre el juego y el jugador. Se incluyen también aquellos juegos que permiten al jugador tomar pequeñas decisiones, pero sin que afecten al trascurso de los eventos principales de la historia, a excepción de la elección de varios finales.

- *Historia interactiva.*

Las acciones del jugador tienen consecuencias directas en la historia, tomando decisiones sobre ella y pudiendo cambiar su trascurso. Hacen uso de múltiples materiales formales y permiten al jugador elegir los que quiera. Bien planeadas permiten al jugador vivir historias complejas, aumentando su relación con la historia. Cabe destacar que se habla de historia interactiva únicamente cuando se toman decisiones a lo largo del juego que afectan a la trama. En caso de que únicamente se pueda cambiar la historia en un punto, por ejemplo, elegir varios epílogos mediante una decisión final, no se trataría de historia interactiva, sino de narrativa interactiva.

---

<sup>23</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 3. Págs. 45-47.

## **1.2. Presentación general de la narrativa** (Richard Boon, 2007)<sup>24</sup>

Forma en que son presentados los eventos narrativos en un videojuego.

- *Texto.*

Incluye: cuadros de diálogo de los personajes, carteles, cartas, diarios, e-mails... Todos aquellos textos del juego que cuenten la historia principal. Añaden profundidad a la historia de forma inexpresiva, obligando al jugador a imaginar las voces y sensaciones de los personajes como si de un comic se tratase.

- *Diálogo grabado.*

Comentarios de los personajes durante el juego. Requiere doblaje. Aumenta la inmersión y añade expresividad dramática.

- *Contextualización en pantallas de carga.*

Incluye: imágenes o textos relacionados con la historia que ofrecen información para mantener el interés del jugador durante pantallas de carga. Puede aumentar la conexión del jugador con el mundo de juego, al disimular la carga entre mundos. Si las imágenes no varían y/o se muestran solo consejos para el jugador, entonces no se puede considerar que se presente narrativa en las pantallas de carga.

- *Cinemáticas.*

Pequeñas escenas de vídeo que sirven para avanzar en la historia. Eliminan o limitan el control del jugador, por lo que si son muy largas pueden llegar a aburrir. Suelen cambiar el punto de vista del jugador, que observa la historia como espectador, reduciendo así la inmersión. Al mismo tiempo, pueden ser más o menos inmersivas según sus características.

- *Eventos pre-escritos*<sup>25</sup>.

Cinemáticas “en vivo”. Muy inmersivos, muestran animaciones de los personajes dentro del mundo de juego sin eliminar el control del jugador. El jugador elige si ver o no las acciones que se desarrollan, dando la sensación de que se encuentra físicamente en esas escenas.

### **1.2.1. Características de las cinemáticas en la historia principal** (Richard Boon, 2007)<sup>26</sup>

A pesar de que existen muchos tipos, las cinemáticas son la forma tradicional de presentar los eventos y hechos narrativos. Como ya se ha dicho, en general suelen cambiar el punto de vista del jugador, dando la sensación de que es un espectador. Sin embargo, hay muchos juegos en los que las cinemáticas se mantienen visualmente iguales a las partes jugables, disminuyendo la sensación de espectador y, consecuentemente, aumentando la inmersión del jugador como personaje en la historia. Las diferentes características de las cinemáticas van a permitir estudiar mejor la sensación de inmersión que estas producen. En caso de que el juego analizado no tenga cinemáticas, este apartado se dejaría sin rellenar.

---

<sup>24</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 3. Págs. 49-57.

<sup>25</sup> Traducción de *scripted events*.

<sup>26</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 3. Págs. 54-57.



a) Según el momento en que se muestran:

El momento en que son mostradas influye directamente en la sensación de inmersión en el mundo de juego y la historia, y su vínculo con el jugador. A su vez, el punto de vista, la frecuencia de aparición y la relación de aspecto de estas cinemáticas van a afectar directamente a la inmersión. Aunque el jugador carezca de control, si son en primera persona y con el mismo estilo que el resto del juego, el jugador siente que se mantiene dentro de la ficción.

- *Introducción.*

Se muestran al comienzo del juego, antes de empezar a jugar. Suele haber solo una cinemática introductoria, por lo que el punto de vista y la relación de aspecto se estudian por separado.

- Punto de vista:

- *Primera persona.* Los personajes no controlables miran directamente a “los ojos” del jugador.
- *Estilo cinematográfico clásico.* Narración, montaje y planificación cinematográfica clásica.
- *Estilo documental.* Narración documental, con una voz en off e imágenes de fondo, a modo de contextualización.

- Relación de aspecto:

O ratio de la imagen. Es la proporción entre el ancho y su altura.

- *Apaisada, con franjas por encima y debajo.* Rompen con el aspecto general del juego para dar sensación de película. Esto repercute en la inmersión, ya que, independientemente del punto de vista, distinguen las partes narrativas de las jugables.
- *Misma relación de aspecto que el resto de juego.* Sin franjas negras. No distingue entre partes narrativas y jugables.

- *Durante el juego.*

Se muestran entre partes jugables. Son las que más afectan a la inmersión de la historia, ya que muestran el grueso de material narrativo. En este caso, hay que estudiar por separado la frecuencia de aparición y la relación de aspecto de cada punto de vista, para analizar más fácilmente la forma en que cada tipo de cinemática afecta a la inmersión.

- Punto de vista:

- *Primera persona.*

- Frecuencia de aparición:

Una cinemática puntual en tercera persona no va a reducir la inmersión. Sin embargo, cinemáticas constantes en tercera persona convierten al jugador en un espectador de los hechos.

- *Constante.* La inmersión se ve afectada por la sensación de estar viendo la historia como espectador. Sin embargo si son

mostradas en primera persona, la sensación de espectador se reduce y se pueden mostrar escenas más espectaculares.

- *Puntual.* Pueden servir para mostrar alguna escena de forma más espectacular, pero al ser puntuales, no suelen afectar demasiado a la inmersión.
- Relación de aspecto:
  - *Apaisada, con franjas por encima y debajo.*
  - *Misma relación de aspecto que el resto de juego.*
- *Estilo cinematográfico clásico.*
  - Frecuencia de aparición:
    - *Constante.*
    - *Puntual.*
  - Relación de aspecto:
    - *Apaisada, con franjas por encima y debajo.*
    - *Misma relación de aspecto que el resto de juego.*
- *Estilo documental.*
  - Frecuencia de aparición:
    - *Constante.*
    - *Puntual.*
  - Relación de aspecto:
    - *Apaisada, con franjas por encima y debajo.*
    - *Misma relación de aspecto que el resto de juego.*
- *Epílogo.*

Se muestran al finalizar el juego, como conclusión. Habitualmente se suele mostrar solo una cinemática final. No obstante, hay juegos que muestran diferentes epílogos según la forma en que haya actuado el jugador durante el juego. Por ello, se estudia la relación de aspecto relacionada con cada punto de vista, para poder observar más fácilmente cualquier posible variación.

- Punto de vista:
  - *Primera persona.*
    - Relación de aspecto:
      - *Apaisada, con franjas por encima y debajo.*
      - *Misma relación de aspecto que el resto de juego.*
  - *Estilo cinematográfico clásico.*
    - Relación de aspecto:
      - *Apaisada, con franjas por encima y debajo.*
      - *Misma relación de aspecto que el resto de juego.*
  - *Estilo documental.*
    - Relación de aspecto:

- *Apaisada, con franjas por encima y debajo.*
- *Misma relación de aspecto que el resto de juego.*

b) Según el aspecto visual:

Estilo visual de las cinemáticas.

- *Cinemáticas con el motor de juego.*

Mantienen el estilo visual con el resto del juego. No rompe notablemente con las partes jugables.

- *Cinemáticas pre-renderizadas.*

Animaciones o incluso vídeos de imagen real. Sirven para mostrar escenas espectaculares que con el motor de juego estarían limitadas. Comunes en juegos antiguos<sup>27</sup>.

### **1.3. Estructura de progreso de la narrativa** (Richard Boon, 2007)<sup>28</sup>

Determina cuando, y en respuesta a qué, se puede avanzar en el espacio de juego, mostrando los eventos narrativos.

- *Lineal.*

Avance lineal a través de niveles. La narrativa ocurre entre los niveles. Disminuye la continuidad narrativa, y aumenta la sensación de que el jugador es un espectador.

- *Continua.*

Progreso lineal sin rotura conceptual entre áreas de juego. El progreso del jugador entre distintas áreas se presenta como un único viaje. Es la estructura más inmersiva de todas acentuando la conexión entre el jugador y el personaje.

- *Dominio.*

Se presenta el mundo de juego mediante un área central, vinculada al resto de áreas. El jugador puede acceder a la zona que quiera en el momento que quiera. La historia se suele presentar en el área central. Narrativamente hablando pueden llegar a ser repetitivas y predecibles.

- *Contigua.*

Aporta sensación de libertad total en un mundo abierto, por donde se puede mover el jugador. Dificultan la implementación de la narrativa, resultando en historias más superficiales.

### **1.4. Presencia de elipsis temporales**<sup>29</sup>

Saltos temporales entre partes del juego. Por ejemplo, durante un viaje, en lugar de mostrar el viaje entero del personaje, se suprime alguna parte para no aburrir al jugador. Sin embargo, el jugador se siente menos identificado con el personaje principal, ya que no está viviendo las mismas situaciones que él.

<sup>27</sup> La limitada potencia gráfica de los videojuegos en los años 90 obligaba a utilizar este tipo de cinemáticas pre-renderizadas, lo que suponía un cambio bastante notable entre las partes jugables y las partes de vídeo. Actualmente, el avance tecnológico ha permitido crear cinemáticas prácticamente iguales al resto del juego, manteniendo la continuidad visual.

<sup>28</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 3. Págs. 58-61.

<sup>29</sup> Aportación propia. Se ha añadido a partir de la explicación de Richard Dansky sobre el “flujo narrativo continuo”.

- *Sí*
- *No*

### **1.5. Indicadores de acción (control de la interacción)** (Richard Boon, 2007)<sup>30</sup>

Forma de comunicar al jugador las opciones que tiene para controlar el juego.

- *Indicaciones directas mediante diálogo.*

Indicaciones que hacen referencia a elementos externos a la realidad del juego en diálogos de personajes. Por ejemplo, cuando un personaje comunica los controles de combate. Rompen la inmersión en el mundo de juego al hacer referencia al mundo real del jugador.

- *Indicaciones indirectas mediante diálogo.*

Indicaciones que evitan toda referencia a los controles para preservar la realidad del juego. Por ejemplo, un personaje le dice al jugador que le ataque en lugar de decirle que pulse el botón para atacar. Aumentan la inmersión.

- *Indicaciones directas en pantalla.*

Cualquier tipo de indicación que aparezca en pantalla cuando el jugador tiene posibilidad de interactuar. Por ejemplo, “pulsa e”. No sacan al jugador de la realidad del juego, por lo que no rompen la inmersión. Evidencian sutilmente el sistema de control del juego.

### **1.6. Indicadores direccionales para avanzar en el juego y la historia** (Richard Boon, Chris Bateman, 2007)<sup>31</sup>

Métodos para guiar al jugador por el mundo de juego. Pueden estar dentro o fuera de la realidad del juego, y justificados o no por la historia. Los métodos más inmersivos son aquellos que se mantienen dentro de la narrativa y universo de juego. Hay muchas formas distintas de guiar al jugador por el mundo de juego, mediante diálogo, eventos pre-escritos... y estas siempre se dan en los juegos narrativos. Sin embargo, en ocasiones se pueden utilizar también determinados indicadores direccionales, como flechas, destellos en objetos importantes... para indicar al jugador el camino exacto a seguir. Estos pueden estar integrados o no en la realidad de juego, afectando de forma sutil en la inmersión en el mundo de juego. Todo aquello que no esté integrado hace ver al jugador que no está viendo lo mismo que el personaje que controla, sino que lo controla en una posición más privilegiada en el mundo de juego. En caso de que no haya indicadores direccionales y solo se utilice el diálogo y los eventos pre-escritos, se dejarán sin marcar ambas opciones.

- *Externos a la realidad del juego.*

Por ejemplo, flechas en pantalla. Disminuyen la inmersión y la vinculación con el avatar.

- *Integrados en la realidad del juego.*

Por ejemplo, una brújula del avatar. Aumentan la inmersión y la vinculación con el avatar.

<sup>30</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 3. Pág. 65.

<sup>31</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulos 3 y 5. Págs. 65-66 y 90-91.

### **1.7. Elementos esenciales para la trama de fácil acceso** (Mary DeMarle, 2007)<sup>32</sup>

Son detonadores de eventos de la historia situados en puntos visibles para el jugador. Sirve para avanzar en el juego y la trama fácilmente, sin necesidad de mucha exploración. Es fundamental en juegos de acción, ya que permite vincular emocionalmente a jugadores más interesados en la acción que en la historia.

- *Sí*
- *No*

### **1.8. Apoyo a la historia a través de la ambientación del juego** (Mary DeMarle, 2007)<sup>33</sup>

El apoyo obtenido por la ambientación ayuda al jugador a sentirse inmerso en el mundo de juego. A través de la ambientación, se pueden contar historias que apoyen la narrativa. El jugador puede intuir lo que ocurre en determinadas zonas debido a la ambientación que tengan y su relación con la historia principal.

- *Sí*
- *No*

### **1.9. Material narrativo extra para la historia principal** (Richard Boon, 2007)<sup>34</sup>

Elementos que añaden profundidad a la historia y el universo de juego pero no forman parte de la historia principal, sino que se pueden encontrar explorando el mundo de juego. Aumentan la implicación del jugador en el mundo de juego, permitiéndole explorar y profundizar en la historia y comprender mejor el universo ficcional. Se consigue mediante artefactos del entorno de juego<sup>35</sup>, como notas, cartas, e-mails, libros, grabaciones...

#### a) Presencia de estos materiales

- *Sí*
- *No*

#### b) Tipo de material

- *Texto (cartas, e-mails, libros...).*

Todos aquellos textos que se muestran mediante una ventana emergente. Si son textos muy largos pueden llegar a aburrir.

- *Carteles u otros elementos fijos del entorno.*

Textos o imágenes que formen parte del entorno de juego, sin ventanas emergentes. No cansan al jugador y pueden despertar su curiosidad, pero son fáciles de pasar por alto.

- *Grabaciones de audio.*

Mediante grabadoras de audio o voces. Son inmersivas y dramáticas, permiten al jugador seguir explorando mientras las oye.

---

<sup>32</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 4. Pág. 82.

<sup>33</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 4. Pág. 82

<sup>34</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 3. Pág. 66.

<sup>35</sup> *In-game artifacts*: objetos y elementos interactivables del mundo o entorno de juego.

- *Vídeos*

Proyecciones de vídeo o dispositivos para verlos dentro de la realidad de juego. Igual de inmersivas y dramáticas que las grabaciones.

- *Visiones.*

Eventos pre-escritos presentados directamente en el mundo de juego. Son la forma más expresiva e inmersiva de todas, al mostrar algún hecho relacionado con el lugar donde está el personaje de juego.

c) Forma de presentación

Muy importante tenerlo en cuenta para preservar la realidad del juego o, por el contrario, sacar al jugador de dicha realidad.

- *Mostrado en el mismo entorno de juego.*

Sin pantallas emergentes. Más inmersivo.

- *Mostrado mediante una pantalla emergente manteniendo la continuidad en la historia.*

Pantalla emergente con la forma del objeto en cuestión. Por ejemplo, coger una carta y que aparezca en pantalla con la misma forma de carta.

- *Mostrado mediante una pantalla con el estilo del interfaz de juego.*

Elementos en un menú que sale del contexto de la historia. Disminuye la inmersión en el mundo de juego.

## 2. Personajes

### 2.1. Personaje principal. Controlable. (Andrew S. Walsh, 2007)<sup>36</sup>

Es la unión entre el jugador y el mundo de juego. Cuanto más complejo sea, con una personalidad muy marcada, voz, características físicas... menor conexión habrá entre él y el jugador. El jugador es consciente de que el protagonista de la historia es ese personaje, y no él mismo como jugador. Para conseguir mayor inmersión, es importante que estos personajes tiendan a ser avatares (títeres controlados por el jugador), antes que protagonistas carismáticos. Las siguientes características se aplican principalmente a juegos en primera persona:

a) Se conoce el rostro del personaje

El rostro es básico para la identidad y personalidad de un personaje. Si el jugador lo desconoce le resultará más fácil identificarse con él. Por otro lado, la indumentaria de un personaje suele servir exclusivamente para enmarcarlo dentro de una determinada realidad, pero no aporta información clave de él, sobre todo cuando lleva su rostro oculto.

- *Sí*

- *No*

---

<sup>36</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 6. Págs. 103-110.

b) Se conocen datos básicos del personaje al iniciar el juego

Cualquier tipo de información que ayude a entender qué tipo de personaje se está controlando. Edad, género, profesión, país de origen... Sirve sobre todo para justificar que el personaje sea capaz de realizar determinadas acciones durante el juego. No suele romper demasiado la inmersión.

- *Sí*
- *No*

c) Se conoce su pasado o historia al empezar el juego

Permite al jugador conocer el trasfondo del personaje nada más empezar el juego. Aunque aporta identidad al personaje principal, ayuda al jugador a empatizar con él, y a meterse en su piel.

- *Sí*
- *No*

i. Se descubre su pasado o historia al avanzar en el juego o al finalizarlo

No rompe la inmersión durante el juego y aumenta el valor dramático de la historia.

- *Sí*
- *No*

d) Se ve reflejado al personaje en alguna superficie o en 3ª persona en cinemáticas

Ver al personaje controlable o su reflejo directamente rompe la ilusión de que es el jugador el que está en el juego.

- *Sí*
- *No*

e) Se ven las manos del personaje al interactuar con elementos del entorno no esenciales para la historia principal

Elementos del entorno no esenciales para la historia principal se refiere a todos aquellos objetos con los que el jugador puede interactuar, pero que no tienen importancia ni repercuten en la historia principal del juego. Por ejemplo, al activar la grabación de una radio, o pulsar teclas en un piano. Si no se ven las manos del personaje se pierde realismo y vínculo con el mundo de juego.

- *Sí*
- *No*

f) El personaje tiene líneas de diálogo en las partes jugables

Aporta identidad directa al personaje durante el juego. Por el contrario, los *protagonistas silenciosos*<sup>37</sup> son los que más se vinculan con el jugador, al reservarse comentarios cargados de personalidad.

- *Sí*
- *No*

i. En caso negativo, conocemos la voz del personaje

Se puede conocer la voz del personaje, aunque no tenga diálogo durante las partes jugables.

Lo más común es conocerla a través de interjecciones en el juego. La voz también aporta

---

<sup>37</sup> Protagonista silencioso: personaje sin diálogo durante el juego. Sin embargo, aunque sea silencioso, esto no quiere decir que el personaje no hable dentro de la historia del juego.

identidad, pero de manera extremadamente sutil. No rompe con el vínculo entre el jugador y el personaje, ya que simplemente aporta realismo.

- *Sí*
- *No*

g) Se conocen los pensamientos del personaje

Mediante narraciones, fragmentos de diarios, comentarios de otros personajes, etc. Es una forma de dar profundidad a los personajes sin romper el vínculo entre el personaje y el jugador en el universo de juego.

- *Sí*
- *No*

## 2.2. Personajes no controlables (NPC)<sup>38</sup>. (Andrew S. Walsh, 2007)<sup>39</sup>

Son fundamentales en los juegos. Son los personajes que dan vida a la historia, la dirigen y ponen de manifiesto los rasgos del personaje central, a la vez que ayudan a que el jugador profundice en el mundo de juego y en la ilusión de realidad que se experimenta.

a) En caso de *protagonista silencioso*, los compañeros hacen referencia a esta característica

Aporta realismo al silencio, a veces inhumano, de este tipo de personajes. Suele tener clave cómica, pero puede servir en situaciones dramáticas también, para suavizar la tensión. Esta técnica funciona siempre que se haga dentro de la realidad de juego.

- *Sí*
- *No*

### 2.2.1. Compañeros y/o aliados.

Personajes no controlables que acompañan o ayudan al jugador en algún momento del juego.

a) Presencia de estos personajes

- *Sí*
- *No*

b) Muestran sus emociones (Mary DeMarle, 2007)<sup>40</sup>

Los personajes no controlables, sobre todo los compañeros, aportan la profundidad emocional que el personaje principal no puede (porque rompería el vínculo con el jugador).

i. Reaccionan al entorno haciendo comentarios y apreciaciones

Es fundamental que se dé la sensación de que estos personajes están dentro de la realidad del juego, aumentando significativamente la inmersión del jugador en la misma.

- *Sí*
- *No*

---

<sup>38</sup> NPC: *Non-player character*. Personaje no controlable por el jugador.

<sup>39</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 6. Págs. 116-117.

<sup>40</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 4. Págs.78-79.



ii. Reaccionan a las acciones del usuario

Igualmente, es muy importante que estos personajes estén vivos y reaccionen al jugador, intensificando mucho la sensación de que el jugador está en el mundo de juego.

- *Sí*
- *No*

### 2.2.2. Personajes del entorno. No enemigos.

Personajes no controlables cuya importancia no es especialmente significativa más allá de ambientar las zonas de juego.

c) Presencia de estos personajes

- *Sí*
- *No*

d) Muestran sus emociones (Mary DeMarle, 2007)<sup>41</sup>

Que estos personajes muestren sus emociones hace que el mundo de juego esté vivo y aporta realismo.

i. Reaccionan al entorno haciendo comentarios y apreciaciones

Al igual que sucede con los compañeros o aliados, los personajes del entorno deben reaccionar a cualquier suceso que ocurra en el juego, para aportar realismo y aumentar la inmersión del jugador.

- *Sí*
- *No*

ii. Reaccionan a las acciones del usuario

Si los personajes del entorno reaccionan a las acciones del jugador, este se verá mucho más involucrado en el mundo de juego y su inmersión será mayor. No basta con que el personaje del entorno dirija su mirada hacia el jugador o haga un comentario, sino que deberá haber reacciones lógicas para cada situación, como desplazamiento del personaje del entorno, amaneramientos, cambios del estado de ánimo...

- *Sí*
- *No*

## 3. Jugabilidad. Interactividad del jugador (agency)

### 3.1. Nivel de agency (general) (Richard Boon, Mary DeMarle, 2007)<sup>42</sup>

*Agency* es la capacidad de realizar cambios significativos en el mundo de juego, o al menos la ilusión de que el jugador tiene esta capacidad. Se consigue ofreciendo la mayoría del contenido narrativo en respuesta a las acciones del jugador. Cuantas más posibilidades de interactuar tenga el jugador en el espacio de juego, mayor será también su inmersión en ese mundo ficcional. También refuerza el vínculo con el personaje controlable, permitiéndole tomar decisiones que afectan al juego. Mediante el *agency*, se añade la ilusión

---

<sup>41</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 4. Págs.78-79.

<sup>42</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulos 3 y 4. Págs.63-65, 77-79.

de que el juego entiende las acciones del jugador. La inmersión se acentúa cuando las acciones que realiza el jugador tienen consecuencias directas en la historia o en el juego.

- *Elecciones o acciones con consecuencias a largo plazo.*

Cambian el transcurso de la historia (nivel alto de historia). Las acciones no tienen consecuencias inmediatas para el jugador, en su lugar se van acumulando para ofrecer varios finales disponibles.

- *Elecciones o acciones con consecuencias inmediatas.*

Ofrecen un *feedback* directo al jugador, mostrando las consecuencias directas de lo que ocurre (nivel inmediato de historia), pero no afecta al transcurso de la historia. Es más inmersivo, ya que el jugador ve el resultado de sus acciones inmediatamente. Sin embargo, si el jugador sabe que las acciones no tienen consecuencias, su responsabilidad por las mismas será menor.

- *Elecciones o acciones con consecuencias inmediatas y a largo plazo.*

Ofrecen *feedback* inmediato al jugador y al mismo tiempo cambian el transcurso de la historia. Es igualmente un elemento muy inmersivo, ya que además, obliga al jugador a considerar las acciones que elige.

- *Elecciones o acciones sin consecuencias.*

Las acciones del jugador no tienen relevancia alguna para el juego. Normalmente el jugador es consciente de esto y disminuye su vínculo con el mundo de juego, así como el interés por “interactuar” con el entorno.

### **3.2. Existencia de caminos paralelos para superar partes del juego que acaban en el mismo punto.**

(Mary DeMarle, 2007)<sup>43</sup>

Es una forma sutil de ofrecer *agency* al jugador, sin afectar a la historia principal. Consiste en ofrecer al jugador la posibilidad de superar distintas fases o zonas de diferentes formas, como por ejemplo, elegir entre una actuación sigilosa sin ser descubierto o una actuación que alerte a los enemigos. Aporta más libertad de acción al jugador, aumentando la inmersión.

- *Sí*
- *No*

### **3.3. Control del jugador en puntos de trama.** (Mary DeMarle, Richard Dansky, 2007)<sup>44</sup>

Normalmente, estos puntos de trama importantes se muestran mediante cinemáticas, sin libertad para el jugador, que es un mero espectador. En el momento en que se permite al jugador tomar control en estos puntos, viendo los hechos desde donde él quiera, se incrementa la inmersión y la impresión de que él mismo es un personaje de la historia.

- *Libertad total de movimiento*

El jugador se puede mover libremente por el entorno mientras presencia los hechos desde la perspectiva que más le interese. Hay un mayor vínculo con la acción, haciéndole formar parte de los hechos.

---

<sup>43</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 4. Págs.74-77.

<sup>44</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulos 4 y 7. Págs.78-79, 130.

- *Movimiento limitado o sin posibilidad de controlarlo*

Es el más común. Permite escenas impresionantes, limitando la posición del jugador, aunque puede ofrecerle cierto control, como por ejemplo, mover la cámara. El jugador no tiene la libertad de decidir si contempla o no los hechos. Aun así, este método no necesariamente tiene que eliminar por completo el vínculo con el personaje.

#### **4. Aspectos externos a la historia de juego**

##### **4.1. Interfaz<sup>45</sup>**

La interfaz está formada por toda la información mostrada en pantalla durante el juego. Es un elemento clave para lograr una mayor inmersión en el mundo de juego. Cuantos más elementos se muestren, sin estar justificados, menor será la sensación de que la pantalla son los ojos del jugador, reduciendo así la inmersión.

###### a) Posibilidad de quitar la interfaz

Si el jugador puede quitar la interfaz, es decir, toda la información de pantalla (viendo solo el mundo de juego), entonces aumenta considerablemente la inmersión en el mismo.

- *Sí*
- *No*

###### i. Desaparición automática de la interfaz durante juego.

Aumenta la inmersión, ya que permite al jugador ver exclusivamente el entorno de juego en partes de reposo –es decir, de no acción-. La interfaz (barras de vida, munición u otros indicadores esenciales para el juego), se muestra solo cuando es necesaria.

- *Sí*
- *No*

###### b) Tipo de interfaz

Independientemente de poder quitar o no la interfaz, hay varios tipos más o menos inmersivas. En un juego de acción, aquellas que muestran toda la información en pantalla pueden resultar molestas para el jugador ya que acaba con demasiados elementos en su campo de visión. Sin embargo, las minimalistas aumentan la inmersión mostrando solo lo esencial en el momento justo.

###### i) *Minimalista (información esencial)*

Interfaces simplificadas al máximo. Muestran solo la información esencial para que el jugador pueda moverse por el universo de juego. Por ejemplo, en una situación de reposo, se ocultan las barras de vida o indicadores de munición, mostrando únicamente el puntero para localizar el centro de la pantalla. También puede darse el caso de no mostrar absolutamente nada en pantalla, salvo un puntero.

---

<sup>45</sup> Aportación propia. Se ha añadido a partir de la explicación de Richard Dansky sobre “maximizar la experiencia del jugador”.

ii) *Toda la información en pantalla*

Interfaces que muestran en todo momento barras de vida, medidores de poder, indicadores de munición y armas... No se oculta nada en ningún momento, salvo en caso de mostrar una cinemática o en situaciones en que el personaje no tiene ningún objeto. Con el tiempo este tipo de interfaces se han ido simplificando, pero siguen mostrando permanentemente información que podría estar oculta en la mayor parte del juego.

c) Forma de mostrar la vida del jugador

Las barras de vida son contadores muy útiles, pero hacen más obvio que se trata de un juego. Los juegos sin medidores de vida son más inmersivos.

i) *Mediante barra o porcentaje de vida*

Contador físico que mide con más precisión la cantidad de vida que le queda al jugador. Menos inmersivos pero más fáciles de controlar por el jugador.

ii) *Tonalidad de la pantalla*

Normalmente la pantalla se tiñe de color rojo y se van desaturando los colores. Más inmersivos, pero más difícil de controlar para el jugador. Transmiten mejor las sensaciones del personaje en el mundo de juego.

## 4.2. Subtítulos<sup>46</sup>

Los subtítulos sirven para ayudar al jugador a seguir la historia en aquellas partes en las que hablan personajes. Suelen reducir ligeramente la inmersión del jugador en el mundo de juego. Sin embargo, le ayuda a meterse más en la historia al permitirle entender mejor lo que dicen los personajes. Lo mejor es que todos los juegos dispongan de subtítulos, pero que, además, den posibilidad de quitarlos, siendo esta la opción más inmersiva para el jugador.

a) Subtitulado

- *Sí*
- *No*

b) Posibilidad de activar o desactivar subtítulos

- *Sí*
- *No*

c) Legibilidad de los subtítulos

Se mide en función del contraste y el tipo de letra. Si la legibilidad es baja puede frustrar al jugador, reduciendo la inmersión.

- *Alta.* Alto contraste. Textos en negrita sin serifa. Fuente de gran tamaño para facilitar al máximo la lectura. Colores muy claros y con bordes para distinguirlos del fondo. Son los más fáciles de leer, pero pueden romper demasiado la inmersión si destacan mucho sobre el resto de elementos en pantalla.

---

<sup>46</sup> Aportación propia. Se ha añadido a partir de la explicación de Richard Dansky sobre “maximizar la experiencia del jugador”.

- *Media*. Contraste medio-normal. Textos sin serifa de tamaño medio y cualquier color que permita distinguirlo del fondo. Tienen una legibilidad normal, no frustran al jugador, al poderse leer sin problema. No disminuyen la inmersión al no destacar demasiado sobre el resto de elementos en pantalla.
- *Baja*. Contraste bajo. Textos con o sin serifa o script. Colores y fuentes de letra poco contrastadas o de tamaño muy pequeño. Frustran al jugador por lo que disminuyen la inmersión.

### 4.3. Traducción (Tim Langdell, 2007)<sup>47</sup>

Una buena traducción de textos es esencial para aumentar la inmersión del jugador. Si esta falla, el jugador puede no ser capaz de entender lo que el juego le intenta comunicar.

#### a) Textos (interfaces, textos del juego, diálogos)

Cualquier tipo de cuadro de diálogo o indicación escrita al jugador.

- *Sí*
- *No*

#### b) Localización de elementos internos del juego

Al contrario que las traducciones normales, hay juegos ambientados en países con idiomas distintos al del jugador. Es importante que estos textos (carteles, pintadas en la pared, etc.) no se encuentren traducidos, ya que rompe con la realidad de la historia del juego. Eso sí, es importante que el jugador tenga forma de saber qué pone en ese cartel en caso de que sea importante. Se suele hacer mediante subtítulos.

- *Sí*
- *No*

### 4.4. Doblaje (Rhianna Pratchett, 2007)<sup>48</sup>

Es esencial para la credibilidad e inmersión. Un juego sin doblar reduce considerablemente la inmersión para aquellos jugadores que no entiendan el idioma original, ya que se ven obligados a leer los subtítulos (en caso de que hubiera), evidenciando que es un espectador en un mundo que no comparte.

#### a) Doblado al castellano

- *Sí*
- *No*

#### b) Calidad del doblaje

Aunque un juego esté doblado al castellano, la calidad del doblaje va a hacerlo más o menos creíble y, por lo tanto, menos inmersivo, hasta el punto de que hay juegos que resultan molestos a causa de un mal doblaje.

---

<sup>47</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 11.

<sup>48</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 10. Pág. 199.

- *Bueno/decente* – Calidad adecuada de doblaje. Se expresan apropiadamente las emociones de los personajes, con una entonación correcta para las diferentes situaciones.
- *Regular/malo* – Calidad baja de doblaje. No se expresan adecuadamente las emociones de los personajes. Sensación de lectura de un texto.

## 5. Errores

En general, los errores en los videojuegos son fallos de diseño que rompen su realidad y evidencian que el jugador se mueve por un mundo virtual creado por un equipo. En el caso de la inmersión narrativa, existen una serie de errores que, si bien no dificultan la jugabilidad, pueden romper totalmente la inmersión del mundo de juego.

### 5.1. Existencia de líneas de diálogo incoherentes con la situación (Mary DeMarle, 2007)<sup>49</sup>

Cortes, repetición constante de frases, líneas de diálogo fuera de lugar (por ejemplo, un personaje enfadado pronunciando un diálogo en tono alegre)... Se trata de errores que pueden llegar a chocar a los jugadores, demostrando que el juego no reacciona a lo que el jugador está haciendo, sino que realmente lo hace porque está programado para ello. Rompen la inmersión.

- *Sí*
- *No*

### 5.2. Errores de programación que rompen la inmersión del mundo de juego (Rihanna Pratchett, 2007)<sup>50</sup>

Imposibilidad de seguir avanzando por una zona, errores en la inteligencia artificial (NPC)... Sacan totalmente al jugador del mundo de juego, rompiendo totalmente la inmersión.

- *Sí*
- *No*

---

<sup>49</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 4. Pág. 80.

<sup>50</sup> Extraído de: *Game Writing Narrative Skills for Videogames* (2007). Capítulo 10. Págs.198-199.

## 2.2. RESULTADOS

En cada uno de los apartados están recogidos los resultados generales obtenidos en la ficha de análisis, y se han explicado los casos concretos de cada juego.

### 1. Narrativa y universo de juego

#### 1.1. Forma narrativa

El 100% de los juegos tiene narrativa interactiva. Esto quiere decir que en todos hay una historia en la que el jugador interactúa y avanza, pero sin que sus acciones puedan modificar los puntos importantes de trama. En *Singularity*, *Portal 2* y *Bioshock Infinite* la historia se va presentando conforme el jugador avanza por el entorno de juego. Todas las acciones están guiadas y justificadas por la trama y el jugador no tiene oportunidad de cambiar el curso de la historia a lo largo del juego. *Singularity* es el único de estos tres juegos donde el jugador puede elegir entre varios finales mediante una única decisión.

En *Dishonored* y *Metro: Last Light*, la historia se presenta igual que en los demás, y todas las acciones y misiones están justificadas por la trama. El jugador obtiene distintos finales según las acciones que haya ido realizando a lo largo del juego, sin embargo, no hay ninguna variación en la trama durante su desarrollo, por lo que se incluyen en la categoría de narrativa interactiva.

#### 1.2. Presentación general de la narrativa.

Texto: 1 juego (20% del total).

Diálogo grabado: 5 juegos (100% del total).

Contextualización en pantallas de carga: 4 juegos (80% del total).

Cinemáticas: 5 juegos (100% del total).

Eventos pre-escritos: 5 juegos (100% del total).

*Dishonored* es el único que utiliza texto para el desarrollo de su historia principal, mediante notas que el jugador debe leer obligatoriamente para avanzar en el juego.

El 100% de los juegos utiliza diálogo grabado. Todos tienen personajes que se comunican verbalmente, ya sea con el protagonista (jugador), o bien con otros personajes del juego. Es uno de los principales medios de presentación de la narrativa en estos juegos, especialmente en *Portal 2*, donde todos los personajes son robots, sin expresión, por lo que sus diálogos soportan todo el peso dramático de la historia.

El 80% de los juegos analizados (4 de 5) aprovechan las pantallas de carga para aportar algún elemento narrativo. *Singularity* es el único donde no se utilizan para contextualizar la historia. En sus pantallas de carga, se muestra siempre la misma imagen y los textos son consejos relacionados con la jugabilidad (*Fig. 1*). En muy contadas ocasiones, puede aparecer algún texto relacionado con la historia del juego, pero aparecen con una probabilidad tan baja que no se puede considerar que aporte profundidad.



Fig.1. Pantalla de carga de Singularity, mostrando un consejo

Por otro lado, *Portal 2* es el único juego sin texto en las pantallas de carga, aunque sí incluye imágenes de los escenarios donde transcurre la trama, o relacionadas con ella (Fig.2,3,4,5). En algunos niveles se utiliza el logo de la compañía *Aperture Laboratories*<sup>51</sup> en sus distintas versiones a lo largo de su historia, ambientando la zona de los laboratorios en que se encuentra el jugador (Fig.5). Para diferenciar estas pantallas de carga del resto del juego, se utiliza el logo de *Portal 2* en la esquina superior derecha y una línea de puntos grises en la esquina inferior derecha, que se van coloreando de azul conforme carga.

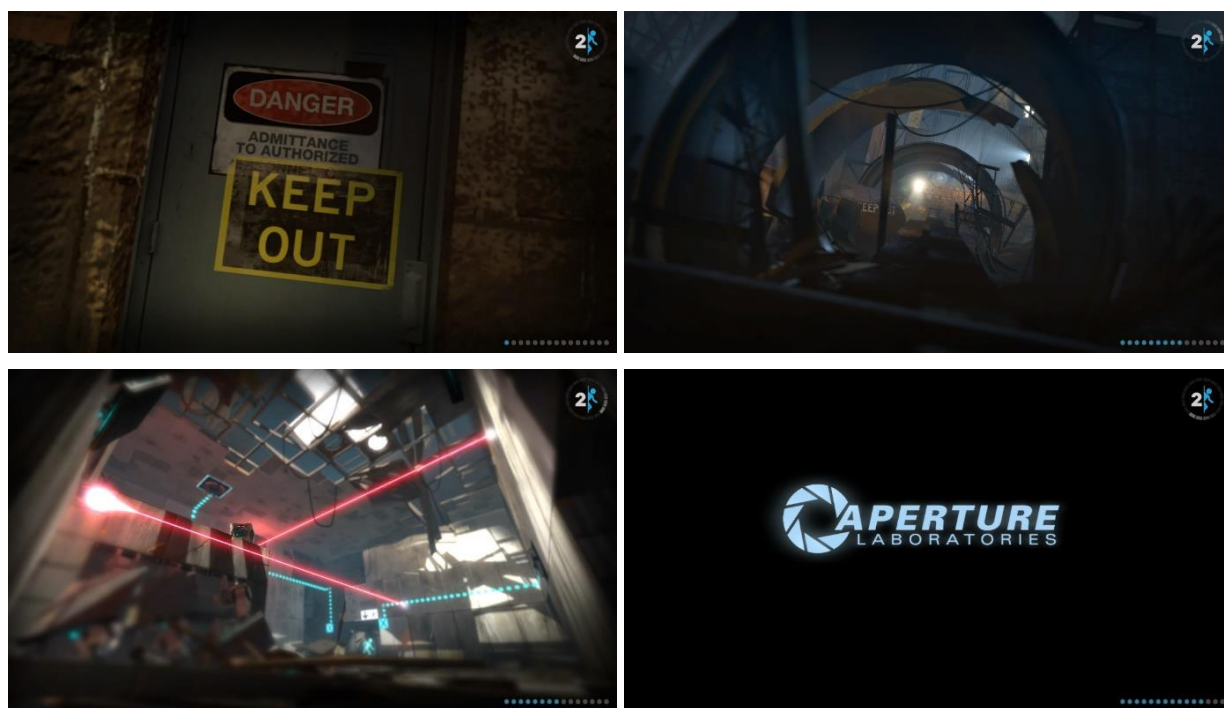


Fig. 2,3,4,5. Pantallas de carga de Portal 2

En el caso de *Bioshock Infinite*, se muestra una imagen con el escenario donde va a transcurrir el siguiente nivel de juego (e historia), junto con un texto que da algún consejo, pero también aporta información de la

<sup>51</sup> Lugar donde transcurre la trama en *Portal 2*.



trama. Además, de fondo a todo esto, hay una imagen predefinida para todas las pantallas de carga en la que aparecen los datos del protagonista (personaje controlable) (Fig.6).



Fig.6. Pantalla de carga de Bioshock Infinite

En *Dishonored*, las imágenes y texto de sus pantallas de carga varían según el tramo de la historia en la que se encuentre el jugador (Fig.7). Igual que en *Bioshock Infinite*, el texto también varía en una misma pantalla de carga. Puede aportar información sobre la jugabilidad, pero también puede contextualizar al jugador en el momento de la historia en que se encuentra.

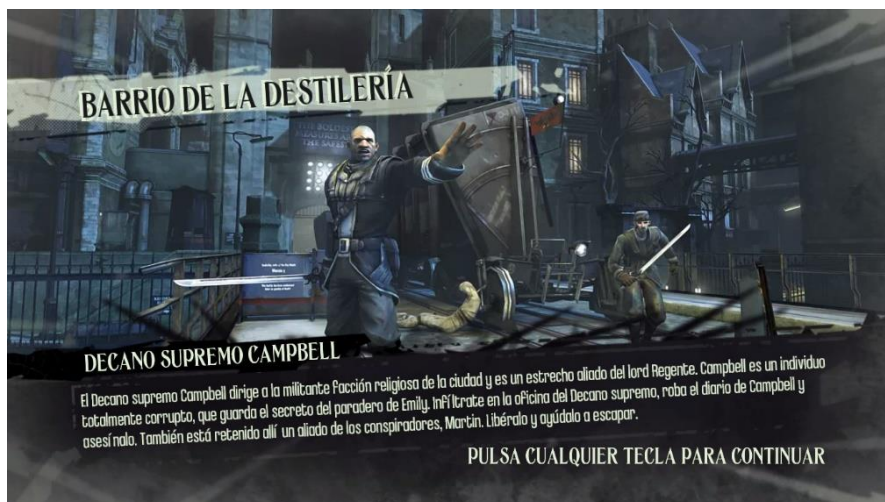


Fig.7. Pantalla de carga de Dishonored

Por último, en *Metro: Last Light*, las pantallas de carga entre niveles explican el punto de la trama en que se encuentra el jugador, mediante texto, imágenes y voz (Fig.8). De fondo se muestran dos imágenes, una del escenario que está cargando y otra del mapa del metro de Moscú con el punto donde transcurre ese nivel. Por otro lado, va apareciendo el texto con el contenido narrativo, al mismo tiempo que la voz del protagonista va relatándolo.

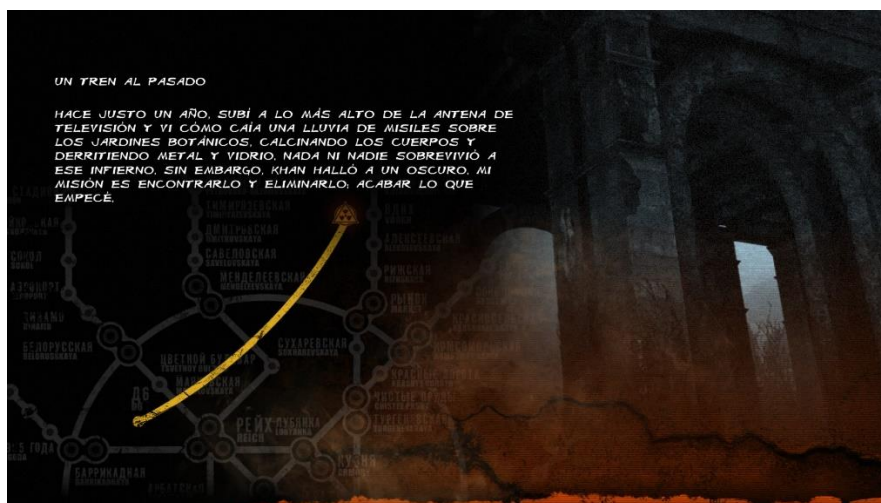


Fig.8. Pantalla de carga de Metro: Last Light

El 100% de los juegos presenta cinemáticas en algún momento, así como eventos pre-escritos que facilitan el desarrollo de la historia sin eliminar el control del jugador. En el caso de *Portal 2*, los eventos pre-escritos, junto a los diálogos grabados, son los principales medios para presentar la narrativa. Ambos se presentan con frecuencia ante el jugador, sin eliminar el control en ningún momento. Por otro lado, en *Singularity*, *Dishonored*, *Bioshock Infinite* y *Metro: Last Light* los puntos de trama siempre se presentan mediante cinemáticas, aunque los eventos pre-escritos también son frecuentes. Estos no se utilizan en los puntos importantes de trama, sino en momentos de menor importancia dramática que continúan la historia pero no eliminan el control del jugador.

### 1.2.1. Características de las cinemáticas en la historia principal

#### a) Según el momento en que se muestran

INTRODUCCIÓN: 4 juegos (80% del total).

##### Punto de vista:

- Primera persona: 2 juegos (50% de 4).
- Estilo cinematográfico clásico: 1 juego (25% de 4).
- Estilo documental: 1 juego (25% de 4).

##### Relación de aspecto:

- Apaisada, con franjas por encima y por debajo: 1 juego (25% de 4).
- Misma relación de aspecto que el resto del juego: 3 juegos (75% de 4).

DURANTE EL JUEGO: 4 juegos (80% del total).

##### Punto de vista:

- Primera persona: 4 juegos (100% de 4).

##### Frecuencia de aparición:

- o Constante: 4 juegos (100% de 4).
- o Puntual: 0 juegos.

##### Relación de aspecto:

- Apaisada, con franjas por encima por debajo: 1 juego (25% de 4).
- Misma relación de aspecto que el resto del juego: 3 juegos (75% de 4).
- Estilo cinematográfico clásico: 2 juegos (50% de 4).

**Frecuencia de aparición:**

- Constante: 0 juegos.
- Puntual: 2 juegos (100% de 2).

**Relación de aspecto:**

- Apaisada, con franjas por encima por debajo: 0 juegos.
- Misma relación de aspecto que el resto del juego: 2 juegos (100% de 2).
- Estilo documental: 1 juego (25% de 4).

**Frecuencia de aparición:**

- Constante: 0 juegos.
- Puntual: 1 juego (100% de 1).

**Relación de aspecto:**

- Apaisada, con franjas por encima por debajo: 0 juegos.
- Misma relación de aspecto que el resto del juego: 1 juego (100% de 1).

EPÍLOGO: 5 juegos (100% del total).

**Punto de vista:**

- Primera persona: 3 juegos (60% del total).

**Relación de aspecto:**

- Apaisada, con franjas por encima por debajo: 0 juegos.
- Misma relación de aspecto que el resto del juego: 3 juegos (100% de 3).
- Estilo cinematográfico clásico: 4 juegos (80% del total).

**Relación de aspecto:**

- Apaisada, con franjas por encima por debajo: 1 juego (25% de 4).
- Misma relación de aspecto que el resto del juego: 3 juegos (75% de 4).
- Estilo documental: 1 juego.

**Relación de aspecto:**

- Apaisada, con franjas por encima por debajo: 0 juegos.
- Misma relación de aspecto que el resto del juego: 1 juego (100% de 1).

**b) Según el aspecto visual**

CON EL MOTOR DE JUEGO: 5 juegos (100% del total).

PRE-RENDERIZADAS: 0 juegos.

*Portal 2* (20% del total) es el único juego que comienza directamente con una parte jugable y no con una cinemática. El resto (80% del total) tiene un vídeo de introducción. *Singularity* comienza con una cinemática de estilo documental, que introduce al jugador al argumento del juego. Una voz en off va narrando los hechos previos a la historia juego, y de fondo se muestran imágenes de archivo y recursos

gráficos –mapas, tablas...-; *Metro: Last Light* comienza con una cinemática de estilo cinematográfico clásico en la que el protagonista, Artyom, narra los hechos ocurridos en el pasado y el juego anterior (*Metro 2033*), contextualizando el comienzo del juego; *Dishonored* y *Bioshock Infinite* son los únicos que comienzan con una cinemática en primera persona en las que el jugador puede controlar el movimiento de la cámara. Igual que en *Portal 2*, en estos dos juegos la historia se introduce directamente con diálogo de los personajes en el entorno de juego, pero, a diferencia de *Portal 2*, en *Dishonored* y *Bioshock Infinite*, el jugador no tiene libertad para moverse. Por eso, en estos dos últimos juegos, sí se consideran cinemáticas.

*Dishonored* (25% de 4) es el único juego cuya cinemática introductoria presenta un formato apaisado con franjas negras en lo alto y en lo bajo de la pantalla. El resto de juegos (75% de 4) presenta en la introducción la misma relación de aspecto que en las partes jugables. Se diferencian solo por el punto de vista utilizado, siendo *Bioshock Infinite* el único que utiliza una cinemática sin diferencia alguna con el juego principal.

Durante el juego, *Portal 2* es el único que, igual que en la introducción, tampoco presenta cinemáticas (20% del total). El resto de juegos (80% del total) sí presenta cinemáticas en algún momento. *Singularity*, *Dishonored*, *Bioshock Infinite* y *Metro: Last Light* tienen cinemáticas en primera persona de frecuencia constante durante el juego (100% de 4). Excepto *Dishonored*, todos poseen la misma relación de aspecto en las cinemáticas que en las partes jugables (75% de 4). *Dishonored* (25% de 4), en cambio, presenta un formato apaisado, con franjas negras en lo alto y lo bajo de la pantalla, diferenciándose así de las partes jugables (Fig.9 y 10). El estilo durante el juego es el mismo que el utilizado en la introducción.



Fig.9 y 10. Cinemáticas durante el juego en *Dishonored*

*Singularity* y *Metro: Last Light* (50% de 4) son los dos únicos juegos que presentan alguna cinemática de estilo cinematográfico clásico durante el juego. Su presencia es puntual (100% de 2), apareciendo una única cinemática de este tipo en *Singularity*, y dos en *Metro: Last Light*. Su relación de aspecto, en ambos juegos, es la misma que en las partes jugables (100% de 2). En ambos casos, esta cinemática se muestra prácticamente en mitad del juego, aunque en *Metro: Last Light*, la segunda se muestra también cerca del final. En *Singularity* la cinemática muestra como descarrila un tren en el que viajan los personajes protagonistas (jugador y acompañante), pero no se les ve en tercera persona (Fig.11,12,13,14), y en el caso de *Metro: Last Light*, las dos cinemáticas se tratan de recuerdos, o *flashbacks*, del personaje principal, y están relacionadas entre sí aunque aparecen en distintos momentos del juego. Es importante añadir que en

el caso de *Metro: Last Light*, al ser recuerdos, estas cinemáticas alternan el estilo cinematográfico clásico y la primera persona, viéndose ambos en la misma cinemática (Fig.15,16,17,18,19,20). Los planos en primera persona se distinguen, principalmente, por las gotas de agua que hay en los laterales de la pantalla en algunos planos (que se forman en el visor de la máscara antigás), y porque los personajes que aparecen dirigen la mirada directamente al jugador.



Fig.11,12,13,14. Cinemática estilo cinematográfico clásico de Singularity



Fig.15,16,17. 1ª cinemática alternando estilo cinematográfico clásico (b y c) y primera persona (a) en *Metro: Last Light*

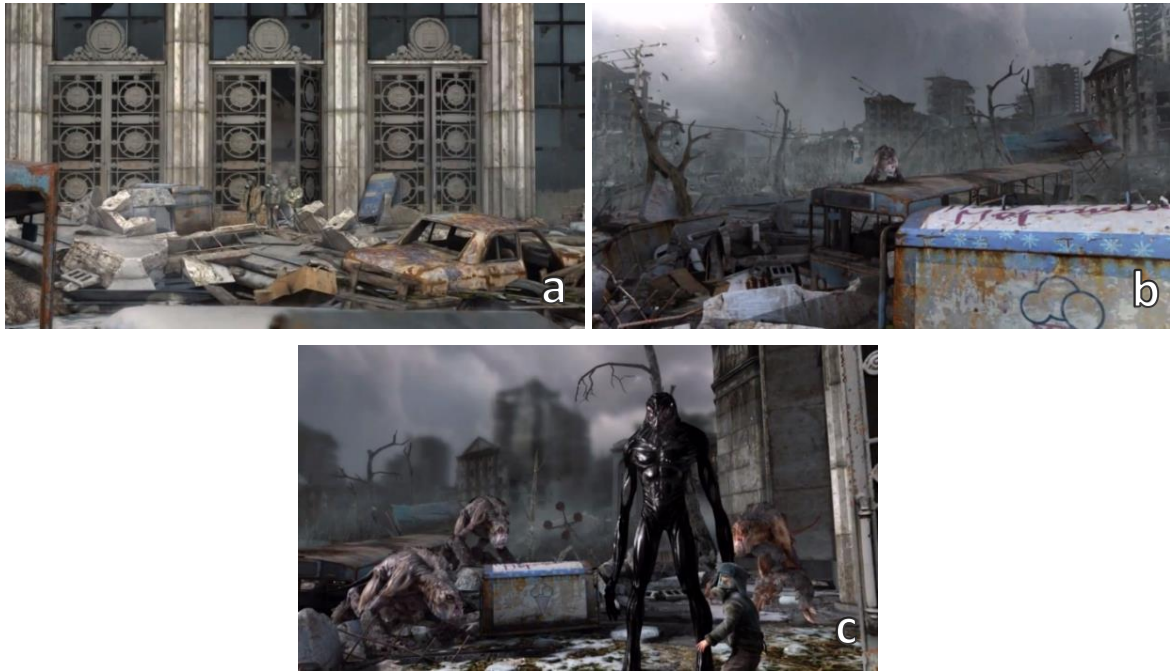


Fig.18,19,20. 2ª cinemática alternando estilo cinematográfico clásico (a y c) y primera persona (b) en *Metro: Last Light*

*Singularity* (25% de 4) es el único juego con una cinemática de estilo documental entre las partes jugables. Su presencia es puntual (100% de 1), ya que solo aparece una única cinemática, y su relación de aspecto es la misma que durante el resto del juego (100% de 1) (Fig.21). Esta cinemática utiliza el mismo estilo que la cinemática de introducción, sirviendo también para explicar al jugador algunos detalles de la historia en ese momento. Pero, a diferencia de la cinemática de introducción, esta se muestra después de que un personaje indique al jugador que mire la pantalla de un ordenador.

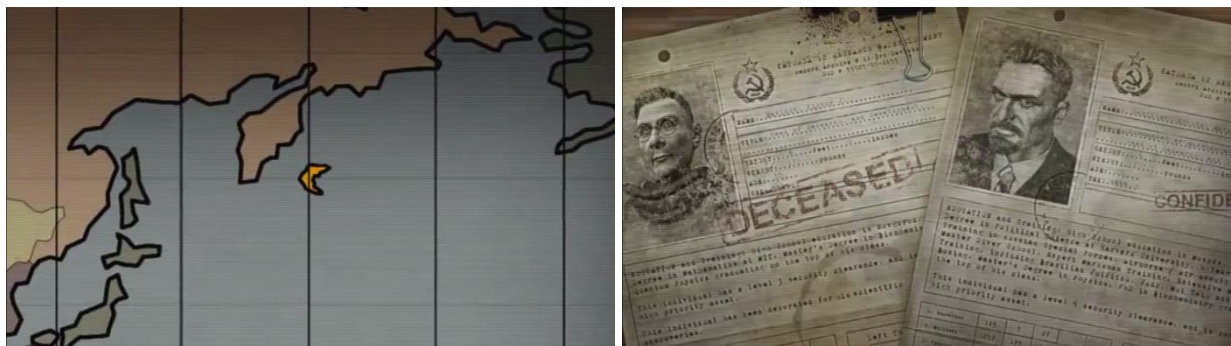


Fig.21. Cinemática estilo documental durante el juego en *Singularity*

Todos los juegos analizados (100% del total) tienen alguna cinemática como epílogo. También se ha observado como en cada juego puede haber varias cinemáticas con distintos puntos de vista, sobre todo si el juego tiene varios finales. *Singularity*, *Portal 2* y *Bioshock Infinite* (60% del total) tienen una cinemática en primera persona con la misma relación de aspecto que las partes jugables (100% de 3). En *Singularity*, esta cinemática en primera persona es uno de los tres posibles finales que elige el jugador, mientras que en *Portal 2* y *Bioshock Infinite*, es el único final disponible.

Por otro lado, *Singularity* y *Portal 2*, junto con *Dishonored* y *Metro: Last Light* (80% del total), también cuentan con una cinemática en estilo cinematográfico clásico como epílogo. En el caso de *Singularity*, esta cinemática aparece después de los distintos finales elegidos por el jugador (siendo común a todos ellos) y muestra lo que le ocurrió a un personaje que desapareció durante el juego, cerrando la trama. En el caso de *Portal 2*, igual que en *Singularity*, primero se presenta la cinemática en primera persona (único final disponible), luego aparecen los créditos del juego, y después hay una pequeña cinemática en estilo cinematográfico clásico, donde se ve lo que le ha pasado a uno de los personajes de la historia. *Dishonored* y *Metro: Last Light*, son los únicos que solo tienen epílogos en estilo cinematográfico clásico, aunque ambos cuenten con dos finales distintos. De nuevo, *Dishonored* (25% de 4) es el único cuya cinemática de estilo cinematográfico clásico tiene un formato apaisado, con franjas negras en lo alto y lo bajo de la pantalla, mientras que el resto de juegos (75% de 4) presenta la misma relación de aspecto en la cinemática que en las partes jugables.

Por último, *Singularity* es el único juego que tiene dos de los tres finales con cinemáticas de estilo documental (20% del total), con la misma relación de aspecto que en las partes jugables (100% de 1). Informan al jugador mediante una voz en off y gráficos e imágenes de archivo, de todo lo que ocurre después del juego, consecuencia de la decisión que toma el jugador en el último momento. De todos los juegos analizados, el único que tiene exclusivamente un solo epílogo en primera persona es *Bioshock Infinite*, y el único que tiene los tres puntos de vista en cinemáticas de epílogo es *Singularity*.

En todos los juegos, las cinemáticas tienen el aspecto del motor de juego (100% del total), independientemente de que estén realmente hechas con el mismo motor o no.

### **1.3. Estructura de progreso de la narrativa**

El 100% de los juegos tiene una estructura continua para el progreso de la narrativa. En todos los juegos analizados el jugador avanza por unos niveles en los que la narrativa se desarrolla en cualquier momento, y no entre niveles. Aunque hay pantallas de carga entre las distintas zonas (o niveles), no hay saltos injustificados entre ellos. Por ejemplo, algo muy común en los juegos analizados es atravesar puertas. Cuando el jugador llega a una puerta en la que acaba el escenario, aparece una pantalla de carga. Una vez cargado el nivel, el jugador aparece al otro lado de la puerta, con esta cerrada a sus espaldas. Lo mismo ocurre en los vehículos o ascensores. El jugador entra en uno y viaja durante unos segundos en ellos. Tras la pantalla de carga, el jugador continúa estando en el vehículo en cuestión durante un rato, hasta alcanzar el destino para ir a pie.

### **1.4. Presencia de elipsis temporales**

*Dishonored* es el único juego con elipsis temporales, siendo un 20% del total analizado. Esto quiere decir que hay partes del juego en las que ocurre un lapso de tiempo importante entre dos situaciones diferentes. Por ejemplo, hay una situación en la que atrapan a Corvo (protagonista del juego). Tras un fundido en negro aparece una pantalla de carga con un texto que dice que han pasado seis meses, y posteriormente, aparece

una cinemática con Corvo en una prisión. El personaje no ha estado inconsciente durante esos seis meses, por lo que se considera una elipsis temporal importante. El resto de juegos, sin embargo, no recurre a este método narrativo en ningún momento.

Otra elipsis recurrente en *Dishonored* es la que ocurre cuando Corvo sube a una barca que le desplaza a diferentes zonas. En este caso, el viaje de la barca se omite y el jugador aparece directamente en la zona a la que quería viajar. Sin embargo, en el resto de juegos analizados, aunque haya cortes en los niveles (donde aparece una pantalla de carga), hay continuidad espacial y temporal entre las diferentes zonas.

### 1.5. Indicadores de acción

Indicaciones directas mediante diálogo: 0 juegos.

Indicaciones indirectas mediante diálogo: 5 juegos (100% del total).

Indicaciones directas en pantalla: 4 juegos (80% del total).

Todos los juegos tienen indicaciones indirectas mediante diálogo. Los personajes siempre le dicen al jugador qué hacer o a dónde ir, pero nunca mencionan los controles de manera directa. Los diálogos suelen ser del estilo: “Coge el arma que está sobre la mesa”.

Por otro lado, el 80% de los juegos cuenta con indicaciones directas en pantalla. *Portal 2* es la única excepción, ya que las indicaciones en pantalla solo se muestran al principio del juego a modo de tutorial, pero durante el desarrollo de la historia y del juego, no vuelven a aparecer. En el resto de juegos (*Singularity*, *Dishonored*, *Bioshock Infinite* y *Metro: Last Light*), las indicaciones en pantalla son muy recurrentes, y aparecen constantemente. Suelen indicar el botón o tecla que tiene que pulsar el jugador y la acción que realizan (coger un arma u objeto, abrir una puerta, pulsar un botón...). Las diferencias entre cada juego están en la cantidad de texto que hay en cada indicación. En *Singularity* suele aparecer solo el nombre del objeto que el jugador está seleccionando y la tecla que tiene que pulsar (Fig.22). En *Dishonored* y *Bioshock Infinite* aparece también el verbo de la acción que puede realizar con ese objeto (abrir, registrar, coger...) (Fig.23 y 24). En *Metro: Last Light* no aparece texto, solo un icono relacionado con el objeto o la acción que puede realizar (una mano en caso de interactuar o coger un objeto, una bombilla en caso de apagarla o quitarla...) (Fig.25).



Fig.22. Indicador de acción de Singularity



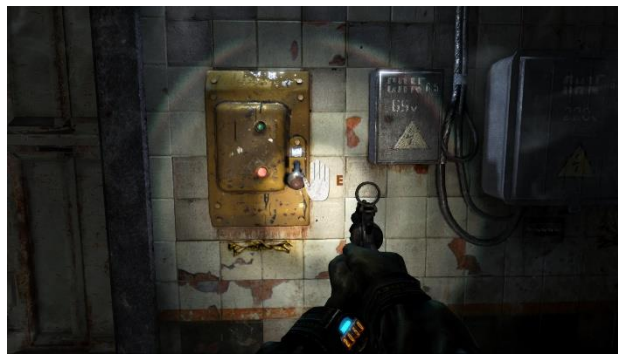


Fig.22,23,24,25. Indicadores de acción de Singularity, Dishonored, Bioshock Infinite y Metro: Last Light.



Fig.26. Botón con el que se puede interactuar en Portal 2. Sin indicador de acción.

## 1.6. Indicadores direccionales para avanzar en el juego y en la historia

Externos a la realidad del juego: 2 juegos (40% del total).

Integrados en la realidad del juego: 2 juegos (40% del total).

Todos los juegos analizados utilizan el diálogo y los eventos pre-escritos para guiar al jugador e indicarle que está avanzando en la historia, sin embargo, la mayoría también se apoya en indicadores direccionales para evitar que el jugador se pierda. *Dishonored* y *Bioshock Infinite* (40% del total) son los únicos juegos en los que estos indicadores son externos a la realidad del juego. En *Dishonored* aparecen marcas en la pantalla que indican lugares donde el jugador tiene que ir, y la distancia a la que se encuentra de ellos (Fig.27). En *Bioshock Infinite*, el jugador puede pulsar una tecla con la que hacer aparecer una flecha en el suelo que indica la dirección en la que se debe avanzar para continuar la historia (Fig.28). Además, siempre que se pulsa esta tecla aparece en pantalla un texto, recordando el objetivo activo en ese momento.



Fig.27. Indicador de objetivo en Dishonored



Fig.28. Indicador de objetivo en Bioshock Infinite

Por otro lado, *Singularity* y *Metro: Last Light* (40% del total), utilizan indicadores direccionales integrados en la realidad del juego. En *Singularity*, cuando el jugador pulsa una determinada tecla, aparecen unas huellas en el suelo indicando el camino exacto que tiene que seguir (Fig.29). En la realidad del juego, estas huellas pertenecen al personaje protagonista, pero del pasado, y el jugador es capaz de verlas porque está utilizando un dispositivo que le permite viajar en el tiempo y alterar el estado de los objetos. En *Metro: Last Light*, el indicador direccional es directamente una brújula que el jugador saca al pulsar un botón, solo que en lugar de marcar el norte, marca el lugar al que debe dirigirse para cumplir el objetivo. Debajo de la brújula, aparece también la lista de objetivos que debe cumplir el jugador, anotados en el cuaderno del protagonista (Fig.30).

El único que no utiliza ningún tipo de indicador direccional es *Portal 2* (20% del total).



*Fig.29. Indicador de objetivo en Singularity*



*Fig. 30. Indicador de objetivo en Metro: Last Light*

### **1.7. Elementos esenciales para la trama de fácil acceso**

El 100% de los juegos tiene los elementos esenciales para la trama de fácil acceso. El jugador no tiene que explorar a fondo el mundo de juego para poder avanzar en la historia principal, simplemente tiene que ir superando las pruebas que se le plantean (de acción, puzzles...). Los elementos de la trama están fácilmente visibles y accesibles. *Portal 2* es el que puede suponer un reto mayor, ya que para acceder a los materiales de la historia es necesario que el jugador supere los puzzles que se plantean, haciendo que se pueda quedar atascado en algunas partes.

### **1.8. Apoyo a la historia a través de la ambientación**

El 100% de los juegos tiene una ambientación que ayuda a que la historia sea creíble. En *Singularity*, la trama transcurre en una isla soviética abandonada llamada *Katorga-12*, donde, casi 60 años atrás, se extraía un elemento muy poderoso y se realizaban experimentos con la población. El jugador intuye lo que ha podido pasar en la isla gracias a la ambientación. Además, esta es clave para ayudar al jugador a entender si se encuentra en el pasado o en el presente, ya que puede viajar en el tiempo. En el mismo principio del

juego, si el jugador está atento a la ambientación y al decorado, al volver al presente después del primer viaje al pasado, puede darse cuenta de que una estatua ha cambiado. Esto es clave para que el jugador vaya entendiendo la historia y atando cabos sueltos desde el principio.

En *Portal 2*, el argumento se desarrolla en *Aperture*, un complejo científico abandonado hace muchos años. Las instalaciones se encuentran en ruinas y el entorno se ha llenado de vegetación. El jugador puede observar, además, restos de experimentos, artilugios y otros objetos científicos del pasado del lugar.

En *Dishonored*, el argumento cuenta que una plaga de ratas ha transmitido la peste en *Dunwall* (ciudad donde se desarrolla el juego). Si el jugador observa el entorno puede ver grupos de ratas corriendo por la ciudad y cadáveres de personajes que han fallecido debido a la peste.

En *Bioshock Infinite*, la historia transcurre en *Columbia*, una ciudad flotante en el cielo. La ambientación varía mucho según la zona o el momento de la historia. En momentos de calma, la ambientación es tranquila y los ciudadanos hacen vida normal, creando una sensación de paz. Por ejemplo, en la playa, los ciudadanos se bañan, toman el sol, o se hacen fotografías. En otras zonas de la ciudad o momentos de acción, las calles están vacías o los personajes que hay son violentos (normalmente enemigos), hay basura tirada por el suelo, y el ambiente en general es tétrico y oscuro. Todo esto está justificado por el argumento, ya que hay momentos de la historia en los que la ciudad debe estar tranquila, pero en otros momentos ocurren altercados y revueltas que cambian totalmente el ambiente.

En *Metro: Last Light*, el argumento transcurre en el metro de Moscú, 21 años después de una guerra nuclear que obligó a la humanidad a refugiarse bajo tierra. La ambientación refleja perfectamente la forma en que vive la gente tras el desastre y cómo se han organizado con los pocos recursos que tenían. Muchos trenes se han convertido en casas o locales, y aunque están decorados como tales, aun se pueden ver los asientos o rejillas típicas de los trenes. Lo más impactante de la ambientación es lo bien recreados que están algunos lugares de la superficie, mostrando un Moscú totalmente destruido y desolado tras la catástrofe. En el interior del metro, hay también estaciones abandonadas tras ser atacadas por mutantes, y el jugador puede ver los restos de las personas que vivían en esos lugares e intuir qué les sucedió para tener que abandonarlos.

## **1.9. Material narrativo extra para la historia principal**

### **a) Presencia**

- Sí: 5 juegos (100% del total).
- No: 0 juegos

### **b) Tipo de material narrativo:**

- Texto: 3 juegos (60% del total).
- Carteles: 5 juegos (100% del total).
- Grabaciones de audio: 3 juegos (60% del total).
- Vídeos: 2 juegos (40% del total).
- Visiones: 2 juegos (40% del total).

c) **Presentación:**

- En el entorno de juego: 5 juegos (100% del total).
- Pantalla emergente manteniendo continuidad con la historia: 2 juegos (40% del total).
- Pantalla emergente con el estilo de la interfaz del juego: 2 juegos (40% del total).

Todos los juegos analizados presentan material narrativo extra para la historia principal. *Singularity*, *Dishonored* y *Metro: Last Light* (60% del total) tienen material de tipo texto, en forma de notas o cartas que el jugador encuentra en el entorno de juego. En el caso de *Singularity*, las notas se leen en el momento en que se encuentran, y luego se quedan en el mismo lugar, sin poder ser recogidas. En *Dishonored*, hay notas que el jugador puede recoger y leer cuando quiera, y otras que no se recogen y solo se leen en el momento de encontrarlas. En *Metro: Last Light* las notas siempre se recogen y se quedan guardadas en un diario. El jugador no las lee en el momento de recogerlas, sino que debe entrar al menú de juego y seleccionar el diario para visualizarlas. En *Singularity* y *Dishonored*, estas notas están escritas por personajes que han vivido experiencias pasadas y con los que el jugador no se encuentra directamente, mientras que en *Metro: Last Light*, las notas son en realidad, entradas en el diario del protagonista, donde plasma su visión de los hechos vividos, y a su vez, ayuda al jugador a entender mejor los hechos que han ocurrido en el juego.

En cuanto a la presentación de estas notas, solo en *Singularity* se muestran mediante una pantalla emergente manteniendo la continuidad de la historia. En medio de la pantalla aparece un folio de papel con el texto escrito encima (Fig.31 y 32). El jugador la va leyendo como si de una carta real se tratase. De hecho, el juego no se pausa cuando se está leyendo la nota. Sin embargo, en *Dishonored* (Fig.33 y 34) y *Metro: Last Light* (Fig.35 y 36), sí utilizan una pantalla emergente con el estilo del interfaz del juego. El jugador lee las cartas o notas en una ventana con el mismo estilo gráfico que el resto de menús del juego. Además, mientras son leídas, el juego se mantiene en pausa. De hecho, las notas de *Metro: Last Light* ni siquiera son leídas en el momento en que se encuentran, sino que el jugador tiene que entrar en el menú de juego para verlas.



Fig.31 y 32. Nota de texto en Singularity

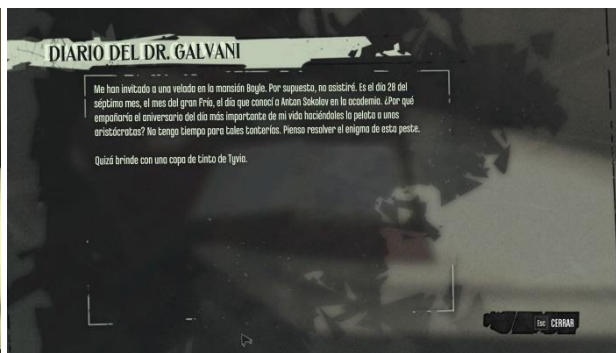


Fig.33 y 34. Nota de texto en Dishonored

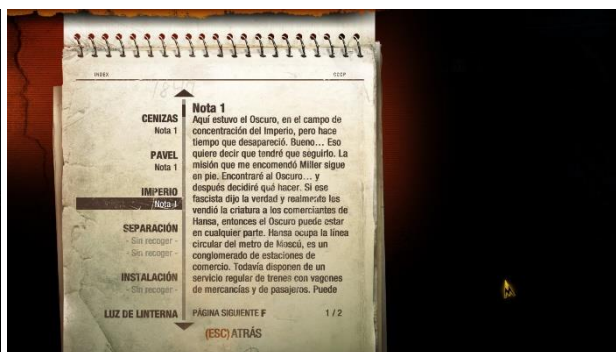


Fig.35 y 36. Nota de texto en Metro: Last Light

Los cinco juegos analizados presentan material narrativo de tipo cartel (100% del total). En todos, aparecen imágenes o textos en el propio entorno de juego (ya sean carteles propiamente dicho, pintadas en las paredes, titulares de periódicos tirados...) que aportan alguna información sobre el lugar en el que se encuentra el jugador. En *Singularity*, *Portal 2* y *Metro: Last Light*, los carteles suelen ser antiguos, de cuando los lugares estaban habitados o se hacía vida normal en ellos, y sirven muy bien para ambientar el momento histórico en que tenían vida esos sitios. Por ejemplo, los carteles de *Singularity* tienen estilo constructivista soviético (Fig.37,38), mientras que en *Portal 2* remiten a los años 60-70 (Fig.40 y 41). En *Metro: Last Light* abundan los posters de mapas del metro de Moscú (Fig.42). También es común encontrar pintadas en las paredes (especialmente en *Singularity* (Fig.39) y *Metro: Last Light* (Fig.43)). En *Dishonored* y *Bioshock Infinite*, los carteles y pintadas ambientan la situación que se vive en las ciudades donde se desarrollan los juegos. En *Dishonored*, Corvo, el protagonista, es buscado tras ser condenado a muerte, por lo que es normal ver carteles de “se busca” (Fig.44 y 45). En *Bioshock Infinite*, muchos de los carteles reflejan la discriminación hacia la población de color, imitando la que se vivió durante el siglo XX en Estados Unidos (Fig.46 y 47).

Todos estos carteles, pintadas y otros textos, se pueden observar directamente en las paredes, suelos y techos del escenario.



Fig. 37,38,39. Carteles y pintadas en Singularity



Fig.40 y 41. Carteles en Portal 2



Fig.42 y 43. Carteles y pintadas en Metro: Last Light



Fig.44 y 45. Pintadas y carteles en Dishonored



Fig.46 y 47. Carteles en Bioshock Infinite

De los juegos analizados, *Singularity*, *Dishonored* y *Bioshock Infinite* (60% del total), tienen grabaciones de audio como material narrativo extra. En *Singularity* y *Dishonored*, las grabaciones de audio no se recogen, sino que se escuchan en el lugar donde se encuentran. En cambio, en *Bioshock Infinite*, las grabaciones se pueden recoger y escuchar en cualquier momento. Igual que en el caso del texto, en estas grabaciones suelen hablar personajes desconocidos, contando lo que les ha pasado antes de desaparecer o morir. Otras veces sí que hablan personajes conocidos por el jugador.

En *Singularity* y *Dishonored* cuando el jugador encuentra estos reproductores de audio, pulsa un botón y escucha la grabación directamente en el entorno de juego, sin ningún tipo de ventana emergente (Fig.48 y 49). Sin embargo, las de *Bioshock Infinite* se incluyen dentro del apartado de pantalla emergente manteniendo la continuidad de la historia porque no se escuchan desde el entorno de juego. Cuando el jugador las escucha, aparece en el lateral derecho de la pantalla una pequeña ventana emergente con la forma de un voxáfono (aparato que se usa en el juego para escuchar las grabaciones de audio). El voxáfono permanece en pantalla lo que dura la grabación, pudiendo el jugador actuar libremente mientras lo escucha (Fig.50 y 51). Aunque se aleje del lugar donde lo recogió, este sigue escuchándose con la misma intensidad, ya que es como si el jugador lo llevara encima. Por el contrario, en *Singularity* y *Dishonored*, si el jugador se aleja de donde se encuentra el reproductor, disminuye la intensidad del sonido.





Fig.48 y 49. Grabación de audio en *Singularity* y *Dishonored*



Fig.50 y 51. Grabación de audio de *Bioshock Infinite*

*Singularity* y *Bioshock Infinite* (40% del total) son los únicos que cuentan con vídeos como material narrativo extra. En ambos juegos, el jugador encuentra reproductores de vídeo que puede usar. Estos vídeos tampoco se recogen, sino que se ven directamente en los reproductores. En *Singularity* se llaman “archivo de películas” (Fig.52 y 53) y en *Bioshock Infinite* “kinetoscopios” (Fig.54 y 55), sin embargo, en ambos, el personaje hace el mismo movimiento para verlos. Se ve como el personaje se acerca al visor de los reproductores, simulando que se lo acerca a los ojos, la pantalla se vuelve negra y comienza la reproducción del vídeo. Una vez terminado, y mediante el mismo movimiento pero a la inversa, el personaje se aleja del reproductor. En *Singularity* se tratan de películas informativas sobre los descubrimientos que se iban haciendo en la isla, y en *Bioshock Infinite*, son también películas informativas pero mudas, al estilo del kinetoscopio de Edison.

Las grabaciones se ven en pantallas emergentes manteniendo la continuidad de la historia porque se muestran frente a los ojos del jugador como si estuviera mirando por un visor.



Fig.52 y 53. Archivo de películas en *Singularity*



Fig.54 y 55. Kinetoscopio en Bioshock Infinite

Por último, *Singularity* y *Metro: Last Light* (40% del total) son los únicos juegos con visiones como material narrativo extra. Estas ocurren mientras el jugador se mueve por el entorno de juego, viéndose durante unos segundos pero sin eliminar el control del jugador, por lo que están totalmente integradas. Tanto en *Singularity* como en *Metro: Last Light* se tratan de visiones del pasado, de lo que ocurrió en sitios determinados cuando el jugador se acerca a ellos. Las de *Singularity* se ven con un estilo más fantasmal (Fig.56 y 57), mientras que las de *Metro: Last Light*, se ven exactamente como si el jugador estuviese metido en el recuerdo (Fig.58 y 59).



Fig.56 y 57. Visiones en Singularity



Fig.58 y 59. Visiones en Metro: Last Light

Finalmente, resumiendo la presentación de todos estos materiales extra, el 100% de los juegos tiene carteles que se muestran en el entorno de juego. Las visiones (solo en *Singularity* y *Metro: Last Light*) también se muestran siempre en el mismo entorno de juego, así como las grabaciones de audio de *Singularity* y *Dishonored*. Las de *Bioshock Infinite* se muestran con una pequeña ventana emergente manteniendo la continuidad. Las notas de texto y los vídeos siempre se visualizan en pantallas emergentes. Los vídeos

(*Singularity* y *Bioshock Infinite*) siempre mantienen la continuidad con la historia, pero en el caso de las notas, solo las de *Singularity* mantienen la continuidad. Las de *Dishonored* y *Metro: Last Light* se ven en una pantalla emergente con el estilo gráfico del menú del juego.

## 2. Personajes

### 2.1. Personaje principal. Controlable.

Se conoce el rostro del personaje: 3 juegos (60% del total).

Se conocen datos básicos del personaje al iniciar el juego: 4 juegos (80% del total).

Se conoce su pasado o historia al empezar el juego: 1 juego (20% del total).

Se descubre su pasado o historia al avanzar en el juego o al finalizarlo: 4 juegos (80% del total).

Se ve reflejado al personaje en alguna superficie o en 3ª persona en cinemáticas: 2 juegos (40% del total).

Se ven las manos del personaje al interactuar con elementos del entorno no esenciales para la historia principal: 0 juegos

El personaje tiene líneas de diálogo en las partes jugables: 1 juego (20% del total).

En caso negativo, conocemos la voz del personaje: 3 juegos (75% de 4 juegos sin líneas de diálogo).

Se conocen los pensamientos del personaje: 1 juego (20% del total).

A pesar de que todos los juegos analizados son en primera persona, en 3 de ellos –*Portal 2*, *Dishonored* y *Bioshock Infinite*–, se conoce el rostro del personaje que el jugador controla. En *Portal 2*, se ve a la protagonista, Chell, cuando atravesamos los portales creados para avanzar (Fig.60 y 61). Su rostro muestra siempre la misma expresión hierática, sin variación alguna. Curiosamente, a pesar de conocer su apariencia, Chell es la única que no aparece en la portada del juego, ni siquiera parcialmente (Fig.65). Sin embargo, sí que aparece en dibujos promocionales oficiales. En *Dishonored*, el jugador ya descubre el rostro del personaje controlable, Corvo, en la misma pantalla de elección de dificultad, al principio del juego (Fig.62). También hay más dibujos e imágenes a lo largo del juego donde aparece este personaje. De hecho, en la portada del juego aparece en plano medio, pero con el rostro cubierto por una máscara (Fig.66). En *Bioshock Infinite*, el protagonista Booker DeWitt aparece directamente en la portada del juego, con un plano medio-largo y con su rostro claramente visible, centrando todo el protagonismo en él (Fig.67). Además, se hace bastante hincapié en su apariencia física incluso en el material promocional del juego (Fig.63).



Fig. 60 y 61. Chell vista durante el juego a través de portales en *Portal 2*



Fig.62. Imagen de Corvo en la pantalla de elección de dificultad de Dishonored



Fig.63. Imagen promocional de Bioshock Infinite con Booker DeWitt y Elizabeth

Por otro lado, están *Singularity* y *Metro: Last Light*, en los que no se conoce el rostro de los personajes protagonistas. Sí se conoce el atuendo de ambos, pero no se distinguen sus rostros a lo largo del juego. En la portada de *Singularity*, aparece un soldado en plano medio-largo, pero con la mitad del rostro cortado y en sombra. El protagonismo no se centra en el personaje, sino en el dispositivo que lleva en su brazo derecho (muy importante en el juego) (Fig.64).

En *Metro: Last Light*, el protagonista, Artyom, también aparece en la portada. Sin embargo, este aparece de cuerpo entero en un plano general, ocupando el centro del tercio inferior de la portada (Fig.68). El protagonismo se centra en el título del juego antes que en el personaje, del que únicamente conocemos que es un soldado (o comando en el universo del juego), pero lleva el rostro totalmente cubierto por una máscara. A lo largo del juego, hay momentos en que se muestran primeros planos de recuerdos del personaje, pero este siempre aparece con un casco o máscara antigás puesta, por lo que nunca se muestra directamente su rostro.



Fig.64,65,66,67,68. Portadas de los juegos analizados

Pasando a los datos básicos de los personajes al iniciar el juego, se conocen en el 80% de los casos, es decir, en 4 juegos de los 5 analizados. A pesar de que en *Portal 2* tenemos algunos datos al empezar el juego, el jugador ni siquiera conoce el nombre de la protagonista, por lo que no se puede considerar que se ofrezcan datos básicos suficientes. Al empezar y gracias a la voz de una locución, el jugador sabe que el personaje que controlamos es una mujer y que ha estado 50 días criogenizada en una especie de centro llamado *Aperture Science*. Tras eso, el personaje se vuelve a dormir, y al despertar, aparece en la misma habitación pero bastante deteriorada. La voz del locutor vuelve a repetir la misma frase que al principio, pero con una cantidad de días indefinida. Instantes después aparece el personaje Wheatley y menciona que la protagonista es un sujeto de pruebas y ha estado muchos años criogenizada.

En los demás juegos, *Singularity*, *Dishonored*, *Bioshock Infinite* y *Metro: Last Light*, sí que se aporta información suficiente para que el jugador se haga una mejor idea de quién es el personaje que controla. En *Singularity*, se aporta toda la información básica para contextualizar en la cinemática inicial. Se sabe que el juego está ambientado en 2010, y el protagonista pertenece a un grupo de militares norteamericanos que han ido en misión de reconocimiento a una misteriosa isla de la antigua unión soviética, llamada Katorga-12. En una imagen, se muestran todos los datos de los miembros del equipo, entre los que figuran los nombres de los capitanes Nathaniel Renko y James Devlin. Tras la introducción, el jugador aparece controlando a un personaje, en primera persona. Frente a sus ojos, hay un personaje llamado Devlin que

llama al jugador por el nombre Renko. De aquí se entiende que el jugador controla a un capitán llamado Nathaniel Renko, de nacionalidad estadounidense.

Pasando a *Dishonored*, al empezar se sabe que el personaje controlable se llama Corvo y trabaja para la emperatriz de una ciudad renacentista con estilo steampunk. Dos personajes hablan sobre una epidemia de peste que asola la ciudad. Un poco más adelante, pero aun en el principio del juego, se descubre que el personaje es el guardián de la emperatriz. Sin embargo, es acusado de ser el responsable de su asesinato, por lo que es llevado a la prisión de la ciudad, donde será ejecutado. A partir de este momento, el jugador sabe perfectamente quién es, y cuál es su misión.

En *Bioshock Infinite*, nada más empezar se oye a una mujer mencionar el nombre de Booker, y tras ella, se oye a este hablar. Después aparece un texto que dice “1912 Costa de Maine”, por lo que el jugador ya entiende que se encuentra en ese año y en ese lugar. Instantes después, el jugador aparece en una barca, viéndolo todo a través de los ojos del personaje controlable. Hay dos personajes remando y hablando entre ellos, un hombre y una mujer. La mujer ofrece una caja al jugador, y justo en ese momento se descubre que se controla a un tal Booker DeWitt, de nacionalidad norteamericana, y con la misión de llevar a una chica sana y salva de vuelta a Nueva York. Un poco después, el jugador descubre que el juego transcurre en una ciudad flotante llamada *Columbia*, que es donde se encuentra la chica encerrada.

En cuanto a *Metro: Last Light*, su cinemática inicial es directamente una introducción al mundo de juego, en la que el personaje protagonista cuenta su propia historia. Cuenta lo que le ocurrió a la humanidad y como él mismo llegó al metro. El jugador sabe que el protagonista es un soldado experimentado, con experiencia gracias a la aventura previa (vivida y contada en *Metro 2033*). Su nombre es Artyom y es un joven adulto moscovita, capaz de comunicarse con unos seres mutantes que viven en la superficie de Moscú.

Respecto a si se conoce el pasado o historia del personaje al empezar el juego, ya se ha visto que tan solo se conoce en *Metro: Last Light*, es decir, en un 20% del total. En los demás juegos, como ya se ha comentado, no se menciona nada del pasado de los personajes principales, tan solo se dan datos de quiénes son. Sin embargo, en *Metro: Last Light* es el propio protagonista el que cuenta su historia y cómo ha llegado a la situación que inicia el juego.

No obstante, se ha visto como en el 80% de los juegos, es decir, en *Singularity*, *Dishonored*, *Bioshock Infinite* y *Metro: Last Light*, se va descubriendo o se profundiza en el pasado o historia de los personajes principales a medida que se avanza en el juego. En *Portal 2* (20% del total), de nuevo, no se sabe prácticamente nada del personaje principal, ni siquiera al avanzar en el juego o al finalizar la historia. Sí que se han añadido secretos y pistas que ofrecen algo más de información sobre el personaje, pero en ningún momento se deja nada claro, sirviendo únicamente para que los jugadores especulen. En los demás juegos, la historia de los personajes se va revelando conforme se avanza, permitiendo al jugador descubrir más datos sobre ellos. En *Singularity* se descubre todo prácticamente al final, gracias a unas cinemáticas. En *Dishonored* y *Metro: Last Light* los detalles de la historia de Corvo y Artyom, se van descubriendo conforme avanzan los juegos, pero igual que en *Singularity*, sobre todo en las cinemáticas finales. El caso de *Bioshock Infinite* es diferente, ya que el jugador descubre el pasado del personaje al mismo tiempo que

él. Al final del juego se descubre que Booker DeWitt es en realidad el principal antagonista del juego, Zachary Hale Comstock, pero ni él ni el jugador saben hasta este momento que estos personajes son la misma persona. El jugador puede ir intuyendo algunas cosas mediante pequeñas pistas que ofrece el juego, pero no es hasta el final que se descubre toda la verdad. Por lo tanto, al finalizar el jugador conoce absolutamente todos los detalles de la historia de Booker DeWitt.

Pasando al punto de si se ve reflejado al personaje en alguna superficie o en tercera persona en cinemáticas, se ha observado cómo tan solo en 2 juegos, es decir, el 40% del total, vemos a los personajes durante el juego. Esto ocurre en *Portal 2* y *Bioshock Infinite*. En *Portal 2*, como ya se ha mencionado, el jugador puede ver a Chell a través de los portales que coloca en el escenario de juego, pudiéndose considerar como una especie de reflejo. En el caso de *Bioshock Infinite*, se puede ver a Booker reflejado en superficies cristalinas o reflectantes, como agua o espejos (Fig.69 y 70).



Fig. 69 y 70. Booker DeWitt reflejado en el agua de una palangana en *Bioshock Infinite*

En los juegos restantes, es decir, *Singularity*, *Dishonored* y *Metro: Last Light*, no vemos en ningún momento a los personajes reflejados en ninguna superficie, ni siquiera agua, y tampoco los vemos en cinemáticas en tercera persona. Sin embargo, hay que añadir que en los epílogos de *Singularity* y *Dishonored*, sí que vemos a Renko y Corvo, respectivamente, en una cinemática en tercera persona, aunque lo hacen en planos generales.

Siguiendo con el análisis, se ha observado que en ninguno de los juegos analizados se ven las manos del personaje al interactuar con elementos del entorno no esenciales para la historia principal. En *Singularity*, *Dishonored*, *Bioshock Infinite* y *Metro: Last Light* se ven las manos de los personajes solo cuando ocurren escenas importantes de la historia, pero nunca cuando simplemente interactúan con elementos aleatorios del entorno. Por ejemplo, a la hora de abrir una puerta, los únicos casos en los que se ven las manos son cuando el jugador interactúa con una puerta que desencadena un evento de historia, es decir, cuando al otro lado va a encontrarse con determinados personajes o va a ocurrir algo. En este caso, los personajes suelen abrir las puertas lentamente, mostrando sus manos mientras las empujan. De los juegos analizados, el único en que no se suelen ver las manos del personaje al interactuar es en *Portal 2*, ni siquiera al abrir puertas o pulsar botones importantes. El único momento en que se ven es en la cinemática final, agarrando a otros personajes.

Solo en *Bioshock Infinite*, el personaje principal tiene líneas de diálogo en partes jugables, siendo un 20% del total. Booker DeWitt comenta constantemente las situaciones en las que se encuentra y habla directamente con los personajes. De hecho, nada más empezar el juego, el jugador ya puede oír su voz. En el resto de juegos los personajes se consideran *protagonistas silenciosos*. Ahora bien, de esos 4 juegos restantes, en 3 sí que se conoce la voz de los personajes aunque no hablen durante partes jugables. Estos juegos son *Singularity*, *Dishonored* y *Metro: Last Light*. En todos ellos se conocen las voces de los personajes a través de sus interjecciones cuando sufren daños. En *Metro: Last Light*, además, se conoce la voz de Artyom gracias a las narraciones en cinemáticas y pantallas de carga, puesto que es el principal narrador de la historia. *Portal 2* es el único juego donde el personaje principal no habla ni emite sonido de ninguna clase, ni siquiera quejas al sufrir daños.

Por último, tan solo se conocen los pensamientos de los personajes en un juego de los cinco analizados, siendo solo un 20%. Artyom, protagonista de *Metro: Last Light*, es el único que comenta sus experiencias y sensaciones a través de las narraciones entre niveles (pantallas de carga) y mediante las entradas del diario que el jugador va recogiendo durante el juego. En *Singularity*, *Portal 2*, *Dishonored* y *Bioshock Infinite* no hay forma de saber lo que piensan los personajes, ya que no hay diarios ni narraciones propias. La única excepción podría ser *Bioshock Infinite*, ya que Booker, el protagonista, hace comentarios en voz alta a lo largo del juego. Sin embargo, no se considera que de esta forma se conozcan sus pensamientos, porque la mayoría de los comentarios durante el juego están dirigidos a otros personajes, y no a él mismo.

## **2.2. Personajes no controlables.**

En caso de *protagonista silencioso*, los compañeros hacen referencia a esta característica: 1 juego (20% del total).

Solo en *Portal 2* los personajes GLaDOS y Wheatley hacen referencia al silencio de la protagonista Chell. No es muy común, pero lo mencionan en algunas ocasiones, con tono cómico. En el resto de juegos, ningún personaje menciona en ningún momento que el personaje principal nunca diga nada.

### **2.2.1. Compañeros y/o aliados.**

Presencia de estos personajes: 4 juegos (80% del total).

Muestran sus emociones:

Reaccionan al entorno haciendo comentarios y apreciaciones: 4 juegos (100% de 4).

Reaccionan a las acciones del usuario: 3 juegos (75% de 4).

En cuatro de los cinco juegos analizados, hay personajes que acompañan al protagonista en algún momento de la historia. *Dishonored* es el único que no tiene aliados que acompañen al jugador. Algunos de estos compañeros suelen tener bastante peso dramático en la historia, siendo el caso de Elizabeth, en *Bioshock Infinite*, uno de los más importantes. En *Singularity*, hay dos personajes que acompañan al jugador en dos



momentos distintos. El primero es Devlin, un militar compañero del protagonista, a quien el jugador conoce desde el principio del juego, y el segundo personaje es Kathryn, una agente británica que trabaja para una organización clandestina. El jugador se separa de Devlin cuando este es asesinado, y es precisamente en ese momento cuando entra en juego Kathryn, que salva al jugador de morir igual que Devlin. Kathryn acompaña al jugador en algunas ocasiones, guiándole por el entorno, informándole acerca de otros personajes e indicándole qué tiene que hacer. En *Portal 2* hay también dos compañeros que acompañan al jugador en dos momentos distintos. Ambos personajes son inteligencias artificiales de los laboratorios de *Aperture Science*, por lo que no muestran expresiones mediante gestos. Wheatley acompaña al jugador durante una buena parte de la primera mitad del juego. En la segunda mitad, es GLaDOS quien acompaña constantemente al jugador. En *Bioshock Infinite*, como ya se ha comentado, la compañera del jugador es Elizabeth. Su presencia es fundamental para la historia y la propia jugabilidad del juego. En los combates es de gran ayuda al jugador. Acompaña prácticamente siempre al jugador, excepto en el principio (ya que antes hay que rescatarla) y algunas situaciones cercanas al final del juego al ser secuestrada de nuevo. Por último, en *Metro: Last Light*, el jugador cuenta con varios acompañantes a lo largo de la aventura. Es el juego de los analizados en el que el jugador tiene más variedad de acompañantes, sin embargo, no acompañan permanentemente al jugador, como podría ser el caso de Elizabeth. Los acompañantes son Anna, Pavel, Khan y un pequeño Oscuro. Anna es una francotiradora perteneciente a los Comandos de la Orden, de donde también es miembro Artyom. Acompaña al jugador durante una misión, al principio del juego. Pavel, es un personaje que aporta mucha profundidad dramática a la historia, siendo muy importante para esta. Acompaña a Artyom durante varias misiones, hasta que se descubre que en realidad es un traidor. Khan es un viejo conocido de Artyom de la primera aventura (*Metro 2033*). Guía al jugador durante una misión, ayudándole a recordar parte de su pasado. Tiene un papel muy importante en la historia, aportando gran parte del contenido filosófico. Por último, el pequeño Oscuro es uno de los últimos mutantes que quedan vivos de la superficie. Artyom es el único que puede comunicarse con él, y tiene un papel fundamental en la historia, al ser considerado la última esperanza para los habitantes del metro. Acompaña al jugador durante varias misiones, e incluso sirve de ayuda dándole objetos valiosos, como munición o filtros para la máscara antigás, y ayuda a detectar enemigos con sus poderes mentales. Para terminar, al final del juego, el jugador libra una gran lucha contra la facción enemiga, ayudado por el resto de comandos de la Orden. No acompañan al jugador a lo largo de ningún nivel, pero sí que le ayudan a luchar.

En cuanto a las emociones de estos personajes, en los cuatro juegos con compañeros (*Singularity*, *Portal 2*, *Bioshock Infinite* y *Metro: Last Light*) todos los personajes reaccionan al entorno (100% de los 4). Todos hacen comentarios sobre la zona por la que se están moviendo, informando al jugador si ven algo llamativo o indicándole el camino a seguir. El personaje más destacable es de nuevo Elizabeth, de *Bioshock Infinite*. Algunas veces suele observar objetos del entorno, acercándose a ellos y analizándolos. En estos casos, cuando el jugador se acerca a ella, suele hacer algún comentario sobre el objeto en cuestión.

A pesar de que en estos cuatro juegos, todos los acompañantes reaccionan al entorno, solo en tres de ellos (el 75% de 4), reaccionan a las acciones del jugador. En *Singularity* es el único donde estos personajes ni se inmutan cuando el jugador se interpone en su camino o les apunta con un arma. El resultado es como si

no detectaran la presencia del jugador. Sin embargo, en el resto de juegos, sí que reaccionan a lo que hace el jugador. Los compañeros se quedan quietos cuando el jugador bloquea su camino y hacen comentarios a determinadas acciones que realiza (por ejemplo, cuando se mueve en una situación donde debe estar quieto). De nuevo es en *Bioshock Infinite* en el que la compañera Elizabeth, reacciona a prácticamente todas las acciones del jugador. Destaca la reacción cuando el jugador la apunta con un arma. Elizabeth se aparta e incluso comenta que no quiere que le apunten. Esta reacción concreta no se observa en el resto de juegos analizados.

### **2.2.2. Personajes del entorno. No enemigos.**

Presencia de estos personajes: 3 juegos (60% del total).

Muestran sus emociones:

Reaccionan al entorno haciendo comentarios y apreciaciones: 3 juegos (100% de 3).

Reaccionan a las acciones del usuario: 2 juegos (66,7% de 3).

En tres de los cinco juegos analizados, es decir, un 60% del total, el jugador encuentra personajes no enemigos que forman parte del entorno. Se encuentran en *Dishonored*, *Bioshock Infinite* y *Metro: Last Light*. Por otro lado, ni en *Singularity* ni en *Portal 2* existen este tipo de personajes (salvo compañeros o protagonistas de la historia, con los que sí se encuentra el jugador). En *Singularity* el jugador se encuentra en una isla llena de enemigos, en la que ya no quedan supervivientes normales (todos son mutantes enemigos). En *Portal 2*, la situación es parecida, ya que la historia transcurre en unos laboratorios abandonados, en los que no hay absolutamente nadie vivo excepto el jugador. En el entorno no hay más que robots fabricados en serie, que, aunque hablen, no son considerados personajes como tales. Además, de estos robots, solo los defectuosos no atacan al jugador.

En todos los demás juegos hay zonas donde el jugador puede ver muchos personajes que realizan actividades cotidianas, ambientando y dando vida a esos lugares. Habitualmente suelen encontrarse en lugares habitados. Cuando el jugador se acerca a estos personajes, puede oír sus conversaciones y ver con detalle lo que están haciendo, por lo que los personajes del 100% de estos tres juegos reaccionan al entorno. Por otro lado, a la hora de reaccionar al jugador, los personajes sí que lo hacen de diferente forma según el juego. Solo en *Dishonored* y *Metro: Last Light*, estos personajes del entorno reaccionan al jugador, mientras que en *Bioshock Infinite*, suelen actuar por su cuenta, sin responder a sus acciones. Cuando el jugador se acerca a ellos, lo máximo que hacen es mirarle y comentar algo, pero nunca se mueven, ni cambian de posición. Por ejemplo, en una zona de *Bioshock Infinite*, hay unos personajes haciéndose una fotografía. Si el jugador se interpone en la foto, el fotógrafo le amenaza con que se aparte, pero aunque el jugador permanezca delante de la cámara, no le hace absolutamente nada. Sin embargo, en *Dishonored* y *Metro: Last Light* las reacciones son distintas. En *Dishonored* los personajes están muy vivos, y no solo reaccionan al jugador comentando lo que hace, sino que se mueven, dejan lo que están haciendo para atenderle, e incluso se molestan si el jugador no les obedece. En este juego, a diferencia de *Bioshock Infinite*, hay una parte en la que un personaje está pintando un retrato de un hombre. Si el jugador se interpone entre el pintor

y el modelo, el pintor avisa al jugador para que se aparte. Si no lo hace, el pintor se enfada y deja de pintar. En *Metro: Last Light*, los personajes no parecen tan vivos como en *Dishonored*, pero se considera que reaccionan al jugador, porque cuando este se acerca a ellos, no solo le miran y comentan cosas, sino que le ofrecen sentarse con ellos, se alertan si están haciendo algo en secreto y el jugador les espía, y se mueven libremente por el entorno.

### **3. Jugabilidad. Interactividad del usuario (agency)**

#### **3.1. Nivel de *agency* (general)**

Elecciones o acciones con consecuencias a largo plazo: 0 juegos

Elecciones o acciones con consecuencias inmediatas: 3 juegos (60% del total)

Elecciones o acciones con consecuencias inmediatas y a largo plazo: 2 juego (40% del total)

Elecciones o acciones sin consecuencias en la historia: 0 juegos

El nivel de *agency* más común en los videojuegos analizados es el de “elecciones o acciones con consecuencias inmediatas”, que se da en *Singularity*, *Portal 2* y *Bioshock Infinite*. En estos juegos, cualquier elección que tome el jugador tendrá unas consecuencias inmediatas, finales inclusive. Lo más común es interactuar con los objetos o personajes del entorno y observar su respuesta. *Singularity* tiene varios finales, pero estos se escogen justo al final del juego, con varias opciones que se ofrecen al jugador. Es por eso que se consideran acciones con consecuencias inmediatas, ya que no se llega a estos finales a través de acciones durante todo el juego, sino mediante una única elección. *Portal 2* ofrece dos elecciones al jugador que parece que podrían cambiar el curso de la historia, pero ambas terminan en un fin del juego. En la primera, el personaje GLaDOS intenta convencer al jugador de que vaya por un camino distinto al normal, y en la segunda, es Wheatley quien intenta convencer al jugador de que salte a un agujero. Si el jugador decide seguir los consejos de ambos personajes, terminará con la partida, obligándole a empezar desde el último punto guardado. En *Bioshock Infinite*, también puede parecer que las elecciones tendrán consecuencias en la historia, pero en realidad, solo sirven para dar al jugador la oportunidad de tomar decisiones durante el juego. La única elección que se mantiene hasta el final es la del medallón de Elizabeth, que permite al jugador elegir entre un pájaro o una jaula (*Fig.71*). Según lo que elija el jugador, a lo largo de todo el juego Elizabeth aparecerá con un medallón u otro. Sin embargo, al no tener ninguna consecuencia directa con la historia del juego, se considera una elección con consecuencia inmediata.



Fig.71. Elección del medallón de Elizabeth en Bioshock Infinite

Por otro lado, en la categoría de “elecciones o acciones con consecuencias inmediatas y a largo plazo” se encuentran *Dishonored* y *Metro: Last Light*. Igual que en el caso anterior, en ambos juegos el jugador realiza elecciones que tienen consecuencias inmediatas, pero estas al mismo tiempo, repercuten en los finales de la historia, llevando al jugador al final bueno o malo según las acciones que haya llevado a cabo. Una de las acciones comunes en estos dos juegos es avanzar mediante sigilo o matando a los enemigos. Si se deja inconscientes a los enemigos, el juego recompensará al jugador con el final bueno. Si por el contrario, se avanza atacando a los enemigos, el juego acabará con el final malo. En el caso de *Metro: Last Light*, además de estas opciones, también se recompensa al jugador si realiza buenas acciones, como ayudar a las personas necesitadas o explorar zonas ocultas, entre otras cosas.

Se observa como ninguno de los juegos analizados cuenta solo con elecciones o acciones con consecuencias a largo plazo, ni elecciones sin consecuencias.

### 3.2. Existencia de caminos paralelos para superar partes del juego que acaban en el mismo punto

Si: 2 juegos (40% del total)

No: 3 juegos (60% del total)

Tan solo en *Dishonored* y en *Metro: Last Light* es posible superar varias partes del juego tomando caminos distintos que lleven al mismo punto. *Singularity*, *Portal 2* y *Bioshock Infinite* disponen de un solo camino para avanzar. En *Dishonored* se informa al jugador cuando puede superar una zona de varias formas distintas (Fig.72), mientras que en *Metro: Last Light*, el jugador decide libremente la forma en que quiere avanzar, sin nada que le informe de que puede hacerlo. Estas diferentes formas de actuar normalmente suelen ser avanzando mediante sigilo o atacando. Es por esto que, como ya se ha comentado, son los únicos de los juegos analizados cuyas elecciones tienen consecuencias a corto y largo plazo.

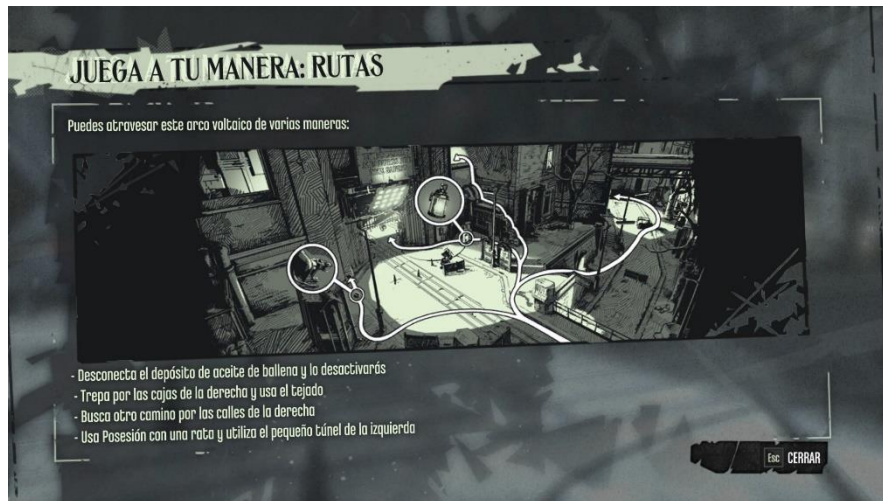


Fig.72. Elección de caminos en *Dishonored*

### 3.3. Control del jugador en puntos de trama

Libertad total de movimiento: 1 juego (20% del total)

Movimiento limitado o sin posibilidad de controlarlo: 4 juegos (80% del total)

El único juego donde el jugador tiene control en los puntos de trama es *Portal 2*. Mientras transcurren las “escenas” y los personajes hablan, el jugador puede hacer lo que quiera, ya sea saltar y correr por el escenario, atender a lo que dicen los personajes, o directamente darles la espalda, evitando ver los sucesos que tienen lugar. El jugador tiene control a lo largo de todo el juego y en todas sus escenas. Solo queda un poco más limitado en dos momentos concretos, que son en un momento en que el personaje Wheatley tiene agarrada a la protagonista, por lo que el jugador solo puede mover la cámara –que sería la cabeza del personaje-, y en el final del juego, cuando el personaje se mueve solo.

Por otro lado, están los otros cuatro juegos, que sería el 80% restante, en los que el control está muy limitado o directamente no existe. Generalmente, en los puntos de trama de *Singularity*, *Dishonored*, *Bioshock Infinite* y *Metro: Last Light*, el jugador tiene la posibilidad de mover la cámara mientras tienen lugar los sucesos. En *Singularity*, *Bioshock Infinite* y *Metro: Last Light*, la falta de control en estos puntos se justifica por la situación que vive el personaje principal, controlado por el jugador. Habitualmente, estas escenas tienen lugar cuando el personaje está atado, agarrado por otros personajes, o en alguna posición que le impida caminar (por ejemplo, sentado). El control se elimina totalmente cuando el personaje directamente interactúa físicamente con otros personajes o elementos del entorno o hace algún movimiento brusco (levantarse del suelo, romper una puerta, saltar de un sitio a otro). En *Dishonored* siempre se limita la movilidad, permitiendo únicamente mover la cámara, incluso aunque el protagonista esté de pie y pueda moverse.

## 4. Aspectos externos a la historia de juego

### 4.1. Interfaz

#### d) Posibilidad de quitar la interfaz

Sí: 2 juegos (40% del total).

No: 3 juegos (60% del total).

Solo el 40% de los juegos permiten quitar totalmente la interfaz durante la partida, *Dishonored* y *Metro: Last Light*. *Dishonored* cuenta con muchas opciones relacionadas con la interfaz, que permiten al jugador elegir qué elementos prefiere quitar y cuales quiere que se muestren. También tiene la opción de eliminar por completo la interfaz. Por otro lado, *Metro: Last Light*, sólo cuenta con la opción de ocultar la cruceta durante el juego. El resto de la interfaz solo se puede ocultar si el jugador elige entre dos modos de dificultad, más realistas e inmersivos, que eliminan por completo los elementos en pantalla. Técnicamente, solo *Dishonored* permite suprimir totalmente la interfaz a antojo del jugador y en cualquier dificultad de juego. Ninguno de los demás juegos permite al jugador quitar los elementos en pantalla.

#### i) Desaparición automática de la interfaz durante juego.

Sí: 3 juegos (60% del total).

No: 2 juegos (40% del total).

En el 60% de los juegos desaparece la interfaz automáticamente durante la partida. Se observa como, tanto en *Dishonored* como en *Metro: Last Light*, aunque el jugador no haya elegido quitar la interfaz, esta desaparece durante partes pausadas del juego o cuando no es necesaria. No obstante, en *Dishonored* existe también la opción de mostrar siempre la interfaz. En caso de que estuviera activada esta opción, no desaparecería automáticamente. Como dato interesante, en *Metro: Last Light*, la interfaz desaparece muy rápidamente incluso en momentos de acción, apareciendo solo cuando queda poca munición o al recargar. En *Singularity* se observa como la interfaz también desaparece siempre que no es necesaria. En este caso, los elementos que la conforman, desaparecen por separado, según la necesidad. En el caso de la barra de vida y energía, desaparecen cuando están completas y no atacan al jugador, y el indicador de munición desaparece cuando el jugador no está disparando el arma o en caso de que en una parte de reposo tenga toda la munición. De esta forma se compensa la imposibilidad de quitar la interfaz por parte del jugador con una desaparición automática de la misma.

#### e) Tipo de interfaz

Minimalista: 4 juegos (80% del total).

Toda la información en pantalla: 1 juego (20% del total).

El 80% de los juegos analizados cuentan con una interfaz minimalista, siendo *Bioshock Infinite* el único con una de tipo “toda la información en pantalla”. Sin embargo, es interesante añadir como la interfaz

de todos los juegos en general es bastante simple, sin ofrecer demasiada información en pantalla al jugador.

La interfaz de *Singularity* consta principalmente de una barra de vida y un medidor de energía en la esquina superior izquierda de la pantalla y de un indicador de munición en la esquina inferior derecha (*Fig.72*). Como ya se ha comentado, estos elementos desaparecen por separado en caso de que estén completos y el jugador no requiera conocer esa información (partes de reposo/exploración). Hay determinados indicadores que aparecen solo cuando el jugador consigue algún objeto, a modo informativo, pero desaparecen inmediatamente. En el centro de la pantalla se encuentra la cruceta del arma que tenga el personaje en ese momento. Siempre es de color blanco, excepto cuando apunta a un compañero, que se vuelve verde, o cuando se apunta a un enemigo vivo, que se vuelve roja. Esta aparece siempre que se esté apuntando el arma, por lo que en cinemáticas en que el personaje principal baje el arma, o directamente no la tenga, no aparece. Debajo de la cruceta aparece toda la información relativa a objetos del entorno, como interactuar con ellos e información necesaria para el jugador, como cuando es necesario recargar aparece el texto “R RECARGAR” (“R” en caso de la versión de PC), y cuando se acaba la munición aparece el texto “SIN MUNICIÓN”. Cuando el jugador sitúa la cruceta sobre algún objeto importante y/o interactuable, aparece un texto en el mismo centro de la pantalla informando sobre qué es ese objeto y la tecla o botón que el jugador debe pulsar para recogerlo o interactuar con él.



*Fig.72. Interfaz de Singularity*

En *Portal 2* la interfaz se simplifica al máximo, quedando reducida al puntero de la *Pistola de Portales*<sup>52</sup> que lleva la protagonista (*Fig.73*). Esta “pistola” sirve para lanzar dos tipos de portales a determinadas superficies, y de esta forma, poder resolver los puzzles que se plantean. El puntero está formado por dos semicírculos, uno naranja y otro azul. Si el jugador lanza un portal de un color, quedara marcado el semicírculo de ese color. Si están los dos lanzados, quedan marcados ambos. La interfaz de *Portal 2* es

---

<sup>52</sup> Pistola de Portales: dispositivo con el que se superan los puzzles y pruebas en *Portal 2*.

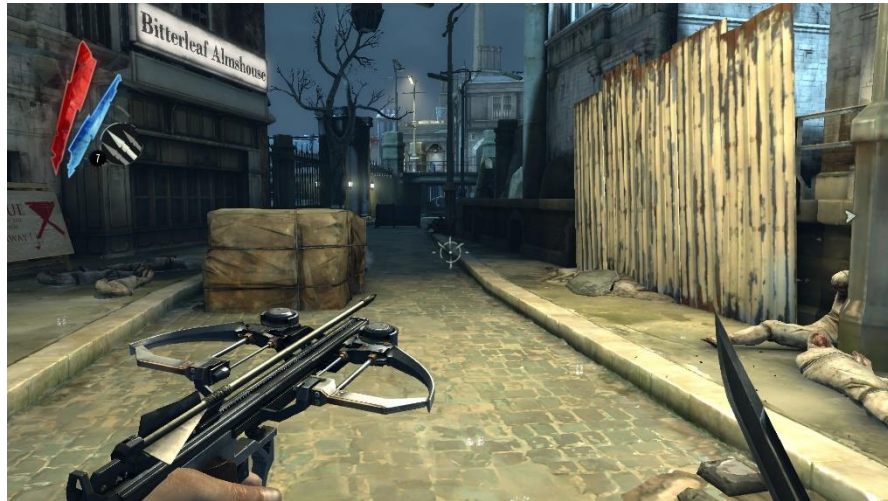
la más minimalista de todos los juegos analizados, al estar únicamente formada por el puntero ya mencionado.



*Fig.73. Interfaz de Portal 2*

La interfaz de *Dishonored* está formada por un indicador de salud y maná (poder) situado en la esquina superior izquierda. Llama bastante la atención comparado con los indicadores del resto de juegos analizados, ya que las barras no están posicionadas en horizontal, sino en vertical, un poco inclinadas hacia la derecha. El diseño de este indicador no es limpio, como sí lo es en el resto de juegos, sino que son barras al estilo de cristales rotos, roja con degradados negros para la salud, y azul para el maná. Ambas están situadas sobre unas manchas de color oscuro con poca opacidad. El arma equipada en la mano izquierda se muestra con un pequeño icono a la derecha de la barra de maná. Además de este indicador de salud, poder y arma equipada, lo único que aparece en pantalla permanentemente (si está configurado de esa forma) es la flecha de los objetivos, que puede aparecer en diferentes puntos de la pantalla. Para elegir las distintas armas el jugador debe mantener pulsado el botón configurado para ello, y aparecerá una ruleta en la pantalla, con todas las distintas armas (*Fig.76*). El tiempo no se para cuando se muestra este menú, sino que se ralentiza. En el centro de la pantalla aparece la cruceta para apuntar, que cambia según el arma equipada. Para todas es igual de grande, generalmente un semicírculo con algunas líneas radiales. Todos los textos con indicaciones para el jugador aparecen también en el centro de la pantalla.





*Fig.74. Interfaz de Dishonored*



*Fig.75. Ruleta de armas en Dishonored*

Después de *Portal 2*, *Metro: Last Light* tiene una de las interfaces más minimalistas –analizándola sin desactivar nada en pantalla y en el momento en que todo está activado- (*Fig.76*). Está formada únicamente por el indicador del arma equipada y la munición disponible, situado en la esquina inferior derecha de la pantalla, sobre un cuadro de color marrón anaranjado de muy poca opacidad. En el centro de la pantalla aparece la cruceta del arma equipada, de color amarillo, que se vuelve roja al apuntar a algún enemigo y de color verde al apuntar a un compañero o aliado. Esta cruceta es prácticamente igual para todas las armas, y de un tamaño muy pequeño, pasando casi desapercibida. El indicador de munición desaparece cuando no se está recargando el arma o hay suficiente munición, y vuelve a aparecer en cuanto el jugador recarga o cambia de arma. Para cambiar de arma aparece una interfaz a modo de inventario con todos los objetos que se pueden utilizar (*Fig.77*). Con esta interfaz se ralentiza el juego de fondo, con lo que el jugador puede equiparse más pausadamente, pero sin perder la tensión del juego principal, ya que los enemigos pueden seguir atacando. En modos altos de dificultad, como ya se ha dicho, desaparece por completo la interfaz.



Fig.76. Interfaz de Metro: Last Light



Fig.77. Interfaz de inventario en Metro: Last Light

La interfaz de *Bioshock Infinite* es la única que se ha considerado no minimalista (Fig.78). Para empezar, se muestran, permanentemente, las barras de escudo y vida del jugador, en la esquina superior izquierda. En la esquina inferior izquierda se muestra el *vigorizador*<sup>53</sup> que tiene activado el jugador y el anterior utilizado, y a la derecha de estos, una barra de color azul que indica la cantidad de sales que posee el jugador. Estos dos elementos son equivalentes a los poderes elegidos por el jugador y la cantidad de “poder” que le queda para utilizarlos. Las barras de escudo, vida y sales (poder), van aumentando conforme el jugador va mejorándolas, así que a lo largo del juego, terminan ocupando más espacio en la pantalla. Para elegir entre los distintos vigorizadores y armas del juego, el jugador tiene que mantener pulsado el botón asignado para ello y le aparecerá en pantalla una ruleta con todas las opciones que puede escoger (Fig.79). El juego se pausa totalmente cuando el jugador está en esta pantalla, por lo que puede elegir sin temer ser atacado por los enemigos. En el centro de la pantalla se ve el puntero del arma que esté utilizando el jugador, normalmente de color blanco, y roja cuando

<sup>53</sup> Vigorizador: nombre de los “poderes” que consigue el jugador en *Bioshock Infinite*.

apunta a enemigos. Todos los mensajes que alerten de algo al jugador, o le indiquen cómo interactuar con los objetos, aparecen justo debajo del puntero.



Fig.78. Interfaz de Bioshock Infinite



Fig.79. Ruleta de elección de vigorizadores en Bioshock Infinite

#### f) Forma de mostrar la vida del jugador

Mediante barra o porcentaje de vida: 3 juegos (60% del total).

Tonalidad de la pantalla: 4 juegos (80% del total).

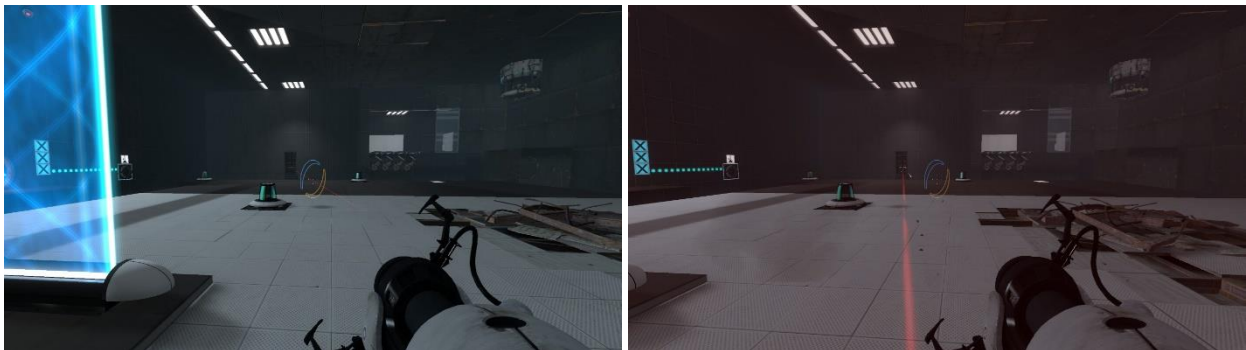
Se ha observado cómo, en general, la existencia de barra de vida para mostrar la salud del jugador no excluye la posibilidad de que también se muestren los daños en la pantalla. Los tres juegos que emplean barra de vida son *Singularity*, *Dishonored* y *Bioshock Infinite*. De esos tres, *Singularity* y *Dishonored* utilizan a su vez, la tonalidad de la pantalla cuando atacan al jugador o le queda poca salud, aunque *Dishonored* lo hace con una tonalidad localizada en el origen del daño (Fig.80 y 81). *Bioshock Infinite* no utiliza la tonalidad de la pantalla para alertar al jugador, solo los efectos de sonido, que también emplean todos los demás juegos. Sin embargo, sí que utiliza la pantalla para alertar al jugador de que se le ha acabado el escudo y es vulnerable a los ataques. Para ello, en la pantalla se muestra la animación

de un cristal de color amarillo rompiéndose (al ser amarillo, como la barra del escudo, el jugador entiende que se le ha acabado esta cobertura).



*Fig.80 y 81. Tonalidad en pantalla de Singularity y Dishonored*

*Portal 2* y *Metro: Last Light* utilizan exclusivamente la tonalidad de la pantalla para indicar al jugador cuando le queda poca salud. En el caso de *Portal 2*, lo hace de forma muy sutil, con una tonalidad rojiza en pantalla (Fig.82 y 83). Por el contrario, en *Metro: Last Light* cuando el jugador tiene poca salud se muestra la pantalla entera totalmente desaturada y de color rojo, y si siguen atacando al jugador, aparecen manchas de sangre en pantalla (Fig.84).



*Fig.82 y 83. Tonalidad de la pantalla al atacar al jugador en Portal 2.*

*Izquierda normal. Derecha con tonalidad rojiza.*

En *Metro: Last Light* también es necesario indicar al jugador cuando se queda sin oxígeno en la máscara antigás. En este caso, además del sonido, la pantalla se va emborronando y desaturando hasta volverse monocromática y el jugador pierda la partida. La máscara antigás también se va deteriorando si atacan cuerpo a cuerpo al jugador (Fig.85). Si se forman agujeros demasiado grandes, el personaje principal se queda sin oxígeno y muere. El jugador tiene que ir controlando también el estado de la máscara antigás.

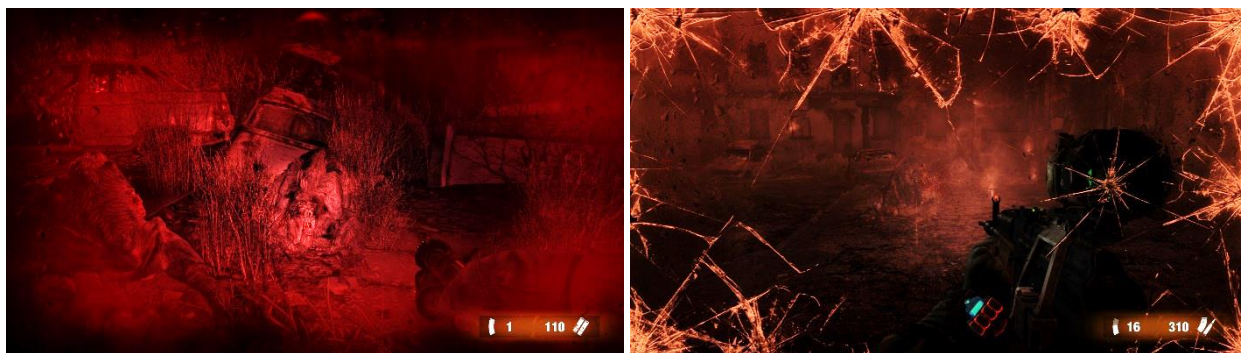


Fig.84 y 85. Tonalidad rojiza de pantalla y máscara antigás deteriorada en Metro: Last Light

#### 4.2. Subtítulos

Subtitulado: 4 juegos (80% del total).

Posibilidad de activar o desactivar los subtítulos: 4 juegos (80% del total).

Legibilidad de los subtítulos:

Alta: 0 juegos.

Media: 4 juegos (100% de 4).

Baja: 0 juegos.

El 80% de los juegos tienen subtítulos, siendo *Singularity* el único que carece de ellos. Por otro lado, el 80% ofrece la posibilidad de activarlos o desactivarlos a antojo del jugador. *Singularity*, como era de esperar, tampoco ofrece la posibilidad de activarlos, ya que, como se ha indicado, directamente no tiene. Excluyendo *Singularity*, el 100% de los juegos analizados tiene un nivel medio de legibilidad en los subtítulos. En *Portal 2* los subtítulos tienen una letra sans serif de tamaño normal. Todos los textos aparecen sobre un cuadro negro de poca opacidad, ayudando a la legibilidad. Sin embargo, la legibilidad se considera media porque las líneas de texto de cada personaje tienen colores distintos y no son letras muy gruesas (Fig.86).

*Dishonored* cuenta con subtítulos de letra sans serif, de color blanco con borde negro y una pequeña sombra por detrás. La letra es muy delgada y ligeramente alargada, por lo que pierde legibilidad en partes de acción en las que el jugador tiene que estar atento a los enemigos en pantalla (Fig.87).

En *Bioshock Infinite*, los subtítulos utilizan también una letra sans serif, de color blanco con borde negro. La fuente de letra no es demasiado grande, por lo que, a pesar de que tienen buena legibilidad, puede resultar difícil de leer en caso de estar en una situación de mucha acción (Fig.88).



Fig.86. Ejemplo de subtítulos de Portal 2



Fig.87. Ejemplo de subtítulos de Dishonored



Fig.88. Ejemplo de subtítulos de Bioshock Infinite

Por último, *Metro: Last Light*, tiene también subtítulos una legibilidad media, son los más ilegibles. Están formados por un tipo de letra sans serif, de color naranja apagado con borde negro. No son de gran tamaño

y la fuente no es muy gruesa, por lo que en partes de más acción, también podrían resultar difíciles de leer (Fig.89).

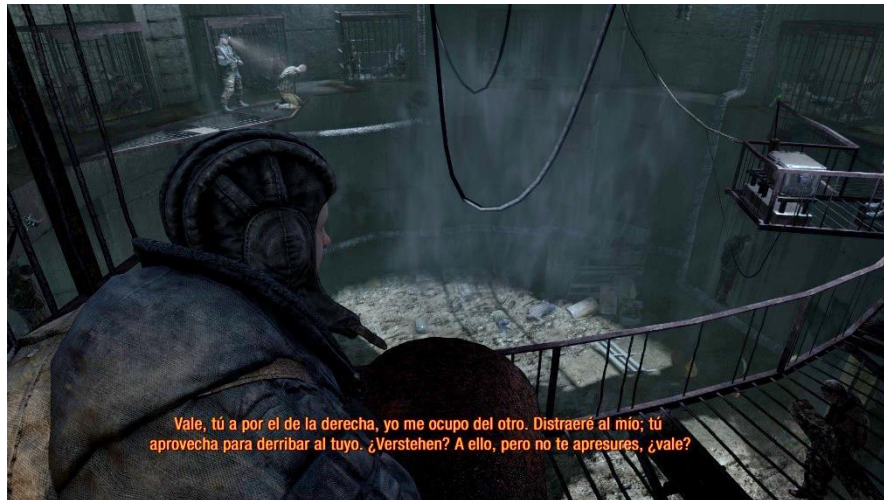


Fig.89. Ejemplo de subtítulos de Metro: Last Light

### 4.3. Traducción

Textos: 5 juegos (100% del total).

Localización de elementos internos del juego: 0 juegos.

Todos los juegos analizados cuentan con una traducción completa y correcta de todos los textos del juego, desde cuadros de diálogo, notas, menús... Además, las traducciones son correctas, sin existencia de fallos comunes como traducciones literales de frases hechas en la versión original o textos traducidos fuera de contexto. Por el contrario, ninguno de los juegos analizados cuenta con la localización de los elementos internos del juego. Todos los carteles y mensajes escritos originalmente en el escenario de juego mantienen la traducción original. En el caso de *Singularity* y *Metro: Last Light*, los textos en el escenario de juego aparecen en ruso, ya que los hechos tienen lugar en una isla soviética ficticia y en Moscú, respectivamente. En *Singularity* también hay algunos mensajes en inglés, escritos por personajes americanos. En *Portal 2*, *Dishonored* y *Bioshock Infinite*, todos los textos del escenario aparecen escritos en inglés. Para ayudar al jugador de habla hispana a entender estos textos, *Singularity* y *Bioshock Infinite* cuentan con subtítulos que aparecen en pantalla al mover la cruceta sobre cualquiera de ellos.

### 4.4. Doblaje

Doblado al castellano: 5 juegos (100% del total).

Calidad del doblaje:

Bueno/decente: 5 juegos (100% del total).

Regular/malo: 0 juegos.

Todos los juegos cuentan con doblaje completo al castellano, por lo que no queda ninguna línea de diálogo por traducir en ninguno de ellos. En cuanto a la calidad de doblaje, el total de los juegos analizados cuentan

con un doblaje “bueno/decente”. Los mejores doblajes se consideran los de *Portal 2* y *Bioshock Infinite*, con una calidad similar al de una película cinematográfica. Los personajes en *Portal 2* son capaces de transmitir emociones al jugador, incluso aunque todos sean robots y simples grabaciones de audio. Por otro lado, *Bioshock Infinite* cuenta también con un doblaje muy profesional que une al jugador aún más con los personajes. El caso de *Singularity* es interesante, ya que aunque no tiene subtítulos, el jugador no tiene ningún problema para entender y seguir la historia gracias a la calidad del doblaje. *Metro: Last Light* es, de todos, el que cuenta con el doblaje menos variado, con algunas voces muy recurrentes. Sin embargo, se considera decente porque la repetición de voces no impide al jugador seguir la historia y conectar emocionalmente con ella, y tampoco transmite sensaciones incorrectas en diferentes contextos.

## 5. Errores

### 5.1. Existencia de líneas de diálogo incoherentes con la situación

Sí: 1 juego (20% del total).

No: 4 juegos (80% del total).

De los juegos estudiados, tan solo se han detectado fallos en las líneas de diálogo doblado en *Portal 2*, por lo que el porcentaje sería un 20% del total. En este caso, el fallo está en que hay diálogos que se suelen cortar. No es un fallo muy común, pero cuando ocurre en puntos importantes de trama es extremadamente molesto para el jugador. Si tenemos en cuenta que *Portal 2* es el único que utiliza los eventos pre-escritos para contar la historia a lo largo de todo el juego, no resulta tan raro encontrar este tipo de fallos en él. El jugador es libre de moverse por donde quiera cuando tienen lugar los eventos pre-escritos narrativos, por lo que si entra en una zona detonante de uno de ellos cuando aún está sonando una línea de diálogo de otro evento anterior, se produce un corte en la línea de diálogo previa.

### 5.2. Errores de programación que rompen la inmersión del mundo de juego

Sí: 1 juego (20% del total).

No: 4 juegos (80% del total).

En este caso, el resultado vuelve a ser un 20%, siendo tan solo *Metro: Last Light* el juego donde se han encontrado este tipo de fallos. Igual que en el punto anterior, no son fallos muy comunes, pero cuando ocurren, son muy molestos para el jugador. El error más llamativo consiste en un fallo de la inteligencia artificial enemiga<sup>54</sup>, que en algunas partes puede quedarse bloqueada. Cuando esto ocurre, el jugador puede moverse libremente entre los enemigos sin que estos le ataquen. Además, si el jugador intenta atacarlos cuerpo a cuerpo, el juego se bloquea, obligando al jugador a reiniciar la partida. El fallo no se corrige hasta que el jugador pasa la zona donde ha ocurrido.

---

<sup>54</sup> La inteligencia artificial enemiga es lo que mueve “libremente” a todos los personajes enemigos del juego. Suele estar programada para que estos personajes ataquen al jugador en el momento en que es detectado.



### **3. CONCLUSIONES**

Tras el análisis realizado, se ha demostrado que se cumple la hipótesis planteada, ya que todos los juegos estudiados están contruidos con muchos de los elementos que favorecen la inmersión del jugador en sus historias. Sin embargo, se ha observado cómo algunos juegos consiguen una mayor inmersión narrativa que otros, debido a la combinación de elementos que favorecen la inmersión. Para comentar estos elementos de una forma más clara, se van a relacionar con las características descritas por Richard Dansky<sup>55</sup>.

En primer lugar, en los videojuegos estudiados se observa una clara tendencia a favorecer el flujo narrativo continuo. Para ello es muy importante la manera en que se presenta la historia principal, observando varias tendencias. Una de ellas es la ausencia de texto para contar esta historia. El texto ralentiza la jugabilidad y obliga a pausar el juego para leer. Comparado con el resto de elementos, como diálogos o escenas de vídeo, el texto resulta la forma más sencilla de añadir narrativa a un juego, pero también la menos inmersiva. Por el contrario, se ha visto como los eventos pre-escritos y los diálogos, son dos recursos narrativos comunes en todos los juegos, y precisamente son también los métodos narrativos más inmersivos. Como se ha visto en *Portal 2*, es posible contar prácticamente la totalidad de una historia mediante diálogos y eventos pre-escritos, permitiendo que el jugador tenga el control en todo momento, y haciéndole, de esta forma, participe en los hechos.

Las cinemáticas son otro recurso muy utilizado, pero a su vez, un arma de doble filo. Aunque mantengan el mismo punto de vista que el resto del juego, al eliminar el control del jugador, si son demasiado largas pueden resultar molestas o incluso aburrir. Lo mejor es utilizarlas para mostrar escenas cortas espectaculares, como es común en *Singularity*, *Bioshock Infinite* y en *Metro: Last Light*. No obstante, se ha visto como las cinemáticas de *Dishonored* no son efectivas para mantener la inmersión y continuidad visual debido a que utiliza una relación de aspecto distinta a las partes jugables. Es debido a esta espectacularidad que todos los juegos tienen cinemáticas de epílogo, y su mayoría de estilo cinematográfico clásico. En este caso el jugador ya no tiene que seguir inmerso en la historia, pero aun así, para lograr un flujo narrativo continuo, lo ideal es mantener el mismo punto de vista, como hace *Bioshock Infinite*.

En el caso de las cinemáticas de introducción, no se rompe ni la inmersión ni el flujo narrativo, porque el jugador no está todavía inmerso en la ficción del juego. De hecho, incluso podrían llegar a apoyar la narrativa, ya que sirven de contextualización para la historia del juego. Sin embargo, lo más aconsejable para mantener la continuidad visual y el flujo narrativo continuo es utilizar el mismo punto de vista en la cinemática de introducción que en el resto del juego, como se ve en *Dishonored* y *Bioshock Infinite*.

Las cinemáticas de estilo documental son un recurso poco común. Habitualmente se utiliza el estilo cinematográfico clásico para contextualizar las historias, como en el caso de *Metro: Last Light*. Sin embargo, se ha visto como *Singularity* sí hace un uso puntual de este estilo documental para contar su historia principal. En este caso, podría tratarse más bien de un recurso estético o artístico, antes que de una

---

<sup>55</sup> Características para la inmersión narrativa comentadas en la metodología.

necesidad para contar la historia, ya que dentro de la ficción del juego, precisamente añade verosimilitud a los hechos, haciéndolos parecer reales.

En definitiva, se ha observado que para que las cinemáticas sean más inmersivas y mantengan el flujo narrativo, se debe mantener el mismo punto de vista (primera persona), la misma relación de aspecto que el resto del juego, y el mismo aspecto visual (con el motor del juego). *Bioshock Infinite* es el que mejor cumple en cuestión de cinemáticas.

Otro elemento clave que favorece el flujo narrativo es la estructura continua de progreso de la narrativa, y de hecho, se ha visto que se cumple en todos los juegos. Es cierto que todos presentan pantallas de carga, cuando lo ideal sería que ni las mostraran, pero llega un punto en que es imposible cargar inmediatamente los escenarios, debido a la complejidad en juegos actuales. Llegado a este punto, lo ideal es utilizar las pantallas de carga como un recurso narrativo más. Se ha visto que la mayoría de juegos analizados lo cumplen (excepto *Singularity*), pero el que mejor aprovecha las pantallas de carga es *Metro: Last Light*, utilizando texto, imágenes e incluso narración del personaje principal. De esta forma la pantalla de carga resulta incluso útil para la historia, contextualizando al jugador durante la carga, y preparándolo para lo que se va a encontrar.

Y ya por último, también relacionado con esta estructura continua y las pantallas de carga, están las elipsis temporales. Se ha visto como efectivamente lo ideal vuelve a ser no utilizar elipsis en ningún momento, para que el jugador viva lo mismo que el personaje que controla, y el flujo narrativo sea totalmente continuo. En el momento en que se presentan elipsis, como en *Dishonored*, el jugador se siente menos inmerso en esa narrativa, al haber hechos que no ha compartido con el protagonista y utilizar un recurso propio de productos cinematográficos.

Definitivamente, se ha comprobado que es indispensable el uso continuado de material narrativo si de verdad se quiere hacer que el jugador permanezca involucrado e inmerso en la historia. En este sentido, *Portal 2* y *Metro: Last Light* son los que mejor cumplen. *Portal 2* por no tener cinemáticas y *Metro: Last Light* por presentar historia incluso en las pantallas de carga.

En el estudio también se han observado muchos elementos que maximizan la experiencia del jugador y, sin duda, podría decirse que la clave está en no abrumar al jugador en ningún momento. Los juegos de acción pueden resultar frustrantes si el jugador no es capaz de superar los retos, pero es algo intrínseco al género. Lo que no se puede hacer es estropear su experiencia de juego con elementos que entorpezcan la visión o directamente resulten molestos. En este sentido, casi todos los juegos analizados cumplen estos requisitos. En primer lugar, todos ofrecen un fácil acceso a los elementos narrativos esenciales, permitiendo a los jugadores entender la historia sin problema. En cuanto a la interfaz, se ha visto que lo ideal para favorecer la inmersión y experiencia, es que se pueda ocultar todo a antojo del jugador. *Dishonored* es el que mejor lo hace en este sentido, ya que permite ocultar cada elemento por separado. *Metro: Last Light* posee una interfaz extremadamente minimalista y prácticamente invisible, gracias a los colores y tamaños de los elementos, pero debería permitir al jugador ocultar todos estos elementos en cualquier momento, y no solo en los niveles altos de dificultad. Por otro lado, el que peor lo hace en este sentido es *Bioshock Infinite*,

cuya interfaz no desaparece en ningún momento, ni existe posibilidad alguna de ocultarla. Tampoco se puede olvidar que, independientemente de la posibilidad de ocultar los elementos de la interfaz, es muy importante que sea minimalista, como cumplen todos los juegos, especialmente *Metro: Last Light* y *Portal 2* (aunque la cruceta de este último puede resultar un poco molesta para observar el entorno por los colores tan intensos que utiliza). En cuanto a la vida del jugador, lo ideal es mostrarla mediante una tonalidad de la pantalla. Es un método poco exacto, pero *Metro: Last Light* demuestra que es el más inmersivo con diferencia, ya que de esta forma, el jugador se siente totalmente en la piel del protagonista. El término medio sería lo que hace *Singularity*, mostrando una tonalidad considerable en pantalla y, al mismo tiempo, una barra de vida que desaparece cuando no es necesaria.

Los subtítulos, la traducción y el doblaje, aunque no lo parezca, son otros elementos fundamentales para maximizar la experiencia del jugador y potenciar, así, su inmersión en el juego. Los subtítulos son elementos en pantalla, por lo que, de nuevo, es fundamental permitirle al jugador poder ocultarlos. Sin embargo, esto no significa que los juegos no deban tener subtítulos, ya que en caso de no poder oír lo que dicen los personajes, se frustraría la experiencia del jugador. *Singularity*, en este sentido, es el que no cumple este requisito mínimo, ya que ni siquiera ofrece posibilidad de mostrar subtítulos. Por otro lado, si el jugador quiere activar los subtítulos, lo ideal es que posean una legibilidad media, como se cumple en todos los juegos estudiados que poseen subtítulos. De esta forma, no ocupan demasiado espacio en la pantalla, por lo que no resultan molestos, y, a su vez, el jugador puede leerlos en caso de que le sea necesario. Ahora bien, es muy importante que los juegos estén doblados al castellano (en el caso del público español), ya que leer subtítulos y escuchar de fondo otro idioma mientras se juega es extremadamente molesto para el jugador. Todos los juegos cumplen perfectamente este requisito del doblaje, siendo, incluso, de buena calidad, recordando a productos cinematográficos. Esto maximiza muchísimo la experiencia del jugador y sobre todo su inmersión en el mundo de juego. Y ya para terminar, evidentemente, la traducción de los textos en menús es igual de importante que el doblaje, para que los jugadores que no hablen el idioma original del juego no tengan problema para entenderlos.

En definitiva, la inmersión narrativa aumenta exponencialmente si el jugador tiene una experiencia óptima de juego, y esto solo se puede conseguir si se cumplen requisitos básicos como ofrecer una interfaz limpia e incluso inexistente, y ofrecer la posibilidad de entender la historia y todo el contenido del juego sin necesidad de utilizar un diccionario para traducir. Aunque *Dishonored* tiene la posibilidad de eliminar la interfaz, la de *Metro: Last Light* es perfecta para lograr la mayor inmersión en los juegos de acción.

Para favorecer la inmersión narrativa también es esencial el rol del jugador. Es fundamental que tanto el guión como la jugabilidad refuercen su protagonismo en la narrativa. Para ello es muy importante que el personaje controlable y, a su vez, protagonista de la historia, no tenga una personalidad demasiado marcada. Booker DeWitt, de *Bioshock Infinite*, es el protagonista más definido en cuanto a personalidad y aspecto. No solo habla durante el juego, sino que sus conversaciones con otros personajes son esenciales para la trama. Llega un punto en que el vínculo que se establece entre el jugador y Booker es muy similar al de un espectador y el personaje de una película. De hecho, el mismo final del juego puede desvincular aún más a

Booker del jugador, al descubrir cuál es el pasado real del personaje y qué es lo que llegó a hacer<sup>56</sup>. El personaje protagonista de *Dishonored*, Corvo, es el segundo personaje más definido de todos los estudiados. Se conoce su rostro, sus datos básicos y su historia al finalizar. Sin embargo, gracias a la ausencia de diálogo durante partes jugables, el jugador sí puede llegar a empatizar con él, al contrario que con Booker DeWitt. El caso de Artyom, de *Metro: Last Light*, es bastante interesante. Se conocen el pasado y la historia del personaje al empezar, siendo el propio Artyom quien la cuenta. Además, el jugador es capaz de conocer sus pensamientos y sentimientos profundos. Si a todo esto se le suma que no se conoce su rostro, llega un momento en que el hecho de conocer el pasado y los pensamientos del personaje, lo hace más cercano al jugador, reforzando su vínculo con el personaje, al comprender sus intenciones y permitir una conexión emocional directa. Los personajes más neutrales son Renko, de *Singularity*, y Chell, de *Portal 2*, siendo los que ofrecen mayor papel protagonista al jugador. El personaje menos definido, a pesar de conocer su apariencia y rostro, es Chell, de la que no se conoce ni siquiera su pasado al finalizar la historia. Tampoco se conoce su voz, ya que no se queja cuando recibe daños. Todo esto podría parecer lo ideal, pero en realidad, resta realismo, por lo que dificulta la vinculación emocional del jugador con la historia. Dicho todo esto, el personaje de *Singularity*, es el modelo ideal para favorecer el papel protagonista del jugador. Se conocen sus datos básicos al empezar, no se conoce su rostro, no se le ve reflejado en tercera persona, se sabe lo que ocurre con él al finalizar y no tiene líneas de diálogo, pero se conoce su voz.

Ahora bien, un detalle muy importante es el de ver las manos del personaje al interactuar con cualquier elemento del entorno. Aporta realismo, siendo clave para la conexión entre el jugador y el personaje. Sin embargo, no se cumple en ninguno de los juegos analizados. Esto podría deberse a un mayor trabajo de implementación por parte del equipo de desarrollo, que tendría que invertir dinero y tiempo en un detalle que simplemente favorece la inmersión, pero no la jugabilidad.

En definitiva, si se quiere conseguir que el jugador se sienta el protagonista del juego, es esencial que el personaje protagonista no esté demasiado definido, pero que se ofrezcan los detalles suficientes para hacerlo humano, y no un mero avatar robotizado.

Para la inmersión del jugador también es fundamental que los juegos presenten un mundo ficcional verosímil y con coherencia interna, sin elementos que saquen al jugador de la realidad del juego. Lo más inmersivo es no mostrar ningún indicador de acción en pantalla, ni ningún tipo de indicador direccional, de forma que el jugador se vea obligado a explorar, aumentando su vínculo con el mundo de juego. *Portal 2* cumple estos dos requisitos, al no presentar ninguno de estos indicadores. Esto se explica ya que al ser un juego de puzzles, el jugador tiene que explorar los escenarios y buscar la salida sin ningún tipo de ayuda, salvo las indicaciones propias transmitidas en el diálogo y los eventos pre-escritos. Cuando la jugabilidad se complica, y se hace necesario mostrar indicadores, lo ideal es hacerlo como *Metro: Last Light*, con indicadores minimalistas, formados por un único icono sin texto, que representa la acción que el jugador

---

<sup>56</sup> Booker DeWitt acaba siendo el malo de Bioshock Infinite, por lo que los jugadores pueden sentirse incluso “traicionados” o incapaces de empatizar con lo que ha hecho el personaje.

puede realizar. Y en cuanto al indicador direccional, lo ideal es ofrecer una guía justificada por la realidad del juego y que el jugador pueda consultar cuando lo necesite. En este sentido, *Metro: Last Light* y *Singularity*, ofrecen dos buenas opciones que no entorpecen la inmersión.

Otra característica fundamental que deben tener los juegos para conseguir un mundo verosímil y coherente es una ambientación cuidada y detallada. En este aspecto, todos los juegos analizados cumplen de sobra, recreando esmeradamente el mundo ficcional en el que transcurre la trama, lo cual favorece enormemente a la inmersión. Es importante destacar aquí que la localización de idioma de los elementos internos del juego debe permanecer en su lenguaje original si se quiere conseguir la mayor verosimilitud posible. Por ejemplo, en el caso de *Metro: Last Light*, aunque el juego se encuentre traducido y doblado al castellano, los carteles o pintadas que el jugador observa en las paredes están escritos en ruso, favoreciendo así una ambientación coherente, ya que la trama transcurre en Moscú. Además de esto, cualquier material narrativo extra que el jugador encuentre en el mundo de juego, resulta favorecedor para la inmersión al aumentar la profundidad argumental y despertar el interés del propio jugador por la historia. No importa si un juego presenta solo un tipo de material extra, como en el caso de los carteles de *Portal 2*, ya que cualquiera sirve para motivar al jugador a investigar el mundo de juego. Si relacionamos esto con el ya mencionado flujo narrativo continuo, aquellos recursos que permiten al jugador seguir interactuando con el universo de juego a la vez que accede al contenido narrativo, son los que van a resultar más inmersivos, como carteles, grabaciones de audio o visiones en el mundo de juego. En caso de mostrar notas y vídeos, lo ideal es hacerlo manteniendo la continuidad en todo momento, como en el caso de *Singularity*, con notas en forma de papel y reproducciones de vídeo que el personaje principal observa a través de un visor.

Otra característica para que el mundo ficticio mantenga la coherencia, es que los personajes del mundo de juego actúen de una manera lógica y realista, sobre todo los compañeros y aliados, que son los que mayor peso argumental tienen en el juego. *Dishonored* es el que mejor consigue esta función, con unos personajes del entorno que realmente parecen estar vivos, moviéndose y reaccionando a la presencia o acciones del jugador. Por otro lado, *Bioshock Infinite* cuenta con el mejor compañero, ya que Elizabeth no solo es un personaje clave en la trama que acompaña constantemente al jugador, sino que resulta de ayuda, reacciona al jugador y al entorno y aporta gran contenido dramático. En *Portal 2*, al no haber cinemáticas durante el juego, los diálogos de los compañeros son los que llevan todo el peso de la historia, siendo fundamentales. Por último, hay que mencionar que cualquier error del mundo de juego, como líneas de diálogo incoherentes o errores de programación, rompen la inmersión al afectar directamente a la verosimilitud de ese mundo ficticio. La mayoría de juegos estudiados no presenta errores notables de este tipo, por lo que, en general, todos cumplen bastante bien. Sin embargo, cabe destacar los dos ejemplos observados en *Portal 2* y *Metro: Last Light*. El error en algunos diálogos de *Portal 2* es debido de la ausencia de cinemáticas, ya que mientras suena un diálogo, el jugador se mueve y puede pasar por la zona que dispara el siguiente diálogo, sin que el anterior haya terminado. Siendo que, como ya se ha visto, en *Portal 2*, los diálogos son el principal medio de avance de la trama, resulta un fallo bastante molesto que debería haber sido más cuidado. Los errores en la inteligencia artificial enemiga de *Metro: Last Light*, por otro lado, resultan extremadamente molestos para los jugadores. Al tratarse un juego de acción y sigilo, el comportamiento de los enemigos debe ser

lógico con lo que el jugador espera. Un comportamiento incoherente, como que un enemigo observe al protagonista, y en lugar de atacarle, haga caso omiso a su presencia, restará mucha inmersión. Aunque estos aspectos no dependan de la narrativa y del propio guión, es indispensable que el equipo de desarrollo guarde especial cuidado al implementarlos, si se quiere crear un mundo verosímil y, por lo tanto, inmersivo.

Para terminar, el último aspecto básico para la inmersión narrativa del jugador es no olvidar que él es quien debe tener el control del juego. Para ello lo ideal es emplear una forma narrativa donde todo lo que ocurra sea consecuencia de lo que ha hecho el jugador. En el caso de los juegos analizados, todos comparten la narrativa interactiva, ya que permite contar una historia compleja mediante las acciones del jugador. Es muy fácil de implementar, sin la complejidad de opciones de las historias interactivas, y resulta igualmente efectiva si se ofrecen constantemente opciones para que el jugador interactúe. En este sentido, el nivel de *agency* ideal es el de ofrecer acciones con consecuencias inmediatas y a largo plazo, ya que involucran mucho más al jugador, pero en los juegos analizados, solo se cumplen en *Dishonored* y *Metro: Last Light*. El *agency* más común y sencillo es el de acciones con consecuencias inmediatas. Permite contar la historia perfectamente, de manera fácil y directa, pero el jugador se involucra menos al saber que sus acciones no afectan a la evolución o desenlace. De la misma forma, ofrecer caminos paralelos es clave para que el jugador se pare a pensar en la mejor opción, aumentando su vinculación tanto con la historia, como con el mundo de juego y el propio personaje principal. Se ha observado como este aspecto está directamente relacionado con las consecuencias a largo plazo, por lo que son *Dishonored* y *Metro: Last Light* los únicos que ofrecen esta posibilidad. Ahora bien, el que mejor lo logra es *Metro: Last Light*, ya que *Dishonored* indica al jugador todos los caminos que puede escoger, en lugar de dejarle explorar y descubrirlos por él mismo, como hace *Metro: Last Light*. Y por último, si lo que se quiere conseguir es la inmersión narrativa total y darle al jugador la sensación de que todo ocurre a raíz de sus acciones, es esencial ofrecerle libertad de movimiento durante los puntos de trama. Como era de esperar, el único que permite esto es *Portal 2*, ya que sus puntos de trama son eventos pre-escritos, que no eliminan el control en ningún momento.

En resumidas cuentas, para lograr la mayor inmersión narrativa hay que cumplir cinco aspectos básicos, cuyos elementos son:

- Para ofrecer flujo narrativo continuo, no usar elipsis, contar la historia mediante eventos pre-escritos y diálogos, y en caso de utilizar cinemáticas, que mantengan la continuidad visual con el resto del juego. En las pantallas de carga, aprovechar para profundizar en la historia.
  - o Juegos destacados: *Portal 2* (narrativa sin cinemáticas), *Bioshock Infinite* (cinemáticas más inmersivas) y *Metro: Last Light* (historia en pantallas de carga).
- Para maximizar la experiencia del jugador, mostrar los menos elementos posibles en la interfaz y ofrecer un doblaje y traducción de calidad para aquellos jugadores que no hablen el idioma original.
  - o Juegos destacados: *Metro: Last Light* (interfaz más inmersiva para juegos de acción) y *Portal 2* (2ª interfaz más inmersiva).

- Para reforzar el papel protagonista del jugador, ofrecer un personaje principal realista pero poco definido, de manera que el jugador pueda vincularse fácilmente con él.
  - o Juegos destacados: *Singularity* (protagonista realista y poco definido) y *Portal 2* (protagonista poco definido).
- Para crear un mundo ficcional coherente, evitar mostrar elementos externos a la realidad del juego, así como errores de programación, y ofrecer material narrativo extra y personajes realistas que añadan verosimilitud al mundo de juego.
  - o Juegos destacados: *Portal 2* (sin indicadores en pantalla ni elementos externos), *Metro: Last Light* (indicadores en pantalla muy sutiles), *Singularity* (material extra con mucha continuidad) y *Dishonored* (personajes muy realistas). Como ya se ha dicho, los errores de programación es muy importante evitarlos, pero no son fallos de diseño.
- Para construir una narrativa que fluya a consecuencia de las acciones del jugador, ofrecer consecuencias inmediatas y a largo plazo y control en momentos importantes de trama.
  - o Juegos destacados: *Portal 2* (control en puntos de trama) y *Metro: Last Light* (consecuencias inmediatas y a largo plazo con acciones que el jugador elige libremente, sin que se lo indique el juego).

Finalmente, después de la lista anterior, se puede ver que los juegos que consiguen la mejor inmersión narrativa son (de mayor a menor):

1. *Portal 2*. Destaca en los 5 aspectos básicos para lograr la mayor inmersión.
2. *Metro: Last Light*. Destaca en 4 de los 5 aspectos básicos mencionados.
3. *Singularity*. Destaca en 2 de los 5 aspectos básicos mencionados.
4. *Bioshock Infinite* y *Dishonored*. Destacan en 1 aspecto de los 5 mencionados.

La realidad virtual es ya un hecho, y ahora está en manos de los diseñadores y desarrolladores el crear videojuegos cada vez más inmersivos, con una jugabilidad divertida e historias que atrapen a los jugadores. Si para diseñar estos videojuegos se cumplen los aspectos observados en este estudio, se puede asegurar que se va a lograr una buena inmersión narrativa. No obstante, es importante aclarar que, aunque todos estos elementos estudiados son por definición los más inmersivos, lo que definitivamente va a ser determinante es el interés que tiene un jugador por esa historia, ya que por muy inmersiva que sea, si el jugador no se quiere sentir parte de ese universo, ni el videojuego más inmersivo de todos va a conseguir sumergir a ese jugador en su mundo.

## **4. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA**

### **4.1. BIBLIOGRAFÍA**

AARSETH, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. London: Johns Hopkins University Press. En: *Understanding Video Games The Essential Introduction* (2008). Pág.190.

ADAMS, E. (2009). *Fundamentals of Game Design*. 2ª ed. Berkeley: New Riders.

BATEMAN, C. (ed.) (2007). *Game Writing Narrative Skills for Videogames*. 1ª ed. Boston: Charles River Media.

CALLEJA, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. 1ª ed. EEUU: MIT Press.

EGENFELDT-NIELSEN, S., HEIDE SMITH, J., PAJARES TOSCA, S. (2008). *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. 1ª ed. Nueva York: Routledge.

GIL JUÁREZ, A. y VIDA MOMBIELA, T. (2007). *Los videojuegos*. 1ª ed. Barcelona: Editorial UOC.

JUUL, J. (2003). *Half-Real-Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Unpublished PhD dissertation, IT University of Copenhagen, Copenhagen. En: *Understanding Video Games The Essential Introduction* (2008). Pág.192.

NELL, V. (1988). *Lost in a Book: The Psychology of Reading for Pleasure*. New Haven: Yale University Press. En: RYAN, M.L. (2004) *La narración como realidad virtual*. Págs. 123-124.

PIMENTEL, K. y TEIXEIRA, K. (1993). *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*. Nueva York: Intel/Windcrest McGraw Hill. En: RYAN, M.L. (2004) *La narración como realidad virtual*. Págs. 115.

ROGERS, S. (2010). *Level Up. The guide to great video game design*. 1ª ed. Reino Unido: Wiley.

RYAN, M.L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. 1ª ed. Barcelona: Paidós.

SANCHEZ-NAVARRO, J. (2008). “Rapto e inmersión. Connotaciones culturales en Bioshock”. En: *Mundo Pixel. Vol I*. Madrid: Editorial Tébar, págs. 35-52.

WOLF, M.J.P. (2001). *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press. En: *Understanding Video Games The Essential Introduction* (2008). Pág.191.



## 4.2. WEBGRAFÍA

ANDRÉS, J. (2012). Análisis Dishonored PC [en línea]. Meristation. [Fecha de consulta: 25/08/14]. Enlace: <http://www.meristation.com/pc/dishonored/analisis-juego/1535748>

CANO, J. (2012). Análisis de Dishonored para Ordenador [en línea]. Vandal. [Fecha de consulta: 25/08/14]. Enlace: <http://www.vandal.net/analisis/pc/dishonored/14732>

CANO, J. (2013). Análisis de Bioshock Infinite para Ordenador [en línea]. Vandal. [Fecha de consulta: 25/08/14]. Enlace: <http://www.vandal.net/analisis/pc/bioshock-infinite/13050>

CASTELLANO, A. (2011). Análisis “Portal 2” [en línea]. 3DJuegos. [Fecha de consulta: 25/08/14] Enlace: <http://www.3djuegos.com/juegos/analisis/9016/0/portal-2/>

CASTELLANO, A. (2013). Análisis “Bioshock Infinite” [en línea]. 3DJuegos. [Fecha de consulta: 25/08/14]. Enlace: <http://www.3djuegos.com/juegos/analisis/9397/0/bioshock-infinite/>

GONZÁLEZ, A. (2010). Análisis de Singularity para Ordenador [en línea]. Vandal. [Fecha de consulta: 25/08/14]. Enlace: <http://www.vandal.net/analisis/pc/singularity/9225>

LEIVA, C. (2013). Análisis de *Metro: Last Light* para Ordenador [en línea]. Vandal. [Fecha de consulta: 25/08/14]. Enlace: <http://www.vandal.net/analisis/pc/metro-last-light/12868>

VARELA, R. (2011). Análisis de Portal 2 para Ordenador [en línea]. Vandal. [Fecha de consulta: 25/08/14]. Enlace: <http://www.vandal.net/analisis/pc/portal-2/8775>

## **ANEXO I. FICHA DE ANÁLISIS CUMPLIMENTADA**

---