

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“EL VIDEOJUEGO Y LA EVOLUCIÓN DE SUS ELEMENTOS NARRATIVOS”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:
ANTONIO MERLOS MICÓ

Tutor/a:
FERNANDO LUÍS MACÍAS PINTADO

GANDIA, 2019

RESUMEN

La industria de los videojuegos ha experimentado grandes cambios a lo largo de sus algo más de cuarenta años de historia, tanto tecnológicos como narrativos. El cine ha sido sin duda el medio que más ha influido en la maduración del videojuego como producto audiovisual, que ha pasado de ser un entretenimiento simple caracterizado por su narrativa primitiva y mecánicas de juego sencillas, a ser considerado una nueva disciplina artística que consigue transmitir emociones y hacer reflexionar al jugador a través de las historias que narran, añadiendo el factor de la interactividad.

Este trabajo pretende analizar aquellos elementos que han influido en la evolución del videojuego como medio narrativo y artístico, así como conocer sus orígenes y sus vanguardias actuales. Para ello, se han estudiado los elementos adoptados de otros medios, los avances tecnológicos más relevantes, determinadas mecánicas de juego que influyen en la fluidez narrativa, los problemas de coherencia narrativa que puede causar la libertad de acción del jugador, y la evolución de la narración en un género tan característico del videojuego como el *shooter*.

PALABRAS CLAVE: Videojuegos, Narrativa, Arte, Cine, Interactivo

ABSTRACT

The video game industry has undergone great changes throughout its more than forty years of history, both technological and narrative. Cinema has undoubtedly been the medium that has influenced the most the maturation of the video game as an audiovisual product, which has gone from being a simple entertainment characterized by its primitive narrative and simple game mechanics, to be considered a new artistic discipline that manages to transmit emotions and make the player reflect through the stories they tell, adding the interactivity element.

This project aims to analyze those elements that have influenced the evolution of the video game as a narrative and artistic medium, as well as knowing its origins and its current avant-garde movements. To this end, it have been studied the elements adopted from other media, the most relevant technological advances, certain game mechanics that influence the narrative fluidity, the problems of narrative coherence that can cause the player's freedom of action, and the evolution of the narration in a genre as characteristic of the videogame industry as the shooter.

KEYWORDS: Videogames, Narrative, Art, Cinema, Interactive

ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS.....	4
1. INTRODUCCIÓN.....	5
1.1. Tema.....	5
1.2. Objetivos.....	5
1.2.1. Objetivo general.....	5
1.2.2. Objetivos específicos.....	5
1.3. Metodología.....	6
1.4. Dificultades encontradas.....	6
2. ORÍGENES DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO.....	7
2.1. Primeros videojuegos.....	7
2.2. Creación del mercado de videojuegos	8
2.2.1. El videojuego visto (mayoritariamente) como una moda.....	9
2.3. Primera crisis de la industria.....	10
2.3.1. Saturación del mercado.....	11
2.3.2. El caso de E.T. y el “crash” del 83.....	11
3. LA INDUSTRIA “POST-CRASH”	12
3.1. Ludologistas vs Narrativistas: dos formas de entender el videojuego.....	12
3.2. El consumidor ha madurado.....	13
4. ELEMENTOS Y EVOLUCIÓN NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO.....	14
4.1. Los avances tecnológicos transforman al medio.....	14
4.2. Los elementos cinematográficos en el nuevo medio.....	17
4.3. La duración del videojuego y su impacto en la fluidez narrativa.....	22
4.4. El uso de la narrativa no lineal.....	23
4.5. El <i>sandbox</i> y la disonancia ludonarrativa.....	25
4.6. Quick Time Events, una forma distinta de jugar y narrar.....	29
4.7. El <i>shooter</i> : evolución del género más característico del videojuego.....	34
4.8. Las sagas y la “serialización” de los videojuegos.....	39

5. LAS VANGUARDIAS DEL VIDEOJUEGO.....	41
5.1. Videojuegos existencialistas.....	42
5.2. El videojuego de exploración y el rechazo a la historia guionizada.....	46
6. CONCLUSIONES.....	47
BIBLIOGRAFÍA.....	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 y 2: <i>Tennis for Two</i> y <i>Spacewar!</i>	7
Fig. 3 y 4: Channel F modelo 1976 y Atari 2600 modelo 1977.....	9
Fig. 5 y 6: <i>Colossal Adventure</i> y <i>Adventure</i>	10
Fig. 7: <i>E.T el Extraterrestre</i> , Atari 2600.....	12
Fig. 8 y 9: <i>The Legend of Zelda</i> y <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>	15
Fig. 10: Captura de movimiento.....	16
Fig. 11: <i>Red Dead Redemption 2</i>	18
Fig. 12: <i>Silent Hill 2</i>	19
Fig. 13: Edición coleccionista de <i>Undertale</i>	20
Fig. 14 y 15: <i>Bioshock Infinite</i> y <i>Uncharted 2</i>	21
Fig. 16 y 17: <i>Asalto y robo de un tren</i> y <i>Metal Gear Solid</i>	21
Fig. 18: Datos de <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>	22
Fig. 19: Estructuras narrativas no lineales.....	24
Fig. 20: <i>Life is Strange</i>	25
Fig. 21: <i>Grand Theft Auto IV</i>	26
Fig. 22: <i>Red Dead Redemption</i>	27
Fig. 23: <i>Assassin's Creed 2</i>	28
Fig. 24: <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i>	29
Fig. 25: <i>Super Don Quixote</i>	30
Fig. 26: <i>Heavy Rain</i> (I).....	31
Fig. 27: <i>Heavy Rain</i> (II).....	32
Fig. 28: <i>Heavy Rain</i> (III).....	33
Fig. 29: <i>Heavy Rain</i> (IV).....	33
Fig. 30: <i>Half Life</i>	35
Fig. 31 y 32: Mapas de <i>Doom</i> y <i>Half Life</i>	36
Fig. 33: Comparativa entre <i>Salvar al soldado Ryan</i> y <i>Call of Duty 2</i>	37
Fig. 34: <i>Call of Duty: Modern Warfare</i> (I).....	38
Fig. 35: <i>Call of Duty: Modern Warfare</i> (II).....	38
Fig. 36: Línea cronológica de la saga <i>Metal Gear</i>	40
Fig. 37: <i>Deus Ex Machina</i>	41
Fig. 38: <i>The Path</i>	42
Fig. 39: <i>The Graveyard</i>	43
Fig. 40: <i>Animal Crossing: Wild World</i>	44
Fig. 41: <i>Hotline Miami</i>	45
Fig. 42: <i>Proteus</i>	46

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Tema

Los videojuegos son considerados en la actualidad, por una parte importante de la sociedad, como un nuevo medio capaz de albergar elaboradas narrativas y líneas argumentales, una nueva forma de arte al fin y al cabo. Desde sus primeros pasos en los años sesenta como un entretenimiento experimental hasta el día de hoy, pasando por la creación de la industria, su primera crisis y el importante avance tecnológico de finales de siglo XX y principios del XXI, el videojuego ha experimentado una constante evolución en la forma en que ha contado sus historias, a través de múltiples géneros y estructuras narrativas.

El presente proyecto analiza aquellos elementos que han influido en la maduración del medio y en su forma de narrar, permitiendo que se desarrollen estructuras narrativas más complejas y elaboradas. Muchos de esos elementos han sido adoptados de un medio con el que los videojuegos son constantemente comparados, el cine, mientras que otros son propios de los videojuegos, como las mecánicas de juego o la tecnología disponible para desarrollarlos.

Los videojuegos, al ser considerados un arte, también poseen sus movimientos de vanguardia que rompen con la norma vista hasta el momento. En los videojuegos vanguardistas se experimenta con nuevas estructuras narrativas que pueden ser chocantes para muchos de los usuarios del medio, especialmente aquellos que consideran a los videojuegos como un simple entretenimiento.

1.2. Objetivos

1.2.1 Objetivo principal

- Analizar la evolución de los videojuegos como medio audiovisual narrativo.

1.2.2. Objetivos secundarios

- Analizar el origen del medio y la percepción de los videojuegos durante los primeros años.
- Analizar los efectos que han tenido los avances tecnológicos sobre los videojuegos y su narrativa.
- Analizar los elementos adoptados por los videojuegos de otros medios.
- Analizar la evolución de la estructura narrativa de un género históricamente ludologista como el *Shooter*.
- Analizar el concepto de disonancia narrativa y buscar ejemplos donde tenga lugar.
- Analizar la evolución del consumidor de videojuegos desde los orígenes de la industria hasta su consolidación.
- Analizar las mecánicas de juego de los *Quick Time Events* y su relación con la narrativa.
- Estudiar y analizar los movimientos de vanguardia de la industria del videojuego y sus diferencias narrativas con los videojuegos *mainstream*.

1.3. Metodología

La metodología seguida para la realización de este proyecto se divide en tres partes: recopilación y lectura/visionado de información bibliográfica, juego/visionado de *gameplay* y redacción de la memoria.

La primera parte consiste en buscar información sobre la materia a analizar tanto en artículos de internet, otros proyectos académicos relacionados, libros o plataformas de video como YouTube. Posteriormente proceder a leer y visionar todo el material seleccionado para tomar anotaciones y extraer conclusiones.

La segunda parte consiste en jugar a los juegos susceptibles de análisis en este proyecto para estudiar los elementos narrativos más destacables. Al haberse analizado un importante número de videojuegos, no se ha dispuesto del suficiente tiempo para jugar por completo todos y cada uno de los títulos, ni se han tenido en posesión física o digital para jugarlos, por lo que en estos casos se ha optado por visionar *gameplay* en YouTube para realizar el análisis pertinente.

Por último, tras el análisis de los datos extraídos de los dos primeros pasos se ha procedido a redactar esta memoria, donde se exponen los datos analizados correspondientes a la materia en cuestión y las conclusiones.

1.4. Dificultades encontradas

La mayor dificultad encontrada a lo largo de la realización de este proyecto ha sido encontrar material gráfico y bibliográfico sobre algunos títulos de los años sesenta y setenta, debido a que no tuvieron un gran éxito comercial o que apenas se han conservado copias físicas de los mismos. La otra dificultad destacable ha sido la incapacidad de jugar a todos los títulos nombrados y analizados a lo largo de la memoria por motivos económicos (demasiado caros), tecnológicos (no disponer de ningún dispositivo donde jugarlo o una copia del mismo) y temporales (títulos demasiado extensos para ser completados). Esta última dificultad ha sido remediada según se explica en el punto 1.3. *Metodología*.

2. ORÍGENES DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Para entender por qué los videojuegos son la forma artística y expresiva que son hoy en día es necesario mirar al pasado y analizar cómo nació esta industria, cuáles fueron sus primeras obras, sus primeros éxitos y sus primeros fracasos. Antes de analizar su evolución narrativa, hay que estudiar su nacimiento y los problemas a los que se enfrentó desde que comenzó a dar sus primeros pasos.

2.1. Los primeros videojuegos

El origen de los videojuegos, si se es estricto con la historia, se remonta hasta los años 50, cuando uno de los físicos responsables del Proyecto Manhattan¹, William Higginbotham, desarrolló *Tennis for Two* en el año 1958 tras ser destinado al laboratorio de Brookhaven, como forma de entretener a los trabajadores y estudiantes que visitaban las instalaciones frecuentemente. Este juego sería destruido al año siguiente ya que Higginbotham necesitaba las piezas para futuros experimentos. El primer videojuego de la historia fue creado fruto de la experimentación, no por intención directa de su desarrollador, esto es algo que cambiará en los años 60 y 70, cuando al videojuego se le empiece a ver una salida comercial.



Figuras 1 y 2: Modelos originales de *Tennis for Two* (izquierda) en el laboratorio de Brookhaven (1958) y de *Spacewar!* (derecha) en un ordenador PDP-1 (1962)

En 1962 Steve Russell, Martin Graetz y Wayne Wiitanen desarrollan *Spacewar!*, el primer videojuego de simulación espacial, uno de los géneros más característicos de la industria, el cual sigue presente hoy en día. Este videojuego tenía una premisa muy simple: el jugador controla una nave y debe eliminar a los enemigos que se le acercan y le disparan antes de que lo eliminen a él. Si el jugador es alcanzado por algún proyectil, termina la partida y se puede volver a empezar desde cero. Durante los años posteriores se crearían juegos como *Asteroids* (1979), *Missile Command* (1980) o *Space Invaders* (1978), que seguían estos preceptos, disparar y

¹ Nombre en clave del proyecto de investigación responsable de desarrollar la bomba atómica durante la segunda guerra mundial.

esquivar. También se buscarían otras fórmulas, aunque igual de simples, en juegos como *Pong* (1972) que se basaba en mover una pala para devolver la pelota al contrario e intentar anotarle 10 puntos para ganar, o *Pac-Man* (1980), que consiste en desplazarse por un estrecho laberinto esquivando los enemigos que intentan matar al jugador, el cual debe conseguir todos los puntos que están repartidos por el nivel, algunos de ellos otorgándole poderes temporales que le permiten neutralizar por unos segundos a los enemigos.

2.2. Creación del mercado de videojuegos

Como se puede observar, en sus inicios el videojuego no fue creado con la intención de contar historias, de narrar una sucesión de hechos que van tomando forma según avanzamos y en la cual el jugador es partícipe directo, sino que estos son creados con el objetivo de entretener a un público, mayoritariamente niños, adolescentes y jóvenes adultos, con juegos de acción rápida, mecánicas de juego simples y una sucesión de niveles que iba aumentando gradualmente la dificultad para presentar un mayor reto al jugador, que se ve incitado a seguir jugando y mejorando sus habilidades hasta poder superar el último nivel o conseguir la puntuación más alta.

Este modelo de juego era puramente arcade² y solía estar presente en salones recreativos o bares, donde los jugadores empleaban periodos de tiempo relativamente cortos en cada partida que jugaban. Este escenario, junto con las limitaciones tecnológicas de la época, no creó un ambiente propicio para el desarrollo de videojuegos con una línea narrativa compleja.

No fue hasta 1976 que se crearía la primera videoconsola con cartuchos intercambiables que permitían aumentar la biblioteca de juegos al gusto del consumidor, la Channel F, que además se podía conectar a un televisor o monitor y ocupaba mucho menos espacio que una cabina arcade. Con este hecho, el videojuego empezaba a cambiar de escenario, ahora se jugaba en casa, el jugador tenía el *hardware*³ a su disposición las 24 horas del día y podía emplear todo el tiempo que desease en sus videojuegos, y lo que es más importante, sin interrupciones.

Este primer modelo no tuvo buenos números en cuanto a ventas, pero la Atari 2600, lanzada a la venta al año siguiente, fue todo un éxito comercial y se empezaron a desarrollar decenas de nuevos videojuegos para esta nueva plataforma, ya que los números de ventas eran buenos. El videojuego norteamericano estaba entrando en una efímera edad de oro⁴.

² Videojuego que está diseñado siguiendo los principios básicos de los antiguos juegos para máquinas Arcade. Sus características principales son un diseño sencillo y controles fáciles de asimilar, niveles cortos y de dificultad ascendente y una interrupción mínima entre niveles.

³ Conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático.

⁴ Periodo comprendido entre el 1975 y 1982, en el cual los videojuegos arcade gozaron de gran popularidad en la sociedad estadounidense.



Figuras 3 y 4: Channel F, modelo del año 1976 (izquierda) y Atari 2600, modelo del año 1977 (derecha)

2.1.1. El videojuego visto (mayoritariamente) como una moda

Aunque es cierto que el videojuego había sido un éxito desde el lanzamiento de la Atari 2600, la cual ostentaba un 75% del peso de toda la nueva industria, la filosofía a la hora de desarrollar videojuegos apenas había variado, se seguían creando juegos arcade con mecánicas simples, sin una trama que ir descubriendo o un elenco de personajes que aporten profundidad a esa trama, nadie se atrevía aún a explorar esa faceta de los videojuegos.

A pesar de ello, los videojuegos estaban cada vez más presentes en la sociedad y para finales de los años 70 y principios de los 80 un número importante de empresas vieron en el videojuego una forma de aumentar sus beneficios y “aquí es donde entra el 25% de la industria que no era Atari, porque todo el mundo quería subirse al carro. Entonces no era tanto un nuevo medio sino juguetes electrónicos, una moda, y nadie quería quedarse atrás” (J. Altozano “DayoScript” 2018).

Muchas de estas empresas no tenían nada que ver con el sector del entretenimiento, algunas, como la Conneticcut Ocean Company se dedicaban a vender piezas de artesanía indias y piscinas (véase J. Altozano “DayoScript” 2018). Esta visión inicial de la nueva industria haría que se retrasara la maduración del sector, que aún estaba en una fase experimental y que concebía sus productos, mayoritariamente, como un entretenimiento sencillo dirigido al público más joven. Los sectores más adultos de la sociedad no percibían al videojuego como un nuevo medio audiovisual y no sentían un gran interés por él, incluso a menudo era menospreciado.

Como se ha mencionado antes, el videojuego era mayoritariamente arcade, pero esto da lugar a un reducido número de excepciones. Estas excepciones marcarán un punto de partida en la evolución del videojuego como medio narrativo. En 1976, Will Crowther crea *Colossal Cave Adventure*, la que se considera la primera aventura gráfica⁵ de la historia, un género enormemente influenciado por la literatura fantástica. Es un juego basado en texto⁶ que narra las aventuras del propio creador con sus hijas en la cueva de Bedquilt. Tres años después, en

⁵ “La aventura gráfica es el género del mundo de los videojuegos interactivos cuyo antecedente más inmediato son las aventuras conversacionales de los años 1980 y cuya edad puede establecerse en la primera mitad de la década de 1990. La dinámica de este tipo de experiencia consiste en ir avanzando por el mismo a través de la resolución de diversos rompecabezas, planteados como situaciones que se suceden en la historia.” Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Aventura_gr%C3%A1fica

⁶ “[...] videojuego en el que se utilizan caracteres en la pantalla en lugar de gráficos más elaborados que empleen píxeles.” Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_texto

1979, Richard Garriot creará *Akalabeth: World of Doom*, el primer RPG⁷ de la historia. El mismo año también aparece la adaptación de *Colossal Cave Adventure* para la Atari 2600, *Adventure*, de Warren Robinett, sentando las bases del videojuego de aventuras.



Figuras 5 y 6: *Colossal Cave Adventure* (izquierda) y *Adventure* (derecha)

Estas tres obras, influenciadas por el juego de mesa *Dragones y Mazmorras* lanzado a la venta en 1974 (véase J. Altozano "DayoScript 2018") marcaron el punto de inicio de estos tres géneros mencionados, en los cuales la historia tiene un peso muy importante, tienen la intención de contar y transmitir algo, poniendo al jugador como protagonista y participe directo del desarrollo de esa historia.

2.3. Primera crisis de la industria

La edad dorada de los juegos arcade en Estados Unidos se acercaba sin saberlo a su fin, el sector era demasiado joven e impetuoso, excesivamente centrado en los juegos basados en disparar y esquivar repetidos hasta la saciedad y con el juego narrativo todavía dando sus primeros pasos sin demasiado éxito. Una industria formada en gran parte por empresarios y desarrolladores de videojuegos con la intención de exprimir al máximo el empujón que la Atari 2600 había dado a la industria, y el golpe que estaba por recibir haría que se tambalease sobre sus débiles cimientos.

En los años 70, los trabajadores de Atari no eran reconocidos ni en los créditos, ni en las portadas de los videojuegos que creaban para evitar, entre otras cosas, que fuesen contratados por otras empresas, aunque hubo alguno que se saltó esta norma⁸ y puso su nombre en forma de *easter egg*⁹ dentro del videojuego. Esta política de empresa creó un sentimiento de malestar entre un nutrido grupo de trabajadores con mucha experiencia que decidió formar su propia compañía

⁷ Videojuego que se caracteriza por el desarrollo estadístico de las habilidades y características de un personaje a través de la experiencia que se obtiene completando las misiones propuestas a través del juego, tomando ciertas decisiones o realizando ciertas acciones, personalizándolo al gusto del jugador.

⁸ <https://www.forbes.com/sites/sethporges/2017/12/20/the-true-story-behind-the-original-video-game-easter-egg-that-inspired-ready-player-one/>

⁹ "Un Easter Egg, o la traducción española, Huevo de Pascua, es un mensaje o contenido oculto introducido de manera premeditada en algún tipo de software, juegos, películas o soporte magnético." Fuente: <https://www.elgrupoinformatico.com/que-easter-egg-t24589.html>

de videojuegos *third party*¹⁰ en el año 1979, donde se reconocería plenamente a los desarrolladores y se crearían juegos variados y de calidad. Esta primera escisión en el seno de Atari tan solo fue la semilla, puesto que multitud de compañías *third party* aparecieron en el mercado dispuestas a ganarse un hueco y hacerle la competencia al gigante de Nolan Bushnell¹¹.

2.3.1. Saturación del mercado

Los primeros pasos del videojuego están marcados por el plagio y la clonación, empresas como Atari habían creado decenas de copias de los mismos juegos, eran idénticos, tanto estéticamente como en jugabilidad y mecánicas, se podían encontrar en las tiendas especializadas estantes llenos de juegos con distinto nombre, pero el mismo concepto, repetido una y otra vez. Juegos como *Pong* eran clonados por sus propios creadores hasta la saciedad con el afán de aprovechar el éxito en las recreativas. Otros, como *Galaxy Game* eran plagios flagrantes de *Spacewar!*

Los propios creadores de la industria, ayudados por los nuevos estudios *third party*, estaban saturándola de copias de baja calidad que no ofrecían ni contenido nuevo para atraer al público *mainstream*¹², ni un desafío mayor para satisfacer las necesidades del jugador más experimentado. Otro de los factores que agravaban la situación era que cada consola tenía sus propios juegos exclusivos, por lo que si el consumidor deseaba tener una gran variedad de títulos, tendría que comprar varias videoconsolas, cosa que no estaba al alcance de la mayoría. Algunos críticos con el comportamiento de los agentes que formaban la industria, como el vicepresidente de la revista *Empire* Joe Robbins (1976), advirtió que estaba “poniéndose muy difícil vender los juegos de televisión que son menos excelentes o directamente del montón”.

Por otra parte, el negocio de las consolas recreativas también estaba saturado, existían demasiados salones recreativos, donde el jugador tenía que pagar por jugar cada vez, con lo que no se podía cubrir la masiva oferta que existía, más aún si tenemos en cuenta que muchos de los consumidores eran niños y adolescentes que apenas tenían unos pocos dólares para gastar. Tal era la ambición por parte de muchos empresarios, que se podían encontrar recreativas de *Pong* en lugares tan inesperados como en las salas de espera de las clínicas dentales o en tiendas de abastos (véase Tristan Donovan 2010)

2.3.2. El caso de *E.T.* y el “crash” del 83

Ya en el año 1982, el videojuego en Estados Unidos llevaba mucho tiempo arrastrando los problemas anteriormente descritos, el público estaba empezando a distanciarse de la industria y a perder su confianza en ella como medio de entretenimiento de masas. La decisión de Atari para intentar frenar esta pérdida de confianza fue el desarrollo de un videojuego basado en la

¹⁰ Desarrolladora que no pertenece a la misma empresa que fabrica la consola, sino que es independiente o forma parte de una tercera que desarrolla videojuegos para todo tipo de plataformas, tanto de manera exclusiva como multiplataforma.

¹¹ Fundador de Atari y pionero en la comercialización de los videojuegos.

¹² Anglicismo que significa tendencia o moda dominante.

madurando el medio. Se produce la separación entre ludologistas, aquellos que se aferran a los preceptos más clásicos del videojuego y ponen las mecánicas y la jugabilidad por encima de los elementos narrativos, y los narrativistas, que conciben el videojuego como un medio que sirve para narrar historias de distintas maneras y que no se centran tanto en la acción desenfundada y constante ni en unas mecánicas de juego abrumadoras, sino en que el jugador vaya descubriendo poco a poco una trama compleja, con momentos de reflexión y de observación.

Aunque no todo es blanco o negro, existen juegos ludologistas con elementos narrativos, como el clásico de Playstation *Crash Bandicoot 3* (1998) donde existe un elemento narrativo (Crash debe evitar que el doctor N. Cortex se apodere de los cristales de poder y le otorgue más poder a Uka Uka) que sirve únicamente para dar un contexto de donde nos encontramos, ya que cuando el jugador se adentra en los niveles del juego se encuentra ante un clásico plataformero¹³ y estos elementos narrativos se diluyen.

Y por el contrario, existen juegos narrativistas con elementos clásicos del videojuego como el hack n' slash¹⁴ o el combate por turnos, por ejemplo, *Final Fantasy VIII* (1999), donde la historia se puede ver constantemente interrumpida por combates aleatorios que no aportan nada al argumento del juego, pero presentan un nuevo desafío a superar cada poco tiempo, o la saga *Yakuza* (2005-2018), donde cada pocos metros por la ciudad algún delincuente buscará pelea con el jugador y este deberá derrotarlo para continuar. Estos combates no profundizan en la historia que te intentan contar y simplemente la fragmentan en pequeños pasajes (véase J. Altozano "DayoScript" 2015) pero "sirven para que el respetable sienta que es un niño mayor y está haciendo algo importante" (J. Altozano "DayoScript" 2015).

3.2. El consumidor ha madurado

Una de las consecuencias que tuvo la crisis del videojuego y su consecuente pérdida de interés por parte de la sociedad, fue que aquellos niños y adolescentes aficionados al videojuego en los años 80 habían crecido jugando y mejorando tenían unas habilidades muy superiores a las de aquellos que jugaban casualmente, se estaba creando el jugador hardcore¹⁵.

Este tipo de consumidor, que para los años noventa ya era un adulto y disfrutaba del desafío que le presentaban los videojuegos, comenzó a exigir un producto de mayor calidad gráfica y de jugabilidad, con mayor profundidad en sus historias, tramas más complejas y dificultades más elevadas. Este incremento en la dificultad será un factor que actúe tanto a favor como en contra de la industria, ya que aquellos jugadores casual¹⁶ se empezaron a sentir desplazados dentro de

¹³ Género de habilidad donde el jugador controla un personaje que debe avanzar a través de un escenario superando diversos obstáculos y enemigos mediante saltos o rebotes, a veces potenciados o ayudados por elementos del propio entorno u objetos especiales que debe recoger.

¹⁴ Género evolucionado de los clásicos matamarcianos, pero con la característica distintiva de que el personaje controlado por el jugador portaba una espada, hacha o alguna otra arma de filo contundente para enfrentarse a las oleadas de enemigos.

¹⁵ Jugador con gran dedicación e interés por los videojuegos que destina la mayor parte de su tiempo libre a jugar. Suele optar por juegos con una mayor dificultad y/o que requieren de mucho tiempo para completar, dedicando tiempo a dominarlos y obtener las máximas puntuaciones.

¹⁶ Persona que juega a videojuegos de forma esporádica, como una afición secundaria.

la industria, los juegos requerían de demasiada habilidad como para ser jugados como forma de entretenimiento simple y rápido.

La maduración del consumidor de videojuegos ha sido una constante en la historia del medio ya que en 2013 la media de edad de los jugadores en Europa era de 35 años¹⁷ y parece ser que seguirá subiendo, ya que el *gamer*¹⁸ no suele desprenderse de su afición a jugar. Aquel estigma que cargaron los aficionados al videojuego en los 80 y los 90 ha ido desvaneciéndose en gran medida, el videojuego es mayormente aceptado en la sociedad y ahora se ha convertido incluso en un fenómeno social.

4. ELEMENTOS Y EVOLUCIÓN NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO

4.1. Los avances tecnológicos transforman al medio

Los videojuegos han sufrido grandes cambios desde aquellos primeros modelos de *Pong* creados por Atari, son un medio que evoluciona junto con su tecnología, están intrínsecamente relacionados, y al mismo tiempo el videojuego es víctima de las mejoras tecnológicas que se introducen en el medio. El videojuego envejece mal.

No es extraño volver a jugar hoy en día a juegos tan influyentes en la historia del videojuego como *Grand Theft Auto III* (2001) o *Shenmue* (1999) y notar que tanto los gráficos como algunas mecánicas del juego están obsoletas. Y es que el salto cualitativo en cuanto a gráficos realistas y fluidez de los movimientos ha sido enorme en esta última década. Si se comparan el primer y último juego de la misma saga como *The Legend of Zelda* (1986) y *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) la diferencia es abismal. El juego original presentaba al protagonista con un diseño pixel art¹⁹ en un plano bidimensional desde una vista cenital y un mundo con el escaso detalle que permitía el hardware de la consola, mientras que la última entrega del clásico juego de aventuras presenta un mundo abierto en 3D, con gran atención al detalle en la vegetación y diseño de los enemigos, físicas realistas en el movimiento tanto del personaje como de sus vestimentas y una vista en tercera persona que permite al jugador rotar la cámara en horizontal o vertical, pudiendo así fijar su atención en otros elementos que en la posición de cámara base le serían imposibles de ver.

Desde el momento en que las consolas permiten mostrar mundos 3D poligonales, el videojuego expande sus horizontes narrativos a niveles nunca antes imaginados. En estos nuevos mundos se puede profundizar mucho más que en los clásicos planos bidimensionales, y aunque algunos ya intentaban crear una falsa sensación de 3D, como *Doom* (1993), las mejoras visuales y espaciales de los motores gráficos 3D son indiscutibles. Desde entonces, la carrera por conseguir los gráficos más realistas no se ha detenido ni un segundo y las grandes compañías destinan

¹⁷ <https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos-nintendo3ds/20121214/abci-estudio-asegura-edad-media-201302060931.html>

¹⁸ Jugador de videojuegos. Aunque nominalmente incluye a cualquier tipo de jugador, el término *gamer* se utiliza habitualmente como sinónimo de *hardcore gamer*.

¹⁹ Técnica de dibujo artístico mediante ordenador, donde la mayor parte de la imagen es editada pixel a pixel.

millones de dólares a desarrollar nuevos motores gráficos que superen a los de la competencia. Atrás quedaron aquellas cabezas cuadradas y rostros inexpresivos de mediados de los noventa.



Figuras 8 y 9: *The Legend of Zelda* (1986) y *The Legend of Zelda Breath of the Wild* (2017), la mejora gráfica es evidente.

La jugabilidad también se ha visto notablemente mejorada con el paso de los años, el realismo en el movimiento es un elemento muy importante para crear la sensación de inmersión en el jugador. Los juegos clásicos no disponían de una tecnología capaz de recrear fielmente el movimiento humano como la actual, las animaciones de movimiento se tenían que diseñar una a una con programas dedicados al modelado y animación 3D o 2D, es por eso que el movimiento y las expresiones faciales en un título como *Tomb Raider* (1996) son notablemente más arcaicas y menos fluidas que en un título más reciente como *Shadow of the Tomb Raider* (2018).

La evolución del medio en este aspecto se debe esencialmente a la introducción de la tecnología de captura de movimiento²⁰. Esta se comenzó a utilizar de forma habitual a partir de 1995, y aunque los primeros juegos que incorporaron este recurso utilizaban una tecnología inferior a la actual, en la actualidad podemos disfrutar de personajes tridimensionales que poseen movimientos naturales. Además, esta tecnología, al registrar los rasgos faciales de los actores que se utilizan para capturar los movimientos, también permite a los desarrolladores crear modelos de personajes más realistas y detallados.

Un ejemplo notable de cómo esta tecnología es capaz de mejorar la sensación de juego se encuentra en el título de DICE *Mirror's Edge* (2009). En este videojuego, desde una vista subjetiva, el jugador controla a la protagonista, que debe recorrer una ciudad a través de sus enormes rascacielos para robar y transportar información vital a sus correspondientes destinatarios. Gracias a la captura de movimiento el jugador puede disfrutar de auténticas coreografías propias de los mejores artistas del *parkour*²¹, movimientos fluidos con gran detalle gráfico que permiten que el jugador se ponga en la piel de la protagonista y pueda sentir el peso y movimiento de su cuerpo a través del mando. El detalle que permite esta inmersión es simple pero muy efectiva, al dar saltos, correr o chocarnos contra una pared, podemos ver distintas partes del cuerpo de la protagonista con un movimiento bastante realista.

²⁰ Técnica que mediante el posicionamiento de sensores en puntos claves del cuerpo (generalmente de una persona) que captan los movimientos de éste al tiempo que son grabados y los traslada a un modelo digital.

²¹ Disciplina deportiva que consiste en desplazarse por el medio urbano o rural, superando los obstáculos que se presenten en su recorrido de la forma más eficiente y fluida posible, haciendo servir únicamente las capacidades propias del cuerpo humano.

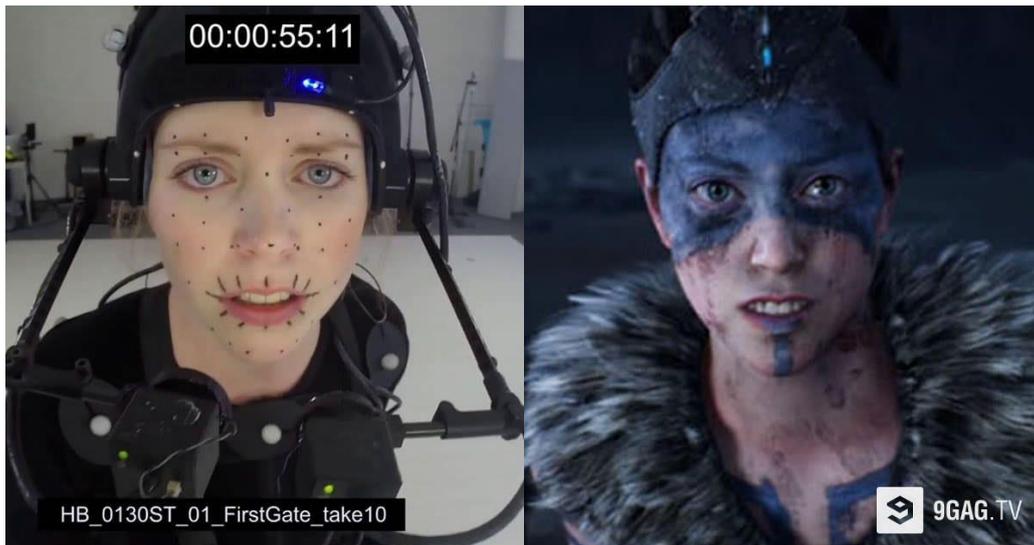


Figura 10: La actriz Melina Juergens actuando para la captura de movimiento del videojuego *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017)

Por último, uno de los avances tecnológicos que posiblemente más hayan influido en la evolución narrativa del medio fue la posibilidad de incluir actuación de voz en los videojuegos. Uno de los primeros videojuegos en tener actuación de voz real fue *Castle Wolfenstein* (1981), aunque tan solo reproducía archivos de voz cortos, de una palabra o dos, cuando el enemigo detectaba al jugador o este los eliminaba. No fue hasta mediados de los años noventa que las consolas tuvieron suficiente potencia para reproducir largos archivos de audio con diálogos doblados por actores profesionales, aunque en estos primeros pasos del doblaje profesional de videojuegos se pueden encontrar casos tan mediocres como el de *Resident Evil* (1996)²², que se ha convertido en objeto de mofa con el transcurso de los años.

Al poder expresar con voces reales los diálogos, las capacidades narrativas del videojuego se vieron notablemente expandidas. Con una voz en off se podía narrar, por ejemplo, el origen del mal que estaba asolando el mundo de forma mucho más efectiva que con un cuadro de texto al inicio de la partida. Del mismo modo, al tener cada personaje su propia voz, esta les confiere mayor personalidad, algo que los distingue del resto más allá de su aspecto físico. El doblaje proporcionará a los videojuegos la habilidad de adoptar nuevos recursos cinematográficos, como la voz en off para mostrar que el protagonista está experimentando un *flashback*.

²² Recopilación de la actuación de voz en la versión inglesa del juego. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=pVyOCsslXgQ> [fecha de consulta 23 de Mayo de 2019]

4.2. Los elementos cinematográficos en el nuevo medio

El videojuego es un medio audiovisual que posee un propio lenguaje, caracterizado principalmente por la interactividad. El jugador es protagonista de la historia que tiene delante, y es él quien traspasa la pantalla para ir descubriendo la trama del videojuego que está jugando. Esta es, quizás, la mayor de las diferencias entre el videojuego y el cine, el séptimo arte no da lugar a esta interacción por parte del público, a excepción de contadas producciones de cine interactivo, pero el videojuego ha ido adoptando varios elementos del cine a lo largo de su corta historia y los ha adaptado a su propio lenguaje.

Uno de los elementos más importantes que se han adoptado ha sido la guionización de los videojuegos. En algunos títulos más clásicos como *The Legend of Zelda* (1986) o *Final Fantasy* (1987) existe una guionización muy básica de la historia. Se nos presenta un conflicto, en *The Legend of Zelda*, por ejemplo, la princesa *Zelda* ha sido secuestrada por *Ganon* y el protagonista debe recuperar los 8 fragmentos de la *Trifuerza de la sabiduría* para poder enfrentarse al villano. Esta premisa, conocida como “el viaje del héroe” ha sido utilizada tanto en el cine como en la literatura cientos de veces y ahora los videojuegos también la adoptan, pero añadiéndole el factor de la interactividad. El héroe es el jugador, sin su interacción la historia no avanza y la princesa nunca será rescatada. Esta misma premisa sigue vigente hoy en día en los videojuegos, en juegos como *God of War* (2018), aunque con un guion mucho más elaborado y diálogos al nivel de las mejores superproducciones de Hollywood.

En los últimos años, la importancia del guion en el videojuego ha ganado mucho peso, y ahora las compañías contratan a equipos de los mejores guionistas de la industria cinematográfica para que creen las historias de sus videojuegos. El público es más exigente que en 1986, cuando *The Legend of Zelda* triunfó enormemente, por eso hoy en día existen juegos con guiones incluso más extensos que los de muchas superproducciones de Hollywood. Este es el caso de *Red Dead Redemption 2* (2018), con más de dos mil páginas de guión y una historia de alrededor de 60 horas de duración²³, aunque no es el único que maneja estas enormes cantidades de guionización. La cuarta entrega de la saga estrella de Konami, *Metal Gear Solid 4* (2008) también posee alrededor de mil páginas de guion. Una de las razones principales para que los guiones de estos juegos sean tan extensos se debe a las decenas de misiones secundarias que el jugador puede superar a lo largo del juego. Es frecuente que muchas de las misiones secundarias a las que el jugador se enfrenta no aporten nada a la trama principal del videojuego, sin embargo estas ayudan a crear un mundo que parece más vivo, donde se puede ir más allá de las líneas principales de la narrativa y que, en ocasiones, permite profundizar en la personalidad de personajes secundarios y mejorar la sensación de inmersión del jugador en el mundo virtual al que se expone.

²³ <https://www.yosoyungamer.com/te-tomara-un-poco-mas-de-60-horas-en-completar-red-dead-redemption-2/>



Figura 11: imagen promocional de *Red Dead Redemption 2*, videojuego con más de dos mil páginas de un guion que mide más de 2 metros y medio de altura, según los propios creadores.

Pero un buen guion no sirve de nada si no se sabe interpretarlo visualmente, este debe plasmarse en la pantalla de forma efectiva. Aquí es donde entran en juego las cinemáticas, escenas pregrabadas o renderizadas en vivo con el motor gráfico²⁴ del juego en las cuales el jugador tiene muy poco o directamente no tiene control sobre la acción que se produce. En los contados casos donde el jugador puede interactuar con una cinemática, el motivo más recurrente es la necesidad de tomar una decisión o elegir una de las opciones que ofrece el árbol de diálogos²⁵, con lo que no se dispone de *gameplay*²⁶ real, el jugador se convierte en un mero espectador.

Estas escenas pregrabadas son pura expresión cinematográfica a causa de la ausencia de interactividad del jugador, por lo que en las mismas podemos encontrar elaborados movimientos de cámara y planos que aportan dramatismo a la narración, transiciones entre secuencias, *zoom in* y *zoom out*... en fin, todos los recursos de los que dispone el cine.

Las cinemáticas han ido ganando mucho peso en el medio según ha ido madurando con los años. Inicialmente solo se utilizaban antes del inicio de los niveles, al final de los mismos y al completar el videojuego, pero hoy en día tienen la función de avanzar en la trama, profundizar en el desarrollo de personajes, introducir personajes nuevos, aportar trasfondo o una nueva atmósfera a la historia. En juegos como *Gears of Wars 3* (2011) las cinemáticas suman un total de noventa minutos (véase Majek 2011 pág. 3), duración similar a películas como *Cuenta Conmigo* (1986) o *Toy Story* (1995), mientras que en *Metal Gear Solid 4* suman alrededor de ocho horas, casi lo mismo que toda la trilogía de *El Señor de los Anillos* (2001-2003) junta.

En este último caso, surge un debate. El abuso de las escenas pregrabadas en los videojuegos, un medio que se caracteriza por su interactividad ve este elemento restringido durante varias horas para mostrar lo que se podría considerar directamente cine. José María Villalobos (2015, pag. 63) comenta esto al respecto: “Las escenas de *gameplay* vendrían a ser meros puentes entre las larguísimas escenas en las que nos mantenemos inactivos. Lo que realmente le interesa

²⁴ Es la parte fundamental del motor de juego, y su función principal es renderizar y animar los modelos 2D y 3D diseñados previamente por los artistas del juego.

²⁵ El árbol de diálogo es una mecánica de juego que permite que el jugador elija cómo reacciona su personaje y cómo se desarrolla la historia. Se encuentran con mayor frecuencia en juegos de rol y novelas visuales, pero también en otros géneros. La mayoría de las veces, un árbol de diálogo es una lista de frases que el jugador elige. Generalmente cada frase se clasifica en uno de estos tres grupos: reacción positiva, negativa o neutral.

²⁶ Conjunto de acciones que puede realizar un jugador para interactuar con el juego o la forma en la que este interactúa con el propio jugador.

a Kojima en *Metal Gear Solid 4* es cerrar todas las vías argumentales abiertas en juegos anteriores, y lo hace traicionando el propio medio que lo cobija.” Un exceso de cinemáticas en un videojuego rompe con uno de los principios de los videojuegos, deben ser interactivos y el jugador debe sentir que sus acciones tienen peso.

Existen otros títulos que, como ocurre con las cinemáticas, adoptan del cine la elaborada composición de planos para transmitir determinadas sensaciones al jugador, pero esta vez desde un punto de vista interactivo. El jugador sí posee el control del protagonista y es él quien marca el ritmo al que se desarrolla la acción. Este es el caso de juegos como *Silent Hill 2* (2001) y *Resident Evil 2* (1998), donde el jugador no tiene la libertad de mover la cámara, sino que el juego le muestra lo que quiere en cada momento y va variando el plano en función de dónde se desplace el protagonista. Al ser ambos videojuegos de terror, el no poder desplazar libremente la cámara va creando tensión en el jugador, y algunos planos tienen perspectivas muy forzadas que crean sensaciones de desasosiego y opresión.

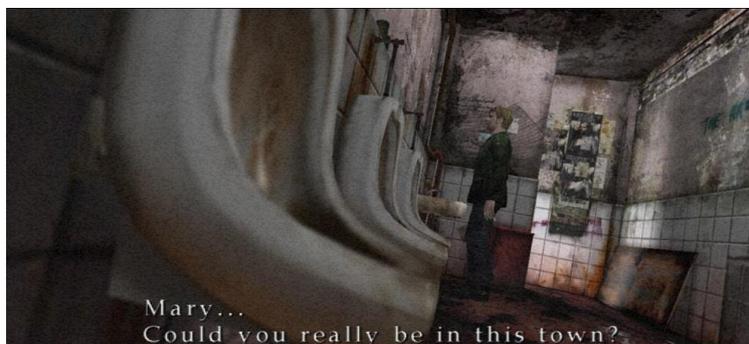


Figura 12: El plano aberrante aporta dramatismo a este momento de *Silent Hill 2*, cuando James, el protagonista interactúa con un espejo de un baño público abandonado.

El videojuego se aprovecha de este juego de planos para ocultar o mostrar información relevante según el parecer de sus creadores. Obliga al jugador a moverse para ver dónde se encuentra la llave que abrirá la siguiente puerta, o quizás para encontrarse con algún mensaje oculto tras una puerta que desvele información crucial para el desarrollo de la trama, transmite el miedo de los propios protagonistas a cruzar aquella puerta o girar aquella esquina sin saber lo que se encuentra al otro lado. Como en el cine de terror, solo se puede descubrir lo que hay más adelante avanzando. Aquí no cabe la posibilidad de posicionar al protagonista junto a dicha esquina y girar la cámara para explorar el terreno desde una posición cómoda y segura.

Las bandas sonoras en los videojuegos son el siguiente elemento que ha sufrido una notable evolución a lo largo de su corta historia. Hoy en día, incluso las pequeñas producciones *indie*²⁷ como *Undertale* (2015) o *Hollow Knight* (2017) cuentan con una extensa banda sonora original con resultados más que profesionales. En el caso de *Undertale* fue creada por una sola persona, el desarrollador y diseñador Toby Fox, por lo que no es de extrañar que los gigantes de la industria contraten a los mejores compositores de la industria cinematográfica para que ambienten sus obras y les den un sonido especial.

²⁷ Término anglosajón abreviado de *independent* (independiente). Los juegos *Indie* están realizados por un estudio que trabaja sin ceñirse a las órdenes o pautas de un tercero que influya en el proceso de creación.



Figura 13: Edición coleccionista de *Undertale*, que incluye las partituras de la banda sonora, nominada por los jugadores a mejor banda sonora de 2015 en la plataforma de distribución de videojuegos digitales *Steam*.

El sonido siempre ha sido crucial en la narrativa cinematográfica, incluso en los tiempos del cine mudo, donde se acompañaba con una melodía de piano la proyección del film. Esta melodía acentuaba distintos momentos e intensificaba sensaciones como la angustia, el suspense o la velocidad. En los videojuegos la banda sonora se utiliza de una manera idéntica al cine, sirve para crear la atmósfera adecuada al desarrollo de la acción, sostiene la narración dándole continuidad e influye en el espectador creando un determinado efecto psicológico.

El siguiente elemento adoptado ha sido utilizado en el cine desde hace alrededor de cien años, se trata de la perspectiva subjetiva o primera persona, como se conoce en el mundo de los videojuegos. Este recurso buscaba en el cine la inmersión del espectador en la acción al mostrar lo que veían los ojos del protagonista a través de la cámara (véase Villalobos 2015 pag. 52). En los años veinte se utilizaba este recurso en algunos *slapticks*²⁸ en escenas como persecuciones en coche, pero si hubo un género cinematográfico que lo incluyó de forma indispensable, fue el género de terror, para mostrarnos de forma puntual cómo el asesino espiaba a sus víctimas antes de asesinarlas (véase Villalobos 2015 pag. 53).

En el videojuego el objetivo del uso del punto de vista subjetivo es el mismo que en el cine, busca la inmersión del jugador en la acción mostrándole el punto de vista del protagonista, creando la sensación de que es el propio jugador quien está allí, y no su alter ego virtual. La diferencia con el cine es, como siempre, el factor de la interactividad. Este recurso se usa frecuentemente en videojuegos que contienen elementos de FPS o *First Person Shooter*²⁹, pudiendo encontrar el jugador una sensación de juego e inmersión en el combate mucho mayor que desde una vista en tercera persona, al poder apuntar a sus objetivos a través de la mira de su arma, y no con una cruceta flotante en la pantalla.

²⁸ Subgénero cinematográfico derivado de la comedia caracterizado por su uso exagerado de la violencia física y de las expresiones faciales de forma espontánea.

²⁹ Subgénero dentro de los *Shooters* o juegos de disparos donde la perspectiva con la que se juega es subjetiva. Normalmente sólo se ven el arma y/o el brazo del personaje.



Figuras 14 y 15: La inmersión en la acción es diferente entre *Bioshock Infinite* (2013) y *Uncharted 2* (2009)

Por último, cabe destacar que algunos videojuegos han intentado romper con la cuarta pared, al igual que el cine ha intentado hacer desde sus orígenes. Ya en sus primeros pasos el cine intentó apelar directamente al espectador para crear lazos directos con este, un ejemplo es la escena de *Asalto y robo de un tren* (1903) donde un pistolero dispara directamente a cámara y por ende, al público (véase Villalobos 2015 pág. 56-57). La sensación que transmite depende íntegramente de aquello que se muestre al espectador. Puede servir para crear empatía con un personaje o, por lo contrario, puede suponer un shock para el espectador, como en *Funny Games* (1997), cuando uno de los psicópatas guiña un ojo mirando directamente al espectador, convirtiéndolo en cómplice de las atrocidades que está cometiendo. En el videojuego, romper la cuarta pared sirve para hacer desaparecer la fusión entre jugador y personaje que se ha creado, recordar al jugador que está tras la pantalla y que son sus decisiones las que marcan el ritmo y a veces el destino de la trama, que es cómplice de lo que ahí dentro suceda.

Uno de los ejemplos de ruptura de la cuarta pared más aclamados dentro del mundo de los videojuegos se encuentra en la primera entrega de *Metal Gear Solid* (1999). En el enfrentamiento con uno de los jefes³⁰ del juego, Psycho Mantis, un personaje que alardea de poseer poderes psíquicos y que asegura que nos va a leer la mente. La acción prosigue con Psycho Mantis describiendo qué tipo de juego le gusta al jugador, con nombres propios incluidos.



Figuras 16 y 17: *Asalto y robo de un tren* (izquierda) y *Metal Gear Solid* (derecha) rompiendo la cuarta pared.

³⁰ Enemigo o monstruo controlado por la CPU que se encuentra al final de las pantallas o fases y que acostumbra a ser más difícil de derrotar que el resto de enemigos. Suele tener sus propias rutinas de ataque, puntos débiles y un acompañamiento musical diferenciado.

El truco reside en que el juego ha ido leyendo los datos de la tarjeta de memoria, donde el jugador posiblemente tenga más archivos de guardado de distintos videojuegos. Más adelante incluso se atreve a afirmar que si el jugador deja el mando sobre la mesa será capaz de moverlo. De nuevo el juego usa un truco muy simple, hace vibrar el mando solo por uno de los lados, por lo que este se desplazará ligeramente hacia él, y luego hacia el lado contrario. Con esta demostración lo que Psycho Mantis quiere decir es que sabe a quién tiene que dirigirse, al jugador que controla los movimientos del protagonista, y que, a pesar de residir en mundos distintos, tiene capacidad para incidir sobre él (véase Villalobos 2015 pág. 59-60).

4.3. La duración del videojuego y su impacto en la fluidez narrativa

¿Importa cuántas horas dure la campaña principal de un videojuego? ¿Afecta la prolongación de esta a su forma de contar la historia? ¿Son realmente necesarias tantas misiones secundarias y objetos coleccionables en los videojuegos? Estas son preguntas que algunos críticos de videojuegos se plantean frecuentemente, porque en las dos últimas décadas se ha desarrollado una tendencia a alargar la duración de los videojuegos hasta las más de cien horas para completar la historia principal, más todas las subtramas que puedan aparecer en el camino.

Esto puede afectar gravemente a la fluidez narrativa del medio. El jugador menos entregado a los videojuegos puede verse constantemente interrumpido en su camino hacia la conclusión de la historia por otros elementos que puede que no le interesen o le resulten tediosos, sobre todo cuando estos no son opcionales. El problema viene cuando las compañías se ven presionadas para incluir todo este material extra, aunque no aporte nada al conjunto de la trama, por culpa del sector de jugadores más *hardcore*. Los videojuegos triple A³¹, como se les conoce en el mundillo, cuestan una buena cantidad de dinero (entre cincuenta y setenta euros), y los *gamers* exigen sentir que su dinero ha sido bien invertido a cambio de incontables horas de juego.



Figura 18: *The Witcher 3: Wild Hunt* (2016) tiene una historia principal con una duración media de 51 horas, pero al sumar las misiones secundarias esta media sube hasta las 126 horas.

La inclusión de todo este material extra tiene consecuencias más a menudo negativas que positivas, cuando un jugador es continuamente interrumpido en su avance en la trama con

³¹ De forma similar a las denominadas superproducciones del cine, los videojuegos triple A son aquellos desarrollados por grandes empresas de videojuegos y que cuentan con grandes presupuestos para su producción y promoción.

misiones innecesarias para el fin principal. Este puede perder el hilo de la narración, con lo que se crea un sentimiento de frustración que puede llevar a abandonar el juego por aburrimiento. Cierto es que hay casos excepcionales donde las interrupciones constantes pueden tener justificación, como en el caso de la saga *Pokémon* (1996-presente), donde los combates aleatorios en las zonas de hierba alta permiten que el jugador encuentre todas las criaturas que forman parte de este mundo y capturarlas, que es uno de los objetivos principales del juego. Pero existen otros casos como la saga *Yakuza* (2005-presente), donde cada pocos minutos el jugador va a tener que enzarzarse en peleas callejeras aleatorias que no aportan ningún elemento narrativo y que sirven para tener al jugador constantemente en acción. Si a esto se añade la abundante cantidad de misiones secundarias, algunas con premisas tan estúpidas como ayudar a Michael Jackson a grabar un videoclip, (es importante puntualizar que esta saga trata sobre uno de los ex miembros de la mafia japonesa y su intento fallido de huir de su pasado) se rompe con la ambientación violenta y opresiva que la historia principal enfatiza, además de hacer que el avance en la historia sea lento y tedioso.

Como se ha comentado anteriormente en el punto 3.2, la media de edad de los jugadores en Europa ronda los treinta y cinco años. Son adultos, muchos de ellos con trabajos, hijos y demás responsabilidades. Este gran grupo de jugadores puede verse negativamente afectado por la excesiva duración de los videojuegos, por no disponer del suficiente tiempo como para jugarlos y completarlos en periodos relativamente cortos de tiempo. Es por esto que muchos jugadores pueden sentirse atraídos hacia otros títulos más pequeños y lineales, desarrollados en muchos casos por estudios independientes, que permiten disfrutar de la experiencia completa de la obra en un periodo de tiempo relativamente corto. Por ejemplo, *Brothers: a tale of two sons* (2013) se puede completar en unas cinco o seis horas, o *Undertale* (2013), que aún teniendo tres finales distintos, completarlos todos podría llevar alrededor de doce horas. Estos juegos se centran en el desarrollo constante de la historia, el jugador no tiene que perder el tiempo con misiones extra ni forzados enfrentamientos que no conducen a nada y se puede centrar en lo realmente importante, la narrativa.

4.4. El uso de la narrativa no lineal

Los videojuegos no lineales, es decir, aquellos en los cuales el jugador puede enfrentarse a los desafíos disponibles en el orden que este decida, y no por un orden establecido por el propio videojuego, han existido desde la era de los 8 bits, a principios de los años ochenta, con títulos como *Dragon Quest* (1986) o *Metroid* (1986), aunque su época dorada fueron los años noventa, gracias al desarrollo de numerosos videojuegos RPG, uno de los géneros más importantes de la industria y que se caracteriza por la inclusión de la narrativa no lineal en la gran mayoría de sus títulos.

Existen dos posibilidades en los videojuegos no lineales. Pueden poseer varios finales alternativos, siendo las decisiones tomadas por el jugador las desencadenantes de obtener una u otra conclusión a la historia, o, por otro lado, pueden tener un único final, pero conceder al jugador la posibilidad de avanzar en la trama de una forma más personalizada. Los juegos lineales, al contrario, solo ofrecen una única conclusión a la historia desarrollada siempre a través de la misma sucesión de eventos.

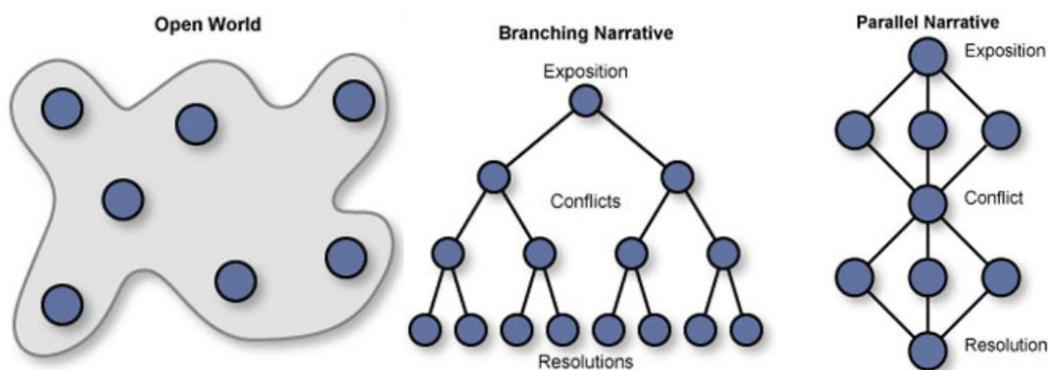


Figura 19: ejemplo de estructuras narrativas en videojuegos no lineales.

Dentro de los videojuegos no lineales existen dos categorías principales que predominan, los videojuegos de mundo abierto y los ramificados, siendo estos influenciados por los libros de *elige tu propia aventura*³². Los primeros permiten que el jugador tenga un alto grado de libertad a la hora de decidir qué orden seguir en la sucesión de eventos, aunque algunos no tengan correlación. Sería el caso de *Grand Theft Auto IV* (2008), donde el jugador puede desplazarse por el mapa libremente e ir activando las misiones que desee según las desbloquea en el orden que prefiera, e incluso obviar las misiones secundarias que no le interesen. La segunda categoría presenta un modelo basado en la toma de decisiones según se desarrolla la trama, desarrollo que variará dependiendo directamente de las acciones del jugador, pudiendo desembocar en varios finales alternativos o converger en un único final. Sería el caso de los anteriormente mencionados juegos RPG, por ejemplo, *Persona 5* (2016).

Las ventajas que suponen para el jugador en términos narrativos y de inmersión los videojuegos no lineales son bastante relevantes. La experiencia conjunta del jugador se ve mejorada gracias a que sus decisiones tienen una influencia real y evidenciable en la historia, y esta influencia permite al jugador identificarse mejor con el personaje que controla a través del mando. Pero el desarrollo de juegos no lineales es muy caro y complicado, pudiendo llevar a incongruencias narrativas, y la enorme cantidad de variables a tener en cuenta por parte de los programadores puede resultar en errores en el propio código del juego si estos no son testeados correctamente, pudiendo arruinar la experiencia del jugador. En el peor de los casos estos errores, o *bugs* como se les denomina en el mundo de los videojuegos, pueden llevar incluso hasta la imposibilidad de seguir avanzando en la historia. Este es uno de los motivos de que las grandes compañías estén centrándose cada vez más en los juegos lineales, donde el desarrollo es menos complejo.

Cabe comentar también en este apartado el curioso caso de *Life is Strange* (2015). Este videojuego está dividido en cinco capítulos distintos donde cada uno tiene una estructura diferente. En algunos nuestras decisiones pueden llevar a distintos desenlaces, mientras que en otros todo converge en un mismo final. Todo esto lleva a la decisión que se le plantea al jugador en el último capítulo, donde todas las decisiones anteriores no influyen: decidir el destino de *Arcadia Bay*, el pueblo donde sucede toda la acción.

En total existen dos finales distintos, pero lo que llama la atención de este juego es la función de retroceder en el tiempo, tanto a través de fotos como tan solo retroceder unos minutos.

³² Género literario donde el lector tiene la capacidad de tomar decisiones sobre las acciones de los personajes y así modificar el transcurso de la historia.

Gracias a esta mecánica de juego podemos retractarnos en las decisiones que hemos tomado anteriormente, con lo que podemos cambiar la ramificación si creemos que así nuestra decisión puede ser más útil o justa. A pesar de que hacer marcha atrás en el tiempo no es algo innovador en el medio (unos años antes ya lo haría *Prince of Persia las arenas del tiempo*, 2005), es la primera vez que un juego de estas características permite rectificar decisiones que afecten también a terceros personajes una vez han sido tomadas.

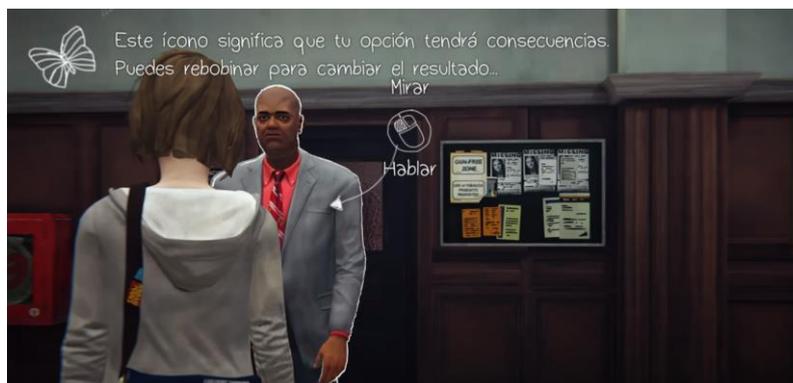


Figura 20: *Life is Strange* permite al jugador cambiar sus decisiones más inmediatas para tener un impacto distinto en la historia si así lo desea.

4.5. El *sandbox* y la disonancia ludonarrativa

“La disonancia ludonarrativa se produce cuando la historia y las mecánicas de un videojuego entran en un conflicto lógico. Esto quiere decir que la historia te está transmitiendo cierto mensaje que es contrario al gameplay del juego” (Fernández-Vega, 2019).

Una de las primeras personas en acuñar este término poco conocido a día de hoy fue un ex trabajador de *Ubisoft*³³ Clint Hocking, quién lo usó por primera vez una crítica al videojuego *Bioshock* (2007) donde afirmaba lo siguiente, “*Bioshock* parece sufrir una poderosa disonancia entre lo que se trata como un juego y lo que se trata como una historia. Al poner los elementos narrativos y lúdicos de la obra en contraposición, el juego parece burlarse abiertamente del jugador por haber creído en la ficción del juego. El aprovechamiento de la estructura narrativa del juego contra su estructura lúdica casi destruye la capacidad del jugador para sentirse conectado con cualquiera de ellos, lo que obliga al jugador a abandonar el juego en protesta (que casi lo hice) o simplemente a aceptar que el juego no se puede disfrutar como ambos, un juego y una historia, y luego terminarlo por el mero hecho de terminarlo” (Hocking 2007).

La disonancia ludonarrativa es uno de los problemas más importantes de aquellos videojuegos en los que la historia tiene un peso muy importante y que intentan transmitir un determinado mensaje, pero dan un grado de libertad de acción al jugador que puede permitirle actuar de forma opuesta a la prevista. Uno de los géneros más afectados por este problema de falta de coherencia narrativa son los *sandbox*, videojuegos donde el jugador cuenta con cierta libertad para moverse por un escenario con varias rutas y afrontar las distintas misiones principales o secundarias en el momento y orden que él decida. Al crear un mundo abierto virtual en el que

³³ Desarrolladora y distribuidora de videojuegos francesa creada en 1986 por Michel e Yves Guillemot.

el jugador posee libertad de movimiento y acción pueden suceder casos como los analizados a continuación.

El primer título a analizar es *Grand Theft Auto IV* (2008). En esta entrega de Rockstar el jugador se pone en la piel de Niko Bellic, un inmigrante serbio recién llegado a estados unidos para vivir el sueño americano junto a su primo Roman, que lleva años viviendo en Liberty City. Niko viene huyendo de la guerra y de la vida criminal que llevaba en su país de origen, pero también busca venganza contra quién le traicionó durante la guerra y le hizo perder a sus amigos. Al poco de empezar la historia este se entera que aquel hombre está en la misma ciudad que él. Esta premisa da a entender que el protagonista está arrepentido de lo que ha hecho en el pasado y que quiere ir a mejor, sin embargo, en cuanto termina la cinemática inicial y el jugador pasa a controlar la acción, la coherencia salta por los aires. El jugador puede atropellar civiles y policías con coches o motos, disparar contra inocentes con rifles de asalto, explosivos y helicópteros militares o entrar a un hospital y masacrar a los pacientes, entre otras atrocidades.

Cierto es que según avanza la historia, Niko se ve de nuevo arrastrado irremediamente hacia una vida criminal por culpa de los turbulentos negocios de su primo Roman, pero el juego intenta convencernos constantemente de que él no está satisfecho con volver a las andadas. Todo ese esfuerzo por parte del guion es inútil si en cuanto el jugador vuelve a tener el control puede matar a tantos civiles como le plazca.



Figura 21: Captura de pantalla de *Grand Theft Auto IV* donde se muestra una matanza de civiles en un hospital, un acto incoherente del protagonista respecto a la premisa.

Otro caso similar es el de *Red Dead Redemption* (2010), también desarrollado por Rockstar Games. Aquí el jugador encarna a John Marston, un ex miembro de una banda de pistoleros en el oeste americano, el cual se ve forzado por las fuerzas del orden, que han secuestrado a su mujer e hijo, a buscar y asesinar a Dutch, el jefe de dicha banda, para enmendar sus errores pasados bajo la promesa de dejarlo en paz. El problema aquí es el mismo que en *Grand Theft Auto IV*, el jugador tiene la opción de colaborar con la justicia y arrestar o asesinar bandidos, pero al mismo tiempo puede salirse de ese guion establecido y asesinar a inocentes o su ganado, si así lo desea.



Figura 22: *Red Dead Redemption* posee una barra de honor que afecta a la interacción con otros personajes y ciudades en el modo libre según la cantidad de honor del personaje, pero no afecta a las misiones. Ocurre lo mismo con el sistema de recompensa, cuando el jugador comete crímenes se añade un precio por su cabeza, pero puede seguir realizando misiones, incluso si estás conllevan colaborar con las autoridades.

Cuando se completan todas las misiones principales, John Marston es asesinado por los mismos policías que le habían prometido dejarlo en paz. A partir de entonces el jugador pasa a controlar a su hijo Jack Marston, que tan solo dispone de una misión, la que además es secundaria, buscar y retar a un duelo al policía que traicionó a su padre. Con Jack las posibilidades en cuanto a mecánicas de juego son las mismas que con John, se puede matar a quien se desee, inocente o criminal. Quizás la ventaja de manejar a Jack sea que no existe un desarrollo de personaje, no existe un gran trasfondo, el jugador solo sabe que es el hijo de John y que ahora es adulto, con lo que tener un comportamiento criminal con él no rompe ninguna coherencia narrativa, puesto que este personaje tiene un peso ínfimo en la historia.

El siguiente videojuego a analizar es el desarrollado por Big Blue Box Studios, *Fable* (2004). En este caso el elemento disonante fue corregido antes del lanzamiento al mercado, al detectarse en la fase de testeo³⁴ del videojuego con jugadores voluntarios. El videojuego daba la opción al jugador de tomar dos caminos, ganarse el respeto de los ciudadanos de *Albion* con buenas acciones o por lo contrario, ganárselo a base de atemorizarlos.

Uno de los creadores de *Fable*, Peter Molyneux, presumía de que en su obra el jugador tendría un grado de libertad nunca antes visto en ningún videojuego, podría casarse, tener hijos, plantar un árbol y verlo crecer día a día, entre otras promesas. También se podía atacar a cuantos NPC³⁵ se quisiera, incluso niños. Cuando se testeó el juego con voluntarios, el equipo de desarrollo se dio cuenta de que incluso aquellos que tomaban el camino del bien, cometían atrocidades tales como asesinar a todos los niños de una aldea y apilar sus cadáveres en la plaza central, con lo que estas funciones del juego fueron eliminadas (véase Villalobos 2015 pág. 69).

Cabe destacar el caso de la saga *Assassin's Creed* (2007-presente), como ejemplo de como un *sandbox* puede enfrentarse al problema de la disonancia ludonarrativa sin restarle mecánicas al

³⁴ Fase de la producción de un videojuego en la cual jugadores voluntarios prueban un videojuego aun en desarrollo con el fin de detectar errores y mejorar la jugabilidad.

³⁵ Acrónimo del término anglosajón *Non Playable Characters*. Los NPC son personajes controlados por la máquina con los que es posible interactuar para conversar, intercambiar objetos, realizar misiones, etc.

juego o limitar enormemente la libertad de acción del jugador. En concreto se analizará la segunda entrega de la saga, *Assassin's Creed 2* (2009). En este título el jugador controla la mayor parte del tiempo a Ezio, un asesino originario de Florencia que debe completar las misiones que le encarga el gremio de asesinos. Pero la premisa del videojuego es que Ezio está siendo controlado por Desmond Miles, uno de sus descendientes, a través del *animus*, una máquina que le permite acceder a las memorias de sus antepasados para revivir sus experiencias.

El gremio de asesinos se rige por una norma muy simple, no asesinan a inocentes, pero el juego da la opción al jugador de asesinarlos y salirse así del guion. ¿Cómo hace entonces el videojuego para evitar la disonancia ludonarrativa? Cada vez que el jugador mata a inocentes, la partida se reinicia desde un punto anterior a ese crimen. Esto se denomina desincronización, el juego alerta con un rótulo en pantalla de que Ezio nunca mató inocentes, por lo que hacerlo conlleva una desincronización del cerebro de Desmond con las memorias de Ezio, y es necesario reiniciar la secuencia del *animus*. *Assassin's Creed 2* permite al jugador actuar en cierto grado de forma incoherente a la historia que cuenta, pero hacerlo conlleva consecuencias inmediatas que ponen remedio a las acciones del jugador, algo que no ocurre en los títulos anteriormente analizados.



Figura 23: momento exacto de una desincronización en *Assassin's Creed 2* tras asesinar a un civil inocente.

Por último, es importante mencionar que este problema no solo afecta a los videojuegos *sandbox*, en estos es más frecuente que ocurra y es un problema al que muy pocos le han encontrado una solución, pero en otros géneros, como el *First Person Shooter* de acción, con una historia lineal y sin mundo abierto también pueden encontrarse casos de disonancia ludonarrativa.

Un caso llamativo es el del polémico *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009). En la cuarta misión del juego, el jugador controla a un agente de la CIA infiltrado en un grupo terrorista ruso, con el objetivo de conseguir información de su líder, Makarov. Cuando empieza el nivel este grupo terrorista se dispone a perpetrar un atentado en el aeropuerto de Moscú, asesinando a todos los civiles que puedan, haciéndose pasar por americanos para desatar una guerra entre ambos países.

El problema con este nivel es que la disonancia ludonarrativa aparece sea cual sea la decisión del jugador. Si decide tomar parte del atentado y abrir fuego contra los civiles (pudiendo incluso rematar a los heridos que se arrastran por el suelo y otros que piden clemencia, o usar el

lanzagranadas para lanzarlos por los aires) el protagonista pasa a ser responsable directo de ese acto terrorista y a causa de sus actos pierde toda legitimidad como agente de la ley, no es lo mismo disparar para no destaparse como infiltrado que usar a los civiles como dianas en movimiento con las que divertirse haciéndolas volar a base de explosivos. Por otra parte, si el jugador no abre fuego, el resto de terroristas no reaccionan de ninguna forma ante la pasividad del jugador, aunque esta actitud demuestre claramente que no quiere participar del atentado y pueda levantar sospechas en sus compañeros.



Figura 24: captura de pantalla de la cuarta misión en *Call of Duty: Modern Warfare 2*.

4.6. Quick time events, una forma distinta de jugar y narrar

Los *quick time events* no son un género de videojuegos propiamente dicho, son unas mecánicas de juego donde el jugador, normalmente durante una cinemática, pregrabada o renderizada en tiempo real, debe tomar una decisión o apretar una secuencia determinada de botones en el orden correcto en un tiempo limitado. Acertar todas estas acciones aleatorias puede ser obligatorio para avanzar en la historia, o simplemente llevarla por caminos distintos en función de si se acierta o no. El término fue acuñado por Yu Suzuki, director de *Shenmue* (1999), uno de los primeros grandes títulos en añadir este tipo de mecánicas a su *gameplay* en un sentido más amplio del conocido hasta la fecha.

La innovación fue que *Shenmue* fue el primer videojuego que incluyó esta mecánica en los momentos donde el *gameplay* se interrumpía para dar paso a una cinemática, en la cual ahora se podía interactuar de forma directa. Hasta ese momento, los juegos *quick time events* eran una sucesión de escenas animadas en la cual el jugador debía presionar los botones correspondientes a los que se le mostraba en pantalla para poder seguir con la secuencia, se podría considerar a estos videojuegos películas interactivas, en lugar de videojuegos, pues no disponían de momentos donde el jugador tomase el control total de las acciones del personaje.

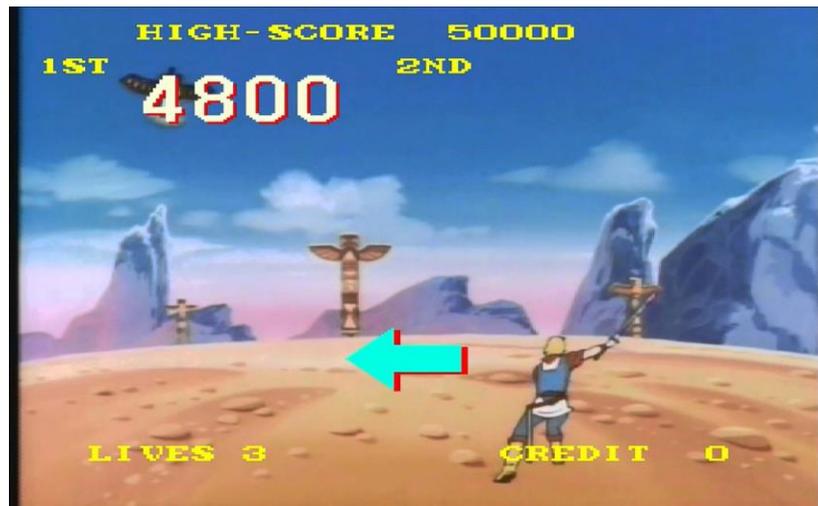


Figura 25: en *Super Don Quixote* (1984) el jugador debe pulsar el botón que se le indica en pantalla para avanzar en la historia. En caso contrario se mostraría una escena final donde el protagonista fracasa, con el consiguiente reinicio del nivel.

Esta mecánica abría la posibilidad a una mayor profundidad narrativa en los videojuegos, a cambio de sacrificar la jugabilidad que caracteriza al medio. Dentro de la industria hay división de opiniones al respecto del uso de los *quick time events*, tanto por parte de jugadores como de críticos, de hecho, algunas compañías han decidido eliminarlos completamente de las mecánicas de sus últimos juegos a causa de las críticas recibidas en entregas anteriores. Es el caso de *Thief* (2014), que en su primera entrega sí que los incluía, pero hacia la fecha de salida del *reboot*³⁶ de 2014 el portavoz de la compañía Eidos Montreal, responsables del desarrollo del videojuego, declaraba lo siguiente:

“Hubo muy pocos casos de QTE [se refiere a los *quick time events* en la entrega anterior] en el juego [...] Sin embargo, dadas las fuertes reacciones que provocó en la prensa y la comunidad, fue una decisión fácil eliminarlos por completo. Así que no lo vamos a hacer. No hay *quick time*.” (Bourdeau, 2013).

Por otra parte, existe un sector de la industria que percibe la inclusión de estas mecánicas, de forma medida y justificada dentro de la historia, como una forma de explorar nuevas fórmulas narrativas en el videojuego, tomando matices más cinematográficos manteniendo el mismo espíritu de darle al jugador el poder de interactuar con la acción.

Si existe ahora mismo un desarrollador que apueste por el uso de los *quick time events* en los videojuegos es David Cage, fundador de Quantic Dreams. El desarrollador francés es conocido en el mundo de la industria por defender ferozmente a los *quick time events* como mecánicas igual de validas que el resto en los videojuegos. Sus hasta ahora tres obras más relevantes, *Heavy Rain* (2010), *Beyond: two souls* (2013) y *Detroit: Become Human* (2017) se caracterizan por combinar constantemente momentos de control absoluto de las acciones del personaje con los QTE, en aquellos momentos donde es necesario reforzar el dramatismo del guion mediante un uso más elaborado de los planos de cámara, dispuestos en un montaje y una fotografía

³⁶ Entrega de una saga audiovisual que no sigue fielmente el argumento de la entrega original. Pueden variar el género, el espacio donde ocurre y el tiempo, pero mantienen aquellos elementos más distintivos de la saga como los protagonistas y sus habilidades características.

comparable a las superproducciones de Hollywood. Eso sí, siempre con cinemáticas renderizadas en tiempo real con el motor gráfico del juego, nunca pregrabadas.

En estos títulos, el guion pesa más que las acciones, y la fluidez narrativa es una constante. A pesar de que fallemos una y otra vez en los momentos QTE³⁷, la narración no se detiene, sino que se adapta a las acciones del jugador durante las cinemáticas (véase Villalobos 2015 pág 148). David Cage presenta otro tipo de experiencia más cercana al cine, su forma de ver al videojuego es mucho más madura que la de la corriente mayoritaria en la industria, un “arte adulto, maduro, libre de encorsetamientos – esto es, la línea imperante que imponía juegos de disparos, correr de un lado a otro, protagonistas tipo armario empotrado y *cutsscenes*³⁸ como motor de la historia-” (Villalobos 2015 pág. 147).

A continuación se analizarán algunos aspectos de *Heavy Rain* para profundizar en cómo David Cage utiliza los QTE para avanzar en el desarrollo de la historia mediante momentos visuales con un estilo puramente cinematográfico. En una de las primeras secuencias el jugador controla a Ethan Mars, un arquitecto que vive con su esposa y sus dos hijos en una lujosa casa. La secuencia empieza con Ethan levantándose de cama, aseándose y vistiéndose antes de ponerse a trabajar. Seguidamente aparecen su mujer y sus hijos y Ethan se pone entonces a jugar con los pequeños. El jugador puede interactuar con gran parte del entorno en el orden que desee, uno de los pocos momentos guiados se encuentra justo al principio. En el caso de que el jugador decida vestirse sin ducharse, escuchará los pensamientos de Ethan, el cual insinúa que le apetece darse una ducha.

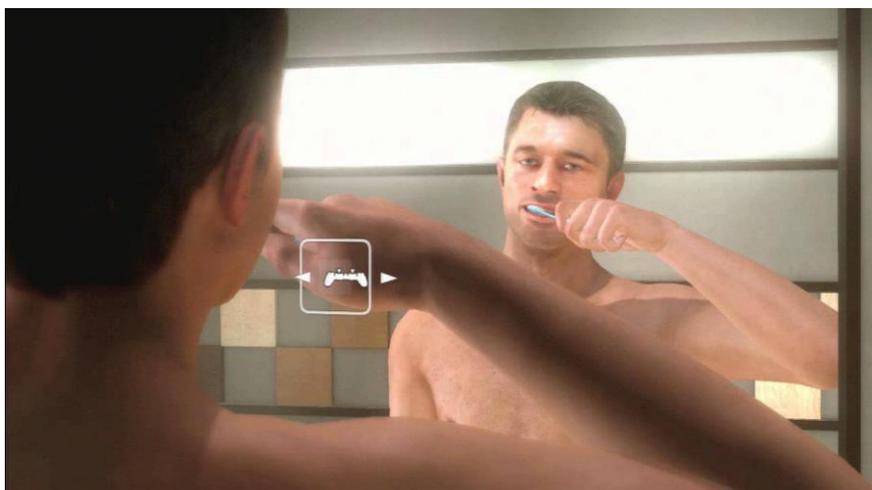


Figura 26: Para interactuar con cualquier elemento en *Heavy Rain* es necesario seguir la secuencia de QTE que aparece en pantalla. Para lavarse los dientes por ejemplo, hay que agitar el mando.

³⁷ Acrónimo del término *Quick Time Events*.

³⁸ Término anglosajón para referirse a las cinemáticas.

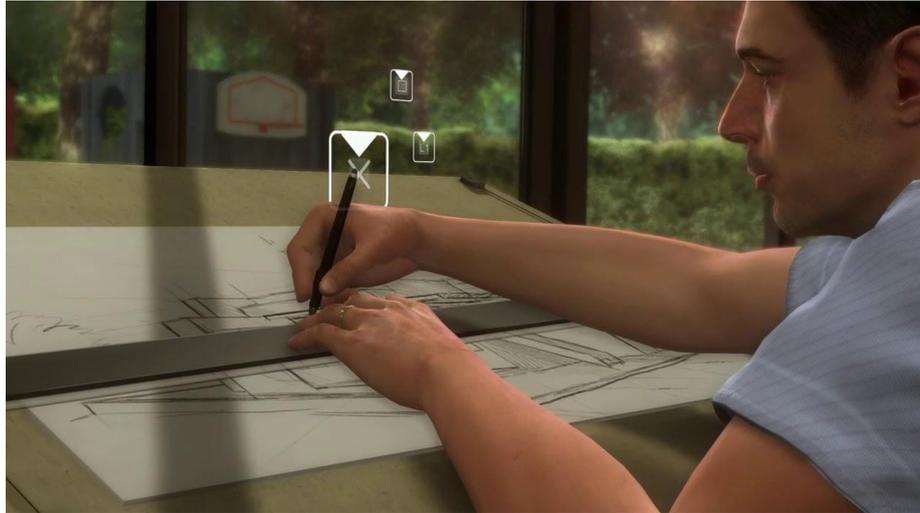


Figura 27: Para dibujar unos planos arquitectónicos, sin embargo, es necesario ir presionando múltiples botones en el orden correcto. Por cada botón presionado correctamente, Ethan dibuja una nueva línea.

Lo que D. Cage pretende transmitir en esta escena es que Ethan vive una vida cómoda con sus hijos y esposa, tiene un trabajo donde se siente a gusto y además le sobra tiempo para divertirse con la familia. Lo que lo diferencia de muchos videojuegos es que esto lo muestra de forma interactiva, en lugar de cinemáticas pregrabadas donde el jugador se convierte en espectador. Aquí el jugador puede experimentar la vida de Ethan de primera mano y conectar con el personaje gracias, en parte, a la inmersión que ofrece la jugabilidad simple de *Heavy Rain*.

Las secuencias de acciones en algunos casos, como se puede observar en las figuras superiores, tienen alguna relación con la acción a desempeñar. Pueden ser relaciones de *kinestésica*³⁹, es decir, de movimiento, como puede ser agitar el mando para cepillarse los dientes como en la figura superior, o moviendo el *joystick* derecho hacia la derecha para abrir un armario cuya puerta se desliza en esa dirección. O por lo contrario, una relación de distribución física, como puede ser lanzar un puñetazo con el brazo izquierdo haciendo servir el botón cuadrado del mando, que está situado a la izquierda de los cuatro botones de acción principales.

Otro de los momentos donde se puede ver la utilidad en la narrativa de los QTE se encuentra en la secuencia de persecución en la que el jugador encarna a Norman Jayden, un agente de policía que investiga el caso del asesinato del *origami*. Cuando Norman intenta hablar con un sospechoso en plena calle, este sale huyendo, entonces se inicia una cinemática donde el jugador, a pesar de no controlar directamente los movimientos de Norman ni su velocidad, debe tomar decisiones rápidas y precisas para evitar que el sospechoso escape. Aquí se puede ver que aunque se falle en múltiples ocasiones, la partida no se interrumpe para repetir la secuencia hasta que salga bien.

³⁹ Ciencia que estudia el movimiento humano. En el ámbito de los videojuegos se usa para referirse a la sensación o percepción de movimiento a través del dispositivo que se utiliza para controlar al personaje.



Figura 28: un momento de la persecución donde el jugador la opción de escoger qué camino seguir, afectando esta decisión a la resolución del conflicto. Se puede ver que la kinestesia hace acto de presencia en los movimientos a realizar.



Figura 29: otro momento de la persecución, en este caso el jugador debe reaccionar rápido ante un coche que lo atropellará en caso de fallar el QTE.

En esta escena de acción, algunos de los QTE que se van sucediendo a lo largo de la persecución tienen una relación kinestésica entre los movimientos del jugador y del personaje como los que se ven en la figura 28, pero otros no tienen esa relación, como en la figura 29, en el momento que Norman puede esquivar un coche saltando por encima del capó tan solo hay que pulsar un botón. Estas incoherencias pueden romper un poco la experiencia para algunos jugadores más asiduos al medio que ya conozcan estas mecánicas, además de encontrarlas demasiado sencillas.

Es interesante la forma en que David Cage plantea los QTE a lo largo de toda la historia. En aquellas escenas donde la acción es más frenética o debe estar bien calculada para realizarla exitosamente, el juego pone un límite de tiempo en el cual el jugador debe presionar o mover la secuencia de botones o *joysticks*⁴⁰ correctamente, esto transmite la tensión del momento al jugador, pudiéndose reforzar esta con la vibración del mando si estuviese justificada con lo que sucede en pantalla (por ejemplo si el protagonista se prepara para atravesar una puerta y enfrentarse a quién haya detrás, el mando vibrará para representar los nervios y el ritmo cardíaco del personaje).

⁴⁰ Periférico de entrada que consiste en una palanca que gira sobre una base e informa su ángulo o dirección al dispositivo que está controlando.

Por otra parte, cuando la historia se encuentra en un momento más calmado, como en la primera secuencia del videojuego anteriormente mencionada, los QTE no dispondrán de ese límite de tiempo. Con esto se hace creer al jugador que está en una situación segura, donde puede realizar las acciones con calma, pudiendo repetir los QTE tanto como desee hasta realizarlos correctamente en caso de necesitarlo. El juego transmite la idea de que en estos momentos los errores no tienen consecuencias. Solo se tiene una oportunidad con un limitado tiempo de reacción para esquivar el coche que viene a toda velocidad, pero si se comete un error dibujando los planos de una casa, el personaje simplemente borra el dibujo y se vuelve a empezar con la secuencia de botones.

Este detalle de poder repetir las acciones sin mayores consecuencias, junto con la narración ininterrumpida han sido dos de las innovaciones más importantes de D. Cage al medio. Hasta la fecha, aquellos juegos en los que se utilizaban QTE un error siempre conllevaba una consecuencia negativa, en mayor o menor grado. Por ejemplo, en *Prince of Persia: The Two Thrones* (2005) fallar un QTE al intentar asesinar sigilosamente a un enemigo no siempre resultaba en una muerte a manos de este, pero como mínimo el jugador siempre perdía un pequeño fragmento de salud y la ventaja táctica del combate.

4.7. El *shooter*: evolución del género más característico del videojuego

El *shooter*⁴¹ es el género más relevante y con más éxito dentro de la industria del videojuego, así como el que más cambios ha sufrido a lo largo de su historia, que se remonta a los orígenes del propio medio que lo acoge. Si bien aún mantiene su esencia clásica como forma de entretenimiento simple para el gran público, su narrativa ha visto una evolución a lo largo de los años incomparable con otros géneros que ya nacieron con un espíritu más narrativo, como puede ser la aventura o el RPG.

El *shooter* sienta algunas de sus bases a principios de los años noventa con títulos como *Catacomb 3D* (1991) y *Hovortanks* (1991), juegos en los que existía cierta libertad de movimiento. Los enemigos disparaban al jugador al mismo tiempo que se movían por el mapa pero no se disponía ni de armas ni de municiones, el jugador disparaba tan rápido como pudiese dar *click* al ratón. Pero el género no nace de forma oficial hasta unos meses más adelante, con *Wolfenstein 3D* (1992) y *Doom* (1993), estos dos títulos marcan época por su estilo gore y visceral, nunca antes se había creado un videojuego donde se disparara a seres humanos con armas y munición reales con tanto detalle, en el caso de *Wolfenstein*, y *Doom* mejora a su predecesor en general, tanto en sus mecánicas de disparo y movimiento, como en diseño de niveles, donde al crear múltiples niveles de altura se podían crear situaciones de combate más variadas.

Sin embargo, el *shooter* seguiría siendo durante los ochenta y gran parte de los noventa como un género donde dar rienda suelta a la violencia contra múltiples enemigos que deambulan por los mapas y, donde tras completar un nivel, se mostraba una pantalla con puntuaciones y daba comienzo el siguiente, que seguía las mismas pautas, avanzar y disparar hasta matar a todos los enemigos, no existía una historia.

⁴¹ Género de acción donde el principal objetivo es disparar y matar enemigos, generalmente con armas de fuego.

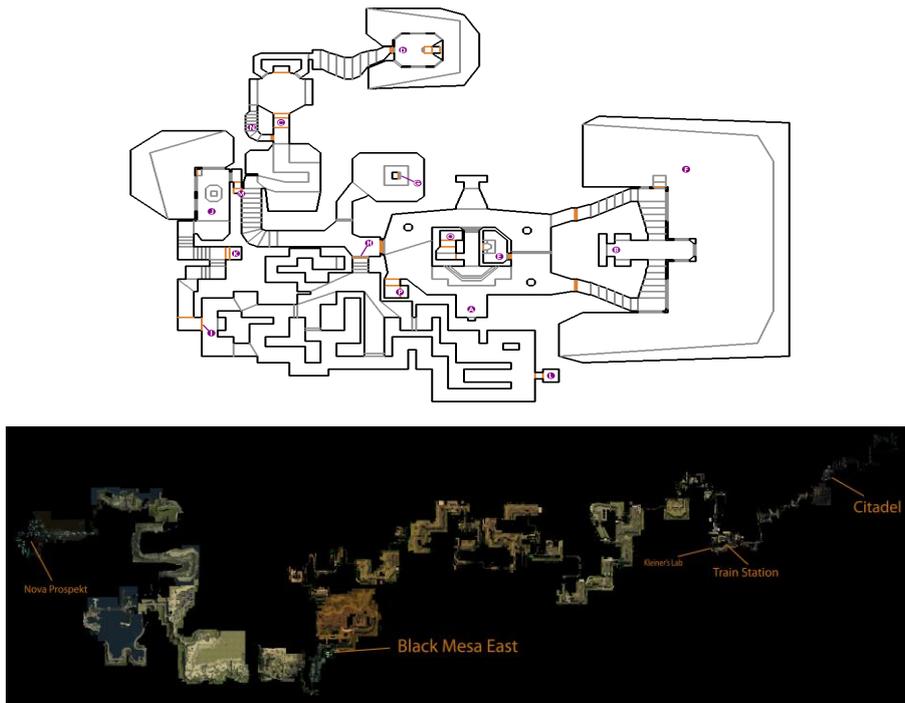
Los primeros pasos hacia un estilo más narrativo lo daría la obra de Valve, *Half Life* (1998). Este videojuego da comienzo con una secuencia de unos cinco minutos dónde el jugador simplemente viaja en unos raíles mientras una voz le contextualiza donde se encuentra, en un complejo científico. El jugador en todo momento tiene el control del personaje en vista subjetiva, pero existen varios momentos donde simplemente hay que escuchar los diálogos y los disparos pasan a ser innecesarios durante algunos minutos.

Este concepto de *shooter* con elementos narrativos y un ritmo mucho más calmado había sido impensable hasta ese momento, pero *Half Life* introduce exitosamente elementos cinematográficos como el guion, los personajes secundarios o los diálogos, y expande las fronteras narrativas de un género que llevaba dos décadas aferrado al mismo concepto. Fue el primer título del género en crear escenas con sus respectivos actores en tiempo real, es decir, sin el uso de cinemáticas pregrabadas. Escenas tales como que un monstruo atravesara un cristal blindado y devorase a un científico ocurrían en tiempo real ante los ojos del jugador, que observa desde el lugar que desee y reacciona según la sensación que le produzcan estos eventos.



Figura 30: El jugador retiene el control del jugador durante las escenas programadas, aumentando la sensación de inmersión dentro de la trama de *Half Life*.

Otro de los cambios significativos de *Half Life* frente a los juegos centrados en el desafío y la acción incesante, es el diseño de los niveles. En *Wolfenstein* y *Doom* los niveles eran circulares, sin un camino fijo el cual el jugador debía seguir, y al no haber una historia añadida, la linealidad de los niveles habría sido poco efectiva para el estilo rápido de *Doom*. En *Half Life* esta linealidad tiene su justificación en la historia, el jugador avanza en la trama según avanza por los mapas, por lo que un mapa más circular interferiría con la linealidad de la historia, pudiendo el jugador saltarse secciones clave si no decidiese ir por esas rutas. El estilo de *Doom* se puede considerar como un parque de atracciones, mientras que el de *Half Life* sería una montaña rusa (véase J. Altozano "DayoScript" 2017).



Figuras 31 y 32: Comparativa de diseño de niveles entre *Doom* (arriba) y *Half Life* (abajo). Los niveles de *Half Life* muestran un esquema más lineal, pensado hacia el desarrollo narrativo, mientras que *Doom* utiliza esquemas circulares y laberínticos pensados para la acción frenética.

La duración de los niveles de los juegos como *Doom* era corta, se podían completar normalmente en no más de diez minutos cada uno para mantener ese dinamismo y el espíritu de la acción constante. En *Half Life*, sin embargo, las distintas secuencias podían durar largos periodos de tiempo, de unos veinte a cuarenta minutos, teniendo siempre en cuenta dos variables, el ritmo de avance del jugador, que era quien en última instancia decide cómo de rápido evoluciona la historia, y su habilidad, que puede hacer que solucione los distintos conflictos que se le plantean más o menos rápido.

Hasta ahora en los *shooters* si el jugador moría, debía volver a empezar el nivel desde cero, lo cual no suponía un problema, ya que como se ha comentado, eran cortos. Pero en *Half Life* morir y volver a empezar desde el principio de la secuencia suponía dar un gran paso atrás en la historia, una parte de la historia que el jugador acababa de experimentar, por lo que repetir todo el nivel podía ser una tarea bastante tediosa, sobre todo si la muerte del jugador se produjo cerca del final del nivel.

Para evitar que la narrativa del título pudiese verse afectada por el hecho de la muerte del jugador, los desarrolladores de *Half Life* introdujeron en el género la función de autoguardado, que guardaba los datos de la partida tras superar zonas complicadas o presenciar largas escenas con muchas líneas de diálogo. De esta forma, si el jugador moría al poco tiempo de presenciar cinco minutos de diálogo entre personajes en un punto intermedio del nivel, la partida se cargaba de forma predeterminada el último archivo guardado automáticamente, evitando que el jugador tuviese que repetir el proceso desde cero. Cabe destacar que, además del autoguardado, el jugador puede guardar la partida en cualquier momento del juego y cargar los archivos cuando lo crea conveniente.

Después de *Half Life* el *shooter* siguió reutilizando los métodos de este una y otra vez, transformando el espíritu del género de *casual* a algo más narrativo. Como ejemplo, una de las sagas de *First Person Shooter* más importantes en la historia del videojuego, *Call of Duty*.

Durante los primeros años del nuevo milenio (2000-2005) esta saga fue influenciada por el cine bélico sobre la segunda guerra mundial, y podemos encontrar múltiples referencias a *Salvar al soldado Ryan* (1998) en estos videojuegos. Los momentos previos al desembarco en Normandía, con otros soldados vomitando por el miedo y los nervios, la aviación volando por encima de los transportes y la posterior masacre en las playas francesas han sido recreados en múltiples ocasiones por los *shooters*.



Figura 33: Comparación del desembarco en Normandía entre *Salvar al Soldado Ryan* y *Call of Duty 2* (2005).

El cine bélico seguiría influenciando al *shooter* en los años posteriores, pero este encontraría un escenario diferente, guerras ficticias en oriente medio y Rusia. En una de las primeras secuencias de *Call of Duty: Modern Warfare* (2007), el jugador encarna al presidente de una república árabe ficticia, Al-Fulani, que acaba de ser apresado por un grupo de rebeldes que ha tomado el control del país mediante un golpe de estado militar. En dicha secuencia el jugador, siempre en primera persona, es metido dentro de un coche por los rebeldes y conducido hacia su ejecución pública a través de las calles de la ciudad.

Mientras la secuencia se desarrolla el jugador puede mirar a su alrededor. Aparecen rebeldes deteniendo y ejecutando a civiles en mitad de la calle, tanques avanzando a través de las ruinas de la ciudad y escaramuzas entre simpatizantes del gobierno y rebeldes. Todo esto acompañado por un discurso del líder del alzamiento militar que se escucha por toda la ciudad a través de altavoces, donde se contextualiza al jugador de lo sucedido.

Según avanza el juego, el jugador se encuentra algunas escenas narrativas más entre los destacados momentos de acción bélica que suponen dar calma y transmitir emociones y/o sensaciones, por ejemplo tras completar la décima misión de la campaña principal. En esta misión el jugador controla a un soldado americano, que, acompañado de su unidad, creen estar enfrentándose a las fuerzas rebeldes islámicas que anteriormente habían asesinado al presidente ficticio Al-Fulani, cuando realmente todo es una trampa del antagonista principal para detonar una bomba nuclear. Esta estalla cuando se intenta huir de la zona, pero el helicóptero es alcanzado.

A continuación empieza una escena en la cual el jugador controla al soldado herido por la explosión, que se arrastra por el suelo agonizando entre las ruinas de la ciudad, con la nube atómica en el horizonte y alguno de los compañeros desplomándose sin vida en el suelo a causa de las heridas y la radiación. Finalmente, tras un par de minutos agónicos, el personaje muere a causa de la radiación. Durante toda la secuencia el movimiento del jugador es torpe y limitado,

se escucha una respiración dificultosa y no hay música extradiegética, consiguiendo transmitir la sensación de agonía del soldado de forma impactante.



Figura 34: Distintas capturas de la secuencia de la ejecución de Al-Fulani, cinco minutos cinematográficos donde el jugador no entra en acción en ningún momento, algo impensable en un *shooter* apenas quince años antes de la creación de este título.



Figura 35: La escena tras la explosión consigue transmitir el horror de la guerra y el peligro que supone el armamento nuclear a través de los ojos del sargento Paul Jackson.

A partir del inicio de esta última década, el shooter ha ido regresando poco a poco a sus orígenes rescatando alguna de sus obras primigenias como *Doom* y *Wolfenstein* con sendos *reboots*, o renunciando a las campañas *single player*⁴² con historia como es el caso de *Call of Duty: Black Ops 4* (2018). Aunque esto no supone precisamente una involución para el medio, ya que este ha adaptado el estilo más clásico al multijugador online, que está experimentando su época dorada particular.

El combate a muerte por equipos o las batallas hasta el último hombre en pie son las nuevas tendencias del género, y de momento no se vislumbra una vuelta hacia la narración pausada, que se sustente en un guion elaborado y una selección de personajes que aportan profundidad al mundo virtual en cuestión. Juegos como *Fortnite* o *PUBG*, que se ajustan a este estilo, acumulan millones de descargas virtuales y compras físicas de sus títulos y *packs* de

⁴² Término anglosajón para referirse a los modos de juego para un solo jugador.

expansiones⁴³, ocupando constantemente los primeros puestos en cuanto a jugadores activos y confirman el regreso del *shooter* a la corriente más puramente ludologista.

4.8. Las sagas y la “serialización” de los videojuegos

La industria de los videojuegos, desde mediados de los años ochenta cuando vuelve a recobrar popularidad entre el público, comienza a desarrollar sagas de videojuegos que se desarrollan en un mismo mundo y con los mismos personajes como protagonistas, por ejemplo los clásicos *Super Mario Bros* y *The Legend of Zelda*. Estos mundos sufrían algunas variaciones (principalmente estéticas y de tamaño) y aparecían o desaparecían algunos personajes secundarios en cada nueva entrega, pero todas se ceñían a un mismo canon narrativo a pesar de la expansión de sus universos.

En las últimas entregas de ambas sagas el objetivo final de toda la historia es derrotar a *Bowser* en el caso de Mario, o a *Ganon*, en el caso de Link (protagonista de la saga *The Legend of Zelda*), para liberar a la princesa en cuestión. Estos objetivos siguen siendo los mismos que en las entregas originales de ambas sagas, con más de treinta años de diferencia entre ambas. A esto se deben añadir las decenas de títulos distintos que acumulan entre ambos lanzados al mercado entre el primer y último título de cada uno, donde la premisa no difiere del resto.

Por otra parte, la saga *Final Fantasy*, también creada en los años ochenta y cuya última obra se lanzó en 2015, muestra un tratamiento distinto de la narrativa en sus títulos a la vista anteriormente. Cada nueva entrega (a diferencia de los juegos anteriormente mencionados) está ambientada en un universo distinto con historias independientes y diferentes personajes, aunque todas mantienen algunos elementos comunes en el conjunto. Los títulos de *Final Fantasy* no suelen ofrecer finales cerrados, sino que se dejan algunas líneas argumentales abiertas, que se seguirán desarrollando en futuras entregas.

Esta forma de estructurar las historias en los distintos títulos de una misma saga supuso una evolución importante en la forma de entender la narrativa de los videojuegos, que se seguiría desarrollando hasta la actualidad. Se empezaría a serializar los videojuegos de forma que cada nueva entrega desarrollase poco a poco los argumentos principales, con el objetivo de crear una narración sólida en el conjunto de toda la saga. Tomando como referencia al cine, la industria del videojuego desarrolla también precuelas⁴⁴ y secuelas⁴⁵, que tienen la función de profundizar en la trama, aportando más información sobre los orígenes de los personajes, explicando el porqué de los eventos sucedidos en el pasado o sus consecuencias en el futuro, por ejemplo.

Sagas como *Metal Gear* son quizás las que más se caracterizan por desarrollar sus tramas, tanto principales como secundarias, en un formato más serializado con secuelas y precuelas a lo largo de sus más de diez entregas. Se pueden poner como ejemplo *Metal Gear Solid* (1998), que es

⁴³ Complemento para un juego al que añade contenidos tales como nuevos mapas o entornos, personajes, modos de juego, unidades o incluso extienden la historia del juego original.

⁴⁴ Videojuego que, aun siendo lanzado con posterioridad a otro, se sitúa cronológicamente antes que éste dentro de la historia del propio juego.

⁴⁵ Videojuego que es lanzado con posterioridad a otro y se sitúa cronológicamente después que éste dentro de la historia del propio juego.

una secuela a los acontecimientos del segundo título, *Metal Gear 2: Solid Snake* (1990), o *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004), que sirve como precuela a toda la saga y que fue seguido por cuatro secuelas, *Metal Gear Solid: Portable Ops* (2006), *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010), *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (2014), y *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015).



Figura 36: Línea cronológica de la línea argumental elaborada a partir de los títulos más relevantes de la saga *Metal Gear*. Se puede apreciar la no linealidad que han seguido las entregas a lo largo de su historia, siendo el primer título de la saga más avanzado cronológicamente que el más reciente, por ejemplo.

Una de las consecuencias más negativas para la narrativa de estas sagas con títulos serializados de forma no lineal y conectados entre sí, son la inconsistencia e incoherencias narrativas que surgen de la creación de una serie tan longeva como la del caso de *Metal Gear*, con constantes saltos hacia atrás y hacia adelante en la línea argumental. Uno de los mayores focos de controversia reside en el origen del personaje Big Boss. En la primera entrega de la saga se presenta a Venom Snake como Big Boss en su enfrentamiento contra el protagonista, pero en la última entrega se descubre que este realmente es uno de sus soldados más fieles y capaces, mientras que el Big Boss real es Naked Snake, a quien el jugador se enfrenta en la segunda entrega de la saga, sin que este revele su identidad real. Este hecho hace que vuele por los aires la imagen de villano noble y con sentido del honor que se presenta en otras entregas posteriores, y lo dibuja como un cobarde y manipulador (véase Rubén Martínez 2018).

Estos problemas no son algo endémico de los videojuegos, esta estructura narrativa viene adoptada tanto del cine como de la literatura, por lo que en dichos medios también se encuentran incoherencias entre distintas entregas de la misma saga, tanto lineales como no lineales. El videojuego adoptó la estructura, y con ello las dificultades que conlleva para los equipos de guionistas el mantener la continuidad y la cohesión en el argumento.

5. LAS VANGUARDIAS DE LOS VIDEOJUEGOS

Las distintas disciplinas artísticas poseen sus propios movimientos de vanguardia, en la pintura tuvo lugar una huida hacia un arte más abstracto, en lugar de figurativo. La literatura tuvo el surrealismo, entre muchos otros movimientos. El cine por su parte tuvo movimientos como el expresionismo alemán o el *kino pravda* soviético. Todos estos movimientos buscaban salirse de la norma establecida, con un marcado carácter experimental, y el videojuego vería aparecer sus primeras obras vanguardistas a una edad muy temprana con *Deus Ex Machina* (1984) del desarrollador británico Mel Croucher. Este título consistía de siete mini juegos ⁴⁶conceptuales que recorren el nacimiento, vida y muerte de un ser creado por una máquina a raíz de un error.

Hasta ahora la norma en los videojuegos era que el jugador debía cumplir una serie de objetivos claramente definidos para avanzar en la historia, como por ejemplo ir del punto A al punto B o eliminar a todos los enemigos del nivel. En el juego de Croucher una voz en off al inicio informa de que el jugador debe cuidar del ser nacido de la máquina, y existen unos objetivos que se deben cumplir para avanzar de mini juego, pero estos no son definidos en ningún momento. Es el jugador quien debe intuir cómo superarlos y tanto su estructura narrativa como sus mecánicas de juego son demasiado extrañas para el público de aquella época.



Figura 37: tres de los siete mini juegos que debe superar el jugador en *Deus Ex Machina*. Este concepto tan experimental de videojuego narrativo y reflexivo fue uno de los intentos más ambiciosos de demostrar que los videojuegos podían ser arte y no solamente puro entretenimiento.

Este no fue el único título de Mel Croucher, aunque si el más reconocido décadas después de su lanzamiento y uno de los pocos de los cuales quedan documentos gráficos. Todos sus juegos fueron fracasos comerciales debido a su formato experimental para una época donde se estaban empezando a explorar las capacidades del videojuego como medio narrativo y consolidando unos estándares de contenido y forma, al igual que hizo el cine en sus orígenes. Croucher comentaba que su intención era la de crear el equivalente en videojuego a *Ciudadano Kane* (1941) antes de que el resto de compañías comenzasen a producir juegos de ínfima calidad (véase J. Altozano “DayoScript” 2019), pero tras el fracaso de *Deus Ex Machina* decidió abandonar por completo la industria.

⁴⁶ Pequeño juego muy sencillo y con sus propias normas que forma parte de un videojuego, a veces como mero entretenimiento extra opcional y otras como parte del propio juego, necesario para realizar ciertas acciones especiales.

5.1. Los videojuegos existencialistas

La siguiente oleada de videojuegos vanguardistas tendría lugar ya entrado el nuevo milenio. El videojuego ya era un medio maduro y consolidado en la sociedad, más predispuesta a recibir propuestas más experimentales, títulos con fines introspectivos y de reflexión por parte del jugador, los videojuegos existencialistas.

Los videojuegos existencialistas siguen con el legado de Mel Croucher, rechazan por completo definir explícitamente el objetivo final del videojuego, o incluso que el juego tenga un objetivo final específico. Algunos ofrecen mayor libertad de acción al jugador y otros siguen una estructura lineal, pero todos plantean una reflexión de forma indirecta sobre cuestiones existenciales como el sentido de la vida y la muerte. A continuación se analizarán varios títulos que ofrecen una reflexión al jugador sobre estas materias.

El primer título a analizar es *The Path* (2009), del estudio independiente Tale of Tales. En este videojuego el jugador encarna a caperucita roja, pudiendo elegir entre seis versiones distintas de ella, la cual se encuentra en un camino de tierra rodeado por un denso bosque. Al inicio de la partida se muestra un texto en pantalla que dice “Ve a casa de la abuela y mantente en el camino”. Si el jugador hace caso de estas indicaciones, al llegar a su destino final caperucita roja muere y se pierde la partida. El objetivo real del videojuego se halla implícito y es que el jugador se desvíe del camino y se adentre en el bosque en busca del lobo, que aparece representados de distintas formas dependiendo de la versión de caperucita elegida.



Figura 38: Aunque el juego muestra un objetivo de forma explícita, este es falso y conlleva el fracaso en la partida. El jugador debe hacer caso omiso e ir por caminos alternativos

Lo lógico para un jugador que no conozca de nada el funcionamiento de este videojuego e inicie la partida, sería avanzar por el camino hasta llegar a la casa, porque es el objetivo marcado por el juego. Tras un primer fracaso, el jugador entiende que no debe seguir las instrucciones que aparecen en pantalla, es decir, no seguir el orden establecido por el sistema y como se ha

comentado anteriormente, la ruptura con la norma es una de las principales características de los movimientos de vanguardia.

Por otra parte, el hecho de tener que enfrentarse cara a cara con el lobo simboliza un encuentro directo con la muerte en el que la protagonista no muestra signos de temor, sino que lo afronta de forma serena y natural. En alguna parte del camino habrá que encontrarse con la muerte, por lo que no tiene sentido temerla, sino aceptarla como algo inevitable.

El siguiente título a analizar es *The Graveyard* (2008), de los mismos creadores que *The Path*. En este caso el jugador controla a una anciana que se encuentra en un cementerio. El juego no especifica ningún objetivo a realizar, y sus mecánicas de juego se componen del uso del *stick* analógico⁴⁷ izquierdo para desplazarse y un botón para interactuar con el entorno. El jugador solo puede avanzar hacia delante, hasta toparse con un banco. En ese momento, si se pulsa el botón de interacción, la anciana se sienta en el banco y tras unos segundos muere. A continuación comienza a sonar una canción que habla sobre la gravedad de la muerte, a la cual todos tendrán que enfrentarse algún día. Este título se completa en menos de diez minutos, canción incluida, y no tiene ninguna finalidad más allá de hacer reflexionar al jugador sobre la inevitabilidad de la muerte, que se afronta de forma solitaria.



Figura 39: *The Graveyard* es un videojuego sin un objetivo definido explícitamente ni momentos de acción, lo que lo convierte en un título puramente narrativista, más cercano a la poesía que a los videojuegos.

Pero no solo los juegos independientes buscan este ejercicio de reflexión por parte del jugador. Una compañía tan relevante en la industria como Nintendo también ha creado títulos que invitan a reflexionar sobre cuestiones existenciales. Uno de los títulos en cuestión es *Animal Crossing: Wild World* (2005), donde el jugador encarna a un personaje humano que acaba de mudarse a un pequeño pueblo habitado por animales antropomórficos. Una vez llega a su destino conoce a Tom Nook, el mapache que regenta la tienda del pueblo y que le informa de que le ha construido una casa, por lo que ahora le debe una hipoteca de veinte mil bayas, que son la moneda oficial del juego.

⁴⁷ Dispositivo de control con forma de palanca que permite al jugador interactuar con el juego. Principalmente se utiliza para la función de desplazamiento del jugador y la cámara.

Esto es inevitable, siempre que se inicie la partida, el jugador estará automáticamente endeudado con el tendero, pero con una peculiaridad, no existe un precio fijo que pagar ni plazos para hacerlo. El jugador decide libremente cuando y cuanto pagar de su deuda con Tom Nook, incluso puede decidir no pagar nada y no habrá consecuencias, ni negativas ni positivas.



Figura 40: El jugador tiene una deuda con el tendero Tom Nook, pero esta deuda no le supone ninguna cadena que le impida actuar libremente por el mundo de *Animal Crossing: Wild World*

El juego no tiene ningún objetivo definido, simplemente ofrece al jugador un mundo donde habitar y una serie de mecánicas que le permiten realizar ciertas actividades. La reflexión que plantea este juego es que lo importante no son los bienes materiales ni las riquezas acumuladas, sino integrarse en la comunidad que forman todos los seres que habitan aquel pequeño pueblo y ayudar al prójimo si este se encuentra en apuros. El sentido de la vida es sentirse parte de una comunidad, y eso no se consigue a base de dinero. Se pueden comprar objetos decorativos como plantas o muebles para la casa, pero estos cumplen únicamente una función estética, y aquellos objetos adquiribles que tienen una utilidad real son herramientas de trabajo como cañas de pescar, palas o cazamariposas.

Volviendo al tema de la integración en la comunidad, gracias a estas herramientas se pueden realizar tareas, o mejor dicho favores, ya que no existe obligación alguna de completarlas, que sirven para ayudar al resto de habitantes, como desenterrar fósiles de dinosaurio o capturar distintas especies de insectos para donarlos al encargado del museo local y así aumentar su colección para las exposiciones.

Por último cabe mencionar un título del estudio independiente Devolver Digital que mezcla dos conceptos que hasta la fecha nunca se habían combinado en un mismo título, el *shoot 'em up*⁴⁸ y la búsqueda de la identidad de uno mismo. El título en cuestión es *Hotline Miami* (2012), y en su primera secuencia el protagonista, que no recuerda quien es, entra en una habitación con tres personas enmascaradas, una mujer, un mafioso y un hombre que viste igual que el protagonista. Este último dice conocer la identidad del protagonista, y le induce a recordar su

⁴⁸ Subgénero de los *shooters* donde el jugador controla un único personaje o vehículo, a menudo una nave espacial u otro tipo de vehículo volador, y debe eliminar a multitud de enemigos que aparecen en pantalla de manera simultánea al tiempo que esquivo sus disparos.

turbio pasado y la mujer enmascarada le advierte de que conocerse a uno mismo implica reconocer sus actos.

La premisa de los niveles es simple, el jugador recibe órdenes a través de un teléfono de eliminar a todos los enemigos usando los métodos necesarios para ello. Una vez hayan muerto todos, el jugador debe volver sobre sus pasos, recorriendo pasillos y habitaciones llenas de personas que acaba de matar hasta llegar a su coche. La música se detiene una vez completado el objetivo principal, por lo que la vuelta hacia el coche se produce en silencio, permitiendo al jugador darse cuenta de la masacre que acaba de cometer. Es todo un anticlímax nunca antes visto en un videojuego de estas características. Hasta la fecha los *shoot 'em up* terminaban sus niveles por todo lo alto con la derrota del jefe final del nivel y el avance automático al siguiente nivel, pero *Hotline Miami* obliga al jugador a realizar por su propia mano el regreso a su casa, desde donde recibirá nuevas instrucciones para la siguiente misión.

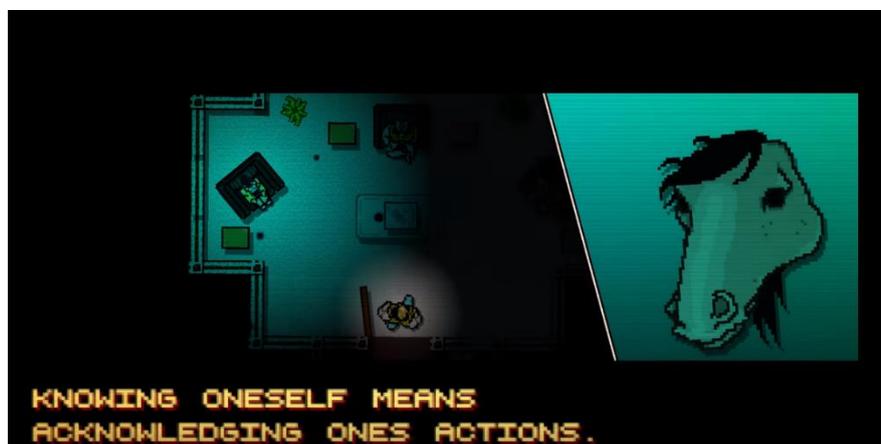


Figura 41: Secuencia inicial de *Hotline Miami* donde los tres enmascarados se dirigen al protagonista sabiendo su identidad, pero en un tono burlesco/agresivo se niegan a desvelarla e invitan a este a intentar recordar su pasado.

Antes de cada misión el jugador debe elegir una máscara para ocultar su identidad, y cada una de estas máscaras tiene un nombre propio, por lo que el protagonista se siente exento de responsabilidad de sus actos, la culpa recae sobre la máscara. Esto es la causa de que el personaje no sepa identificar cuál es su identidad real con el tiempo, puesto que ha fingido tener varias en los últimos años, y todas han cometido terribles crímenes. El ejercicio de reflexión que *Hotline Miami* pretende inducir en el jugador es que la identidad de uno mismo no se define o se modifica por su estética, sino por sus actos, que son los que realmente definen quien es o deja de ser una persona.

5.2. El videojuego de exploración y el rechazo a la historia guionizada

El videojuego de exploración, o *walking simulator* como se le denomina en la comunidad anglosajona, es un género joven dentro de la industria del videojuego y sus títulos son mayormente consumidos en la plataforma de ordenador, aunque también tienen acceso a muchos de ellos los usuarios de videoconsola. Estos títulos se caracterizan principalmente por la escasez o total falta de interacción con el entorno. Existe una nueva corriente de desarrolladores independientes en los videojuegos que predica que estos son el nuevo arte, y que como tal, no deben ser necesariamente entretenidos, sino que deben transmitir emociones y/o sensaciones mediante el diseño de mundos, la ambientación estética y el sonido. Ponen a disposición del jugador un mundo virtual que recorrer libremente y rechazan cualquier tipo de estructura narrativa o mecánica de juego que no sea el movimiento o coger/mover determinados objetos.

No se analizarán en este apartado *walking simulators* guionizados de forma lineal o no lineal como *Dear Esther* (2012) o *Gone Home* (2013), cuyas premisas son la exploración libre, pero van acompañadas de una historia que se narra con una voz en off según se avanza, en el caso de *Dear Esther*, o que se va desarrollando según el orden de los descubrimientos que realice el jugador, en el caso de *Gone Home*. El objetivo de este apartado es estudiar aquellos títulos que rechazan por completo la necesidad de incluir un elemento narrativo explícito.

El título a analizar en este punto es *Proteus* (2013). En este videojuego el jugador puede explorar libremente el mundo virtual que tiene delante, sin restricciones ni objetivos. El juego no tiene ninguna estructura narrativa, pero utiliza el sonido para transmitir sensaciones según donde se encuentre el jugador, y este también puede influir en el sonido que escucha. Existe una zona que recuerda a un cementerio, y cada lápida produce un tono musical distinto cuando se camina cerca de ellas, dando al jugador la libertad de experimentar con la musicalidad de ese espacio en concreto.

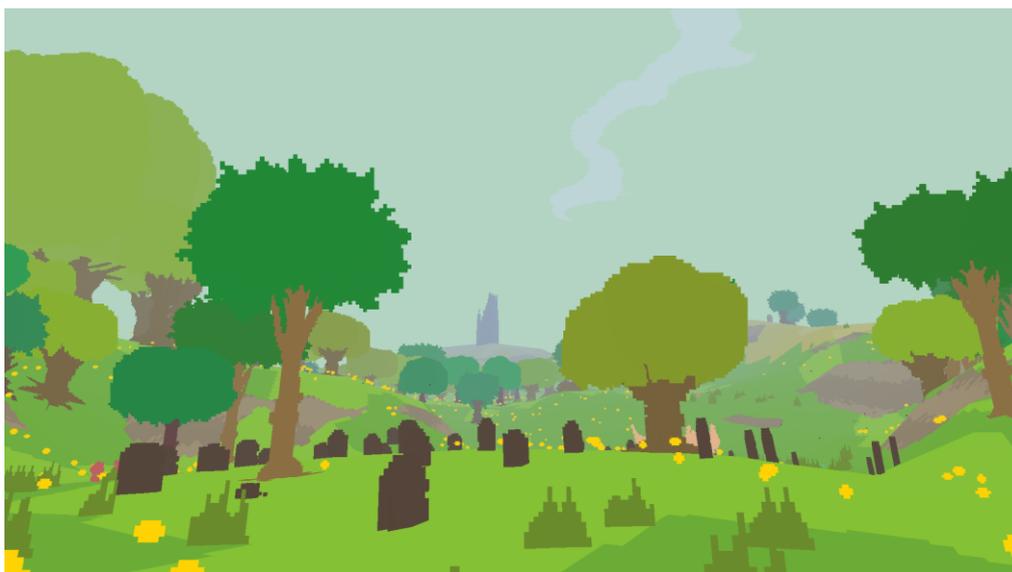


Figura 42: En esta zona parecida a un cementerio el sonido cobra especial protagonismo al dotar las distintas lápidas de distintos tonos musicales. El jugador puede interactuar con esos sonidos de forma libre, con lo que las variables musicales son infinitas.

Todos los elementos que ocupan un espacio en ese mundo, como árboles, rocas o cabañas transmiten un sonido al acercarse a ellos, y cada jugador recibirá unas sensaciones distintas al escucharlos, incluso un mismo jugador puede interpretar los mismos sonidos de formas distintas en función de su estado anímico. El videojuego también tiene en cuenta las estaciones del año, su aspecto visual varía en función de si es verano o es otoño en el mundo real y con ello también la música que se reproduce de fondo, por lo que ofrece un abanico más amplio de sensaciones y anima al jugador a volver a jugarlo periódicamente, al presentar distintos escenarios.

Este tipo de videojuegos con conceptos tan abstractos no suelen tener mucho éxito comercial ni gozar de buena fama entre la comunidad *gamer*, tanto jugadores como críticos, ya que muchos no los consideran verdaderos videojuegos por no tener objetivos ni acción. Pero por otra parte, existe un sector que percibe los videojuegos como una disciplina artística más y apoya a los desarrolladores vanguardistas, convirtiéndose en su nicho de mercado⁴⁹ que evita que les ocurra lo mismo que a un pionero como Mel Croucher.

6. CONCLUSIONES

Han sido muchos los elementos que han hecho que la industria del videojuego evolucione narrativamente. Algunos han quedado exentos de análisis en este proyecto por tener una relevancia o impacto menor en la industria, pero todos los aquí presentes han aportado en el desarrollo de este medio tan joven y prometedor como son los videojuegos en su vertiente más narrativista.

Es necesario puntualizar que la evolución del medio no se limita solo a la corriente narrativista. La corriente ludologista también ha tenido su propio proceso evolutivo a lo largo de los años, compartiendo incluso elementos con la corriente narrativista. El desarrollo tecnológico en el apartado gráfico o la fluidez kinestésica que permite la captura de movimiento también se desarrollan en esta corriente.

El videojuego narrativista tan solo es un componente más de todo un medio que atrae a cientos de millones de jugadores. Su evolución hacia una estructura narrativa más elaborada con un gran énfasis en el guion no le hace ser superior a los videojuegos ludologistas. Esta evolución tampoco convierte al videojuego en cine. Es cierto que el videojuego ha adoptado muchos de sus elementos narrativos, pero ambos medios utilizan lenguajes distintos. El cine solo permite ser espectador de aquello que se muestra en pantalla, mientras que el videojuego toma elementos que pertenecían al cine y los adapta a su propio lenguaje, caracterizado por la interacción directa del jugador con la historia.

Posiblemente, el *crash* del 83 fue uno de los momentos clave para el futuro desarrollo de la industria. Tras la caída en picado de popularidad de los videojuegos y el cierre de infinidad de empresas del sector, el estándar del videojuego prácticamente desaparece. Ya no existe un modelo al que seguir/imitar, entendiendo como estándar de la época al videojuego arcade. Los desarrolladores que siguieron apostando por crear videojuegos tenían un espíritu más creativo,

⁴⁹ Porción de un segmento de mercado, compuesto por un grupo reducido (ya sea de personas o empresas) que posee ciertas características y necesidades comunes.

especialmente los desarrolladores independientes, que no dependían de las directrices de ningún estudio profesional. Los videojuegos pasaron de crearse para gustar al gran público a crearse para satisfacer las necesidades de aquellos jugadores dedicados al medio que lo percibían como algo más que un entretenimiento de moda.

El *shooter* es un género que lleva presente en los videojuegos casi desde sus inicios, y a lo largo de la historia ha experimentado una evolución particular. En sus orígenes fue un género puramente ludologista, sin énfasis alguno en la historia o el guion. A finales de los noventa se reinventó como un género capaz de contar historias manteniendo su propia esencia: los disparos. Tras algo más de una década evolucionando hacia el narrativismo, el *shooter* empieza a regresar hacia sus orígenes, acción rápida, partidas cortas y desinterés por el guion, pero con el elemento añadido del multijugador *online*.

La etapa actual puede ser entendida para algunos como una involución, un estancamiento en la evolución narrativa del género, mientras que para otros supone una mejora del género primitivo, el *shooter* ludologista. La realidad es que actualmente los *shooters* basados en el multijugador online ocupan año tras año los primeros puestos de ventas en el mercado, por lo que el género tiene una gran comunidad de jugadores que lo apoya, mientras que hay otro sector que critica duramente la falta de originalidad y la poca innovación técnica entre entregas de las mismas sagas, como *Call of Duty*, que lanza al mercado un juego al año, reciclando el motor gráfico de entregas anteriores y ofreciendo prácticamente los mismos modos de juego.

También cabe destacar el desarrollo del videojuego vanguardista durante la última década. Tras los múltiples fracasos en los años ochenta y noventa, las vanguardias comienzan a abrirse paso en un medio que, al ser más maduro, acepta nuevas formas experimentales de desarrollar videojuegos. El medio es capaz de narrar historias complejas o asignar objetivos determinados que cumplir para completar la narración, por muy simple que sea, pero esto no significa que sea un requisito imprescindible para que una obra pueda considerarse un videojuego. Los videojuegos no deberían ser obligatoriamente productos de entretenimiento, sino que pueden servir para hacer reflexionar o transmitir sensaciones sin la necesidad de resultar divertidos para el jugador. Las vanguardias en los videojuegos permiten que el medio se reafirme como una nueva disciplina artística.

Los videojuegos están comenzando a utilizarse en algunos centros hospitalarios como terapia o tratamientos de rehabilitación. Existen casos en España en los que se han usado videojuegos para tratar la dislexia, la ludopatía o algunas fobias, mientras que en Estados Unidos se usan los videojuegos para reducir la ansiedad de los niños antes de las operaciones o para mejorar el ánimo de los pacientes con cáncer que reciben quimioterapia. El videojuego está empezando a trascender poco a poco hacia nuevos usos que poco tienen que ver con la visión que se tuvo en sus inicios sobre el mismo.

Es posible que estos futuros años el videojuego eche la vista hacia atrás cada vez más. Los nuevos catálogos de videojuegos están plagados de remasterizaciones de títulos clásicos de los años noventa y de principios de siglo, en lo que puede ser un intento de acercar a las generaciones de jugadores más jóvenes a las grandes obras que propiciaron que el medio tuviese la relevancia actual, así como jugar con el factor nostálgico de aquellos que crecieron con dichos videojuegos. Debido a esto cabe esperar una pequeña desaceleración general en la evolución de la narrativa por parte de las grandes desarrolladoras y un crecimiento de los estudios desarrolladores independientes, que durante el último lustro han sido principales innovadores en cuanto a estructuras narrativas. Además, las nuevas aplicaciones terapéuticas de los videojuegos con las

que se empiezan a experimentar ayudarán a mejorar las capacidades técnicas de los mismos, pudiendo aplicarse estas mejoras posteriormente en los videojuegos comerciales.

En definitiva, el videojuego ha pasado de ser un entretenimiento simple a ser una nueva forma de arte con menos de cinco décadas de historia. Los elementos adoptados del cine le permiten crear grandes historias con momentos de marcado dramatismo, los avances tecnológicos ayudan a aumentar el realismo de estas obras y las mecánicas de juego proporcionan una mayor inmersión para el jugador. La industria sigue dividida en dos corrientes principales opuestas en la forma de entender los videojuegos, sin embargo esto no es algo negativo, más bien todo lo contrario, puesto que existen suficientes tipos de videojuegos que puedan satisfacer las distintas necesidades de cada jugador. El futuro más inmediato del medio parece enfocado a enfatizar la nostalgia por los videojuegos clásicos mejorados gráficamente y la maduración del *shooter* multijugador online masivo, que ha cogido mucha fuerza desde el 2015 con el lanzamiento de *Fortnite* y *PUBG*.

BIBLIOGRAFÍA

- ALTOZANO, J. (2019), *Cómo Spectrum dominó Europa - La Leyenda del Videojuego*, Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=9KAj7_vgXeg> [Consulta: 15/05/2019]
- ___ (2019), *El Crash del 83 - La Leyenda del Videojuego*, Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=G39At1Ojx-E>> [Consulta: 12/05/2019]
- ___ (2018), *La Era de Atari - La Leyenda del Videojuego*, Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=7F76o9jLpGE>> [Consulta: 12/05/2019]
- ___ (2018), *Los Muchos Nacimientos del Videojuego - La Leyenda del Videojuego*, Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=LITldKFhwEA>> [Consulta: 12/05/2019]
- ___ (2017-2018), *La Evolución del Shooter*, Disponible en <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLfbxvdoWEDa3Z2bGeoHJJvtAQOD47uH8P>> [Consulta: 30/05/2019]
- ___ (2017), *La Narrativa del Videojuego*, Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=9JQgLwoRM-M>> [Consulta: 20/05/2019]
- ___ (2017), *¿Importa la duración de un videojuego?*, Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=1Efw8MdlE>> [Consulta: 20/05/2019]
- ___ (2015), *¿Han evolucionado los videojuegos?*, Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=2sTSIUsp7ps>> [Consulta: 11/05/2019]
- BOXER, S. (2017), *How video games are transforming the film industry*, Disponible en <<https://www.theguardian.com/technology/shortcuts/2013/nov/17/video-games-transforming-film-industry>> [Consulta: 10/05/2019]
- CAGE, D. (2018), *How video games turn players into storytellers*, Disponible en <https://www.ted.com/talks/david_cage_how_video_games_turn_players_into_storytellers/discussion?referrer=playlist-itunes_podcasts_technology> [Consulta: 02/06/2019]
- CHING YI NGAI, A. (2005), *Cultural influences on video games: Players' preferences in narrative and game-play*. Trabajo de fin de grado inédito, Universidad de Waterloo.
- ERNKVIST, M. (2006), *Down Many Times, but Still Playing the Game Creative Destruction and Industry Crashes in the Early Video Game Industry 1971-1986*. Publicación inédita, XIV Congreso Internacional de Historia Económica.

- FERNÁNDEZ-VEGA, P. (2019), *La disonancia ludonarrativa*, Disponible en <<https://thegamersports.mundodeportivo.com/noticias-videojuegos/la-disonancia-ludonarrativa/>> [Consulta: 26/05/2019]
- GOSCIOLA, V. (2008), *Narrativa audiovisual de los videojuegos: Aspectos comunes con el cine*. Ensayo inédito, Universidad Anhembi Morumbi.
- HEALY, M. (2017), *How the Rise of Narrative Design is Revolutionizing the Craft of Video Game Storytelling*, Disponible en <<https://www.ceros.com/originals/narrative-design-video-game/>> [Consulta: 08/05/2019]
- HOCKING, C. (2007), *Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about*, Disponible en <https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html> [Consulta: 26/05/2019]
- HURME, J. (2016), *Storytelling in video game – Creating a narrative for management game*. Tesis inédita, Universidad de Ciencias Aplicadas de Turku.
- JAMES RILEY, S. (2013), *Eidos Montreal Drops Quicktime Events from ‘Thief’*, Disponible en <<https://gamerant.com/thief-4-qtes-quicktime-events-dropped/>> [Consulta: 04/06/2019]
- JURADO, F. (2013), *Un estudio asegura que la edad media de los jugadores en Europa ronda los 35 años*, Disponible en <https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-estudio-asegura-edad-media-201212140000_noticia.html> [Consulta: 10/05/2019]
- LEMMENS, P. (2017), *Narrative in video games: Environmental storytelling in Bioshock and Gone Home*. Trabajo de fin de master inédito, Universidad de Gent.
- MAJEK, D. (2011), *The Cinematisation of Computer and Console Games Aesthetic and Commercial Convergence in the Film and Game Industries*. Trabajo de fin de grado inédito, Universidad de Estocolmo.
- MAJEWSKI, J. (2003), *Theorising video game narrative*. Tesis inédita, Universidad de Bond.
- MARTÍNEZ, R. (2018), *Avalancha de secuelas: sagas con problemas argumentales*, Disponible en <https://as.com/meristation/2018/04/05/reportajes/1522911600_174538.html> [Consulta: 07/06/2019]
- MCINTOSH, B., R. COHN y L. GRACE (2010), *Nonlinear Narrative in Games: Theory and Practice*, Disponible en <https://www.gamecareerguide.com/features/882/nonlinear_narrative_in_games_.php?page=2> [Consulta: 19/05/2019]
- PÉREZ, M. (2018), *Te tomará un poco más de 60 horas en completar Red Dead Redemption 2*, Disponible en <<https://www.yosoyungamer.com/te-tomara-un-poco-mas-de-60-horas-en-completar-red-dead-redemption-2/>> [Consulta: 19/05/2019]
- REED, K. (2014), *Silent Hill retrospective*, Disponible en <<https://www.eurogamer.net/articles/2014-01-19-silent-hill-retrospective>> [Consulta: 17/05/2019]
- SALAS SABAL, I. (2016), *La narrativa cinematográfica en los videojuegos*. Trabajo de fin de grado inédito, Universitat Oberta de Catalunya.
- SCHREIER, J. (2014), *The Man Who Promised Too Much*, Disponible en <<https://kotaku.com/the-man-who-promised-too-much-1537352493>> [Consulta: 22/05/2019]
- SINHA, R. (2018), *Red Dead Redemption 2 is 60 Hours Long, Story Script Almost 2000 Pages*, Disponible en <<https://gamingbolt.com/red-dead-redemption-2-is-65-hours-long-story-script-almost-2000-pages-rockstar>> [Consulta: 19/05/2019]
- TYSON, J. (2000), *How Video Game Systems Work*, Disponible en <<https://electronics.howstuffworks.com/video-game2.htm>> [Consulta: 10/05/2019]
- VILLALOBOS, J.M. (2018), *Detroit: Become Human y la evolución como narrador de David Cage*, Disponible en <https://as.com/meristation/2018/07/24/reportajes/1532455616_145240.html> [Consulta: 02/06/2019]
- ___ (2015), *Cine y Videojuegos: Un Diálogo Transversal*, Sevilla, Ediciones Héroes de Papel