



Escuela
Politécnica
Superior

Ludo-narrativa en el diseño de videojuegos

Como transmitir ideas de forma
exclusiva a este medio



Grado en Ingeniería Multimedia

Trabajo Fin de Grado

Autor:

Andrés Fernández Espliguero

Tutor/es:

Faraón Llorens Largo

Junio 2023



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

Resumen

La industria de los videojuegos ha avanzado durante las décadas hasta establecerse como un medio que ya no solo se centra únicamente en el entretenimiento, sino que también abarca otros propósitos más allá de este.

Este trabajo de investigación tiene como finalidad analizar y explicar los aspectos lúdicos y narrativos del medio y como estos se entrelazan para formar el aspecto ludo-narrativo único de los videojuegos. Con estas bases, se han analizado los distintos aspectos de los videojuegos, los elementos que los componen, y su relación entre sí y el jugador como medio de aumentar la inmersión de este. Con todo ello, se ha elaborado un análisis de diferentes juegos, haciendo énfasis en sus aspectos ludo-narrativos como herramientas para transmitir mensajes directamente a los jugadores. Durante el análisis de los títulos (NieR: Automata, Lisa: The Painful, Bastion, y ULTRAKILL), se ha aportado una calificación para los diferentes elementos que componen sus aspectos, estableciendo una relación entre su calidad e implementación, valorando así la inmersión del jugador.

La rúbrica de calificación usada es una de las aportaciones de este trabajo, siendo esta el resultado del estudio previo de ambos aspectos de la ludo-narrativa. En ella se desglosan cada aspecto en cinco elementos, definiéndolos y premiándolos con una calificación superior en función de su flexibilidad de diseño, capacidad de inmersión, y conexión entre ellos.

Con el análisis de los títulos y elementos se ha destacado la cohesión ludo-narrativa presente en los mismos, así como las posibles instancias donde esta se fractura. Todo ello con el fin de complementar el objetivo de proporcionar unas pautas de implementación de estos aspectos en futuros proyectos, mejorando así su conexión con los jugadores y aumentando la calidad del título.

Resum

La indústria dels videojocs ha avançat durant les dècades fins a establir-se com un mitjà que ja no només se centra únicament en l'entreteniment sinó que també inclou altres propòsits més enllà.

Aquest treball de recerca té com a finalitat analitzar i explicar els aspectes lúdics i narratius del medi i com aquests s'entrellacen per formar l'aspecte ludo-narratiu únic dels videojocs. Amb aquestes bases, s'han analitzat els diferents aspectes dels videojocs, els elements que els componen, i la seva relació entre si i el jugador com a mitjà per augmentar-ne la immersió. Amb tot això, s'ha elaborat una anàlisi de diferents jocs, fent èmfasi en els seus aspectes ludo-narratius com a eines per transmetre missatges directament als jugadors. Durant l'anàlisi dels títols (NieR: Automata, Lisa: The Painful, Bastion, i ULTRAKILL), s'ha aportat una qualificació per als diferents elements que componen els seus aspectes, establint una relació entre la seva qualitat i implementació, valorant així la immersió del jugador.

La rúbrica de qualificació usada és una de les aportacions d'aquest treball, essent aquesta el resultat de l'estudi previ d'ambdós aspectes de la ludo-narrativa. S'hi desglossen cada aspecte en cinc elements, definint-los i premiant-los amb una qualificació superior en funció de la seva flexibilitat de disseny, capacitat d'immersió i connexió entre ells.

Amb l'anàlisi dels títols i elements s'ha destacat la cohesió ludo-narrativa present en aquests, així com les possibles instàncies on aquesta es fractura. Tot això per tal de complementar l'objectiu de proporcionar unes pautes d'implementació d'aquests aspectes en projectes futurs, millorant així la seva connexió amb els jugadors i augmentant la qualitat del títol.

Summary

The video game industry has advanced over the decades to establish itself as a medium that is no longer solely focused on entertainment but also encompasses other purposes beyond it.

This research work aims to analyze and explain the ludic and narrative aspects of the medium and how these intertwine to form the unique ludo-narrative aspect of video games. With these bases, the different aspects of video games, the elements that compose them, and their relationship between themselves and the player have been analyzed as a means of increasing their immersion. With all this, an analysis of different games has been elaborated, emphasizing their ludo-narrative aspects as tools to transmit messages directly to the players. During the analysis of the titles (NieR: Automata, Lisa: The Painful, Bastion, and ULTRAKILL), a rating has been provided for the different elements that make up their aspects, establishing a relationship between their quality and implementation, thus valuing the player's immersion.

The qualification rubric used is one of the contributions of this work, this being the result of the previous study of both aspects of the ludo-narrative. In it, each aspect is broken into five elements, defining them and rewarding them with a higher rating based on their design flexibility, immersion capacity, and connection between them.

With the analysis of the titles and elements, the ludo-narrative cohesion present in them has been highlighted, as well as the possible instances where it is fractured. All this in order to complement the objective of providing guidelines for the implementation of these aspects in future projects, thus improving their connection with the players and increasing the quality of the title.

Agradecimientos

A Faraón por aceptar llevar mi trabajo y ayudarme con este.

A todos mis amigos y a mi familia.

Y a todos aquellos que hacen evolucionar la industria del videojuego, que son capaces de asumir riesgos enormes con tal de transmitir algo único al mundo y aportar algo trascendental.

Índice

Resumen	5
Índice	13
1. Introducción	15
1.1. Justificación y objetivos.....	15
1.2. Metodología.....	17
2. Conceptos relevantes	19
2.1. Aspectos lúdicos en los videojuegos.....	19
2.2. Aspectos narrativos en los videojuegos.....	20
2.3. Aspectos ludo-narrativos en los videojuegos.....	21
2.4. Juegos inmersivos y de rol.....	23
3. Diseño	27
3.1. Enfoque del análisis.....	27
3.2. Motivación de la selección.....	33
4. Análisis	37
4.1. NieR: Automata.....	37
4.2. Lisa: The Painful.....	50
4.3. Bastion.....	60
4.4. ULTRAKILL.....	70
5. Resultados	79
5.1. Implementación de la cohesión ludo-narrativa.....	80
6. Conclusiones	84
Referencias	86
Lista de figuras	87
Lista de tablas	89

1. Introducción

Existen diversos factores que se entrelazan a la hora de llevar a cabo el desarrollo de un videojuego. Muchos de estos apartados más técnicos dotan al juego de complejidad y calidad, requiriendo de una alta cantidad de horas de trabajo y de conocimientos especializados.

Con todo este esfuerzo, hay otros factores que suelen dejarse más apartados pese a su importancia vital en el desarrollo, estos son los aspectos referentes al diseño de videojuegos. De manera más global, se resaltan los aspectos lúdicos y narrativos, ya que abarcan el diseño en su mayoría. Se observará como ambos, y su relación, son esenciales para suscitar el interés del jugador y garantizar el éxito del juego más allá de su maestría técnica.

1.1 Justificación y objetivos

Con el avance de las industrias focalizadas en el entretenimiento, estas requieren de más complejidad en los aspectos que las componen, de la misma manera que el número de estos aumenta. Un simple ejemplo de esto es la evolución de la literatura a la cinematografía, donde se observa la incorporación de distintos aspectos más allá de la narrativa, como aquellos visuales o sonoros.

La industria de los videojuegos es una de las más avanzadas en lo que a ello respecta. Esto se debe a la incorporación de los aspectos mecánicos o lúdicos que permiten al jugador interactuar directamente con el medio en cuestión. El conjunto de estos aspectos resulta en una experiencia inmersiva para el jugador que, a semejantes niveles, solo es alcanzable por esta industria.

No obstante, este mismo conjunto de aspectos no es más importante que la suma de sus partes. Unos cuantos sonidos e imágenes, unas mecánicas de juego dispersas y ciertos fragmentos de información podrían formar la definición de un videojuego, sin embargo, es la relación entre sí y su propósito a gran escala lo que conforma el diseño de un buen videojuego. Un buen diseño es lo que separa los productos pasables de los que destacan y permanecen en la memoria de los jugadores.

En la actualidad, es difícil encontrar un videojuego que no relacione adecuadamente aspectos como sonido, imagen y mecánicas de juego sin una justificación o error interno. Pese a esto, es curioso seguir encontrando productos que no acaban de ser capaces de entrelazar los aspectos narrativos y lúdicos, unos de los pilares del medio. A pesar de que el problema es dependiente del videojuego en particular, esta disonancia puede ser un aspecto fundamental a la hora de crear o quebrar una inmersión de juego ideal.

Es debido a ello que este trabajo tiene como objetivo definir y marcar el valor de estos aspectos concretos, como se entrelazan y lo que ello implica para el diseño de videojuegos y su repercusión particular dentro del medio y sus jugadores. A continuación, se puede apreciar una separación de este objetivo general en otros más específicos:

- Definir los aspectos lúdicos y narrativos dentro del medio.
- Explicar cómo ambos se entrelazan, formando los aspectos ludo-narrativos y como la falta de cohesión entre ambos puede dar lugar a disonancias.
- Analizar la cohesión ludo-narrativa de diferentes títulos de la industria y sus implicaciones para el desarrollo de sus mecánicas y narrativas en relación al jugador.
- Proporcionar conocimiento y directrices de como implementar una buena cohesión ludo-narrativa en el diseño de videojuegos.

1.2 Metodología

La metodología de este trabajo se centra en cuatro apartados diferenciados: Marco teórico, Diseño del análisis, Análisis de los videojuegos, Discusión de los resultados.

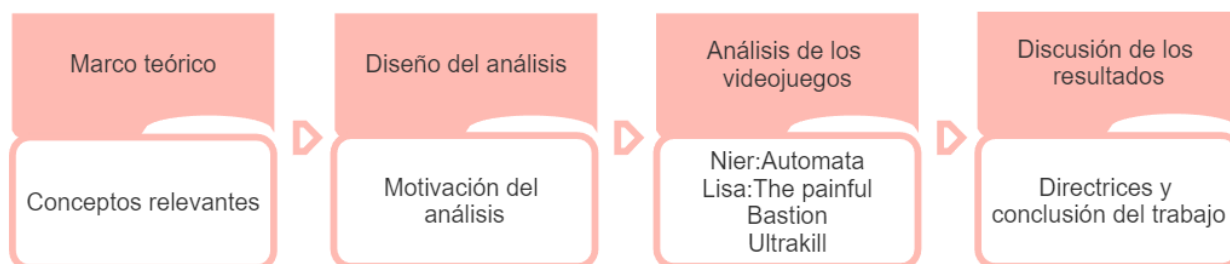


Figura 1 - Fases de la metodología del trabajo. Fuente: Elaboración propia

El apartado de Marco teórico tiene como finalidad definir los puntos de interés para este trabajo como los aspectos narrativos y lúdicos en los videojuegos, así como su relación o la falta de esta. El objetivo de esto radica en clarificar los conceptos a tratar en este trabajo y dar a entender sus posibles repercusiones en el medio.

En el Diseño del análisis es donde se muestra la selección de videojuegos para su posterior análisis como objetivo del trabajo global. Es en este apartado donde se tienen en cuenta los Conceptos relevantes para justificar la selección de los diferentes títulos donde se proporciona un resumen de estos.

En cuanto al Análisis de los videojuegos, se realizará un estudio de los diferentes títulos desde el marco de los aspectos comentados en el primer apartado. También se ahonda en el impacto que estos aspectos tienen en el videojuego particular y su percepción en el medio.

Para finalizar, en la Discusión de los resultados se presentan unas directivas para una buena implementación de aspectos ludo-narrativos en futuros proyectos, una reflexión sobre el análisis de los títulos en relación a las bases conceptuales por las que se analizan y una conclusión de todo el trabajo.

2. Conceptos relevantes

Con el fin de realizar un análisis centrado en el tópico del trabajo, hace falta exponer y definir los conceptos que darán forma al estudio de los diferentes títulos. A su vez, estos conceptos formaran la base de la selección de los diferentes videojuegos a analizar.

Se comenzará con los conceptos más globales y más esenciales de la visión del trabajo, los aspectos lúdicos y narrativos en los videojuegos. En ambos aspectos, se comentarán los distintos elementos que pueden englobarse en estos conceptos y la relación de los mismos dentro de la industria.

A continuación, se presentará el concepto de aspectos ludo-narrativos fundamentando el mismo en los conocimientos expuestos anteriormente. Concluyendo, naturalmente, en una combinación de ambos conocimientos en su presentación en los videojuegos con el fin de crear algo mayor que la suma de sus partes.

En base a los aspectos ludo-narrativos se definirán las diferentes formas en los que estos puede surgir dentro del medio. Vislumbrando cual puede ser la manera más efectiva de alcanzar esta cohesión ludo-narrativa.

Por último, se definirá la falta de la cohesión ludo-narrativa, como esta puede presentarse para ciertos apartados dentro de un título y como esta carencia puede influir en el videojuego de manera global.

2.1 Aspectos lúdicos en los videojuegos

Los aspectos lúdicos dentro de la industria de los videojuegos son inseparables del medio, puesto que es parte de lo que incluye la definición de un videojuego como tal. En esencia, cuando se habla de aspectos lúdicos es en referencia a las diferentes mecánicas

de juego que uno puede encontrar en un producto concreto (Caracciolo, M. 2015). Esto abarca las interacciones y formas de interactuar que se presentan ante un jugador como vía para alterar el videojuego de alguna manera.

Para comprender el concepto de que estos aspectos sean inseparables del medio, es tan sencillo como tratar de visualizar un juego carente de otros aspectos como, por ejemplo, los narrativos y observar cómo se mantiene como videojuego. Esto es imposible de forma contraria, es decir, un juego al que se le extirparan sus mecánicas de juego se transformaría inevitablemente en otro producto perteneciente a otro medio distinto como la cinematografía o la literatura (Hocking, C. 2009).

Los primeros videojuegos rara vez contaban con una narrativa, por lo que se valían mayoritariamente de sus aspectos lúdicos para hacerse valer y hacer crecer el medio. Hoy en día este tipo de productos no ha desaparecido, aunque es cierto que la tendencia actual presenta un nivel similar de importancia entre las mecánicas de juego y los aspectos narrativos.

Dentro de los aspectos lúdicos, encontramos un elemento común a todos los videojuegos que les otorga gran parte de su identidad lúdica, la mecánica principal. Por ello, esta es la parte más esencial de los aspectos lúdicos, pues muchos de ellos se derivan de esta o se relacionan de algún modo. Una buena mecánica principal debe estar presente en todo el título, pues es la base jugable del mismo, pero no debe limitar la inclusión de otras mecánicas.

2.2 Aspectos narrativos en los videojuegos

Cuando se habla de aspectos narrativos dentro de los videojuegos, es en referencia a cualquier aspecto que haga referencia o sea parte de la historia presente en el título. Esto, por supuesto, incluye la historia misma del propio juego, o lo que es lo mismo, a la serie de eventos que transcurren durante este (Domsch, S. 2013).

La necesidad de que esta definición sea tan amplia surge de la diversidad de formas en la que la información relevante para la historia puede presentarse. Una de estas formas puede ser aspectos de narrativa presentes en los escenarios y niveles de un videojuego (lo cual está fuertemente relacionado con la narrativa ambiental)

De forma exclusiva a este medio, algunos aspectos narrativos pueden estar presentes mediante ciertas mecánicas de juego, como puede ser inspección de ciertos objetos u elementos, o la toma de decisión de los eventos durante el transcurso de la narrativa.

Dentro de los aspectos narrativos, también encontramos ciertos elementos que los componen. Por su presentación en el medio, merece la pena destacar la ambientación, referida como el espacio de juego donde se desarrollan los eventos de un título. “Los espacios de juego tienen un potencial narrativo muy alto, ya que tienen “la capacidad [...] de evocar la representación mental que llamamos historia” (Ryan, *Theorizing Narrativity* 412). Y lo hacen como parte integral de la experiencia de juego” (Domsch, S. 2013)

2.3 Aspectos ludo-narrativos en los videojuegos

Para este trabajo, tendremos como aspectos ludo-narrativos aquellos que no solo combinen mecánicas de juego y narrativa, sino que complementen ambas para elevar dichos aspectos. Habiendo definido los aspectos lúdicos y narrativos, es posible vislumbrar como estos pueden presentarse.

Un ejemplo que se ha comentado anteriormente es la existencia de mecánicas de juego relacionadas con la inspección de elementos dentro del universo de juego o la toma de decisiones en eventos durante el transcurso de la narrativa. Sin embargo, estos ejemplos carecen de un soporte entre ambos aspectos, es decir, las mecánicas proporcionan narrativa pero no al revés.

Esto no provoca una disonancia, pero desaprovecha el potencial de la cohesión que podría surgir puesto que, aunque se relacionan ambos aspectos en ciertos instantes, estos no transmiten ningún mensaje o sensación al jugador que permita captar las ideas que los creadores del videojuego intentan comunicar.

2.3.1 Formación de la cohesión ludo-narrativa

Como ya se ha comentado, los aspectos ludo-narrativos complementan ambos aspectos para elevarlos, por lo tanto, un primer paso para conseguir esta cohesión es focalizar ambos aspectos por separado para formar las bases de estos.

Con anterioridad se ha comentado que, en el caso de los aspectos lúdicos, estos nacen como parte de una búsqueda de evolución en la industria del entretenimiento para incorporar al jugador directamente (Tourn, G. 2012). Esto genera una inmersión única para los usuarios, así que la parte lúdica de los aspectos ludo-narrativos se centrara, idealmente, en explotar y potenciar esta característica.

Para los aspectos narrativos debemos tener el mismo enfoque, la esencia de la narrativa es contar historias, lo cual, a su vez, es un medio para transmitir algún tipo de mensaje o sensación a los jugadores (Domsch, S. 2013).

Mediante este foco, podemos deducir que una de las formas más efectivas en la formación de aspectos ludo-narrativos con una buena cohesión, es crear unas mecánicas de juego que sean capaces de transmitir el mensaje de la narrativa, aunque no necesariamente alteren la misma. El mismo caso puede darse a la inversa, es decir, crear una narrativa basada en la inmersión específica que proporcionan las mecánicas. En esencia lo que se consigue no es una simple combinación de ambas o una justificación narrativa del funcionamiento de las mecánicas, sino que ambas se transformen para convertirse en inseparables puesto que parte de la esencia de un se encuentra en la otra y viceversa.

2.3.2 Falta de cohesión ludo-narrativa

La falta de cohesión ludo-narrativa no se establece necesariamente para la totalidad de un videojuego, sino que se habla de ella en ciertos aspectos o situaciones de este. Puesto que ya hemos definido los aspectos ludo-narrativos y como se forman, es sencillo ver que la falta de cohesión sucede cuando hay un choque en las mecánicas de juego y la narrativa. Esto suele suceder debido a que los estándares esperados de ciertos géneros chocan con mensajes concretos dentro de algunas narrativas (Hocking, C. 2009).

El resultado suele simplificarse en situaciones donde los eventos resultantes de las mecánicas de juego no tienen una explicación dentro de la narrativa. En los casos más extremos, esta disonancia puede resultar en contradicciones entre narrativa y mecánicas de juego, lo cual implica una desconexión del juego por parte del jugador, resultando en una pérdida de la parte fundamental de los videojuegos, la inmersión.

2.4 Juegos inmersivos y de rol

Se ha nombrado en los conceptos anteriores la idea de inmersión en los videojuegos y como repercute la cohesión ludo-narrativa en ella y viceversa. Esta relación es un elemento clave a la hora de transmitir las ideas dentro de un título, puesto que el grado de inmersión, o la falta de ella, puede determinar la efectividad de la cohesión entre los aspectos del videojuego más allá de las relaciones lúdicas y narrativas mencionadas previamente.

De la misma manera que una mala inmersión puede llegar a fracturar la cohesión ludo-narrativa, haciendo más evidentes los elementos con menor grado de cohesión, también puede suceder a la inversa. Esto implica que las carencias de conexión entre elementos lúdicos y narrativos son capaces de separar al jugador de la experiencia del videojuego. Para simplificarlo, son aquellos momentos donde el jugador recuerda conscientemente que, principalmente, la narrativa es un artificio con el fin de que este experimente ciertas ideas o emociones.

En consecuencia, se presentará el concepto del género RPG (role-playing game) dentro de los videojuegos. El motivo de su exposición es tratar de mostrar uno de los géneros dentro de la industria que mejor se adapte al concepto de inmersión para su posterior uso dentro del análisis de los diferentes títulos.

2.4.1 Inmersión

“La inmersión es un constructo gradual que se intensifica con el tiempo. Existen diferentes grados de inmersión: compromiso, absorción e inmersión total y la inmersión total no siempre es alcanzable. El compromiso y la absorción - que abarcan la inversión física y emocional en el juego, la pérdida de la autoconciencia y la atención sostenida – prima la experiencia de la presencia” (Michailidis, L., Balaguer-Ballester, E., & He, X. 2018)

En el contexto de los videojuegos, la presencia hace referencia al estado que experimenta un jugador en el cual siente como si estuviera dentro del juego (Michailidis, L., Balaguer-Ballester, E., & He, X. 2018)

El compromiso y absorción, por parte de los jugadores, resultantes de los diferentes grados de inmersión, son aptitudes que, junto con una buena cohesión ludo-narrativa, facilitan la recepción de las diferentes ideas o mensajes de un videojuego. Con respecto a esto, la cohesión y la inmersión se complementan la una a la otra, de manera que los aspectos ludo-narrativos dan lugar a una buena inmersión al poner en sintonía los diferentes aspectos del videojuego dentro de su mundo.

“Al oponer los elementos narrativos y lúdicos de la obra, el juego parece burlarse abiertamente del jugador por si quiera 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 las dos.” (Hocking, C. 2009)

Como se comenta en esta cita (a modo de crítica sobre el videojuego Bioshock) la oposición de lúdica y narrativa, es decir, disonancia ludo-narrativa puede llegar a tal grado que desconecte al jugador de la experiencia completamente, invalidando cualquier emoción que se busque transmitir mediante una obra.

2.4.2 RPG

Con el avance de la industria y las mejoras tecnológicas que este conlleva, surgen diversas interpretaciones de los aspectos lúdicos en los videojuegos. Esto se ejemplifica en los diversos géneros existentes para su clasificación. “El género también permite agrupar obras similares, lo que permite a las audiencias encontrar y comprar nuevos artículos, lo que hace que la clasificación y ubicación del género sea imprescindible para los editores, productores y creadores de medios.” (Clarke, R. I., Lee, J. H., & Clark, N. 2017)

Pese a que la clasificación por género dentro de los videojuegos pueda limitar el desarrollo creativo de estos o no los identifique de manera particularmente concreta (Clarke, R. I., Lee, J. H., & Clark, N. 2017) es de utilidad para el análisis propuesto en este trabajo. Mediante esta clasificación, se busca un género que permita identificar diversas obras con cierto énfasis en la inmersión del jugador.

Ante esto, nos encontramos con el género de videojuegos RPG (role-playing game o juego de rol) “El elemento central de los juegos de rol es el desarrollo del personaje y la historia como resultado de las acciones del jugador. El objetivo principal detrás de los juegos de rol es permitir que los jugadores se sumerjan en el mundo y la psique de su personaje” (Lewis, M. L., Weber, R., & Bowman, N. D. 2008)

Con esto en mente, es posible identificar este género como uno de los más accesibles a la hora de desarrollar una buena cohesión ludo-narrativa. Esto no implica que la inmersión por sí misma aporta esta cohesión, sino que, teniendo como objetivo el

compromiso del jugador con la obra, incentiva un diseño de juego centrado en estos valores.

Como ya se ha comentado, la cohesión ludo-narrativa, o su ausencia, no se determina para un título en su totalidad, sino que se mide la misma para ciertos aspectos de una obra. La inmersión del jugador puede alterar positivamente el grado de cohesión percibido en estos aspectos.

3. Diseño

El análisis de los diferentes títulos estará basado en los conceptos vistos anteriormente. En adición a ellos, se desglosarán los aspectos lúdicos y narrativos a analizar con el fin de generar una estructura de análisis más sencilla de comprender.

Una vez desglosadas los aspectos en diversos elementos, se conformará una tabla para clarificar los videojuegos del análisis. Esta tabla será el marco sobre el que se observe cada uno de los aspectos de cada título y servirá para relacionar sus elementos entre sí con el fin de discutir la cohesión ludo-narrativa.

3.1 Enfoque del análisis

Una vez habiendo completado las definiciones y enfocado los aspectos, somos capaces de construir un análisis con esta visión. Como ya se ha mencionado, el objetivo del análisis es estudiar la cohesión ludo-narrativa de diferentes títulos de la industria y sus implicaciones para el desarrollo de sus mecánicas y narrativas en relación al jugador.

Con este precepto, enfocamos el análisis en estudiar la narrativa y la jugabilidad de los títulos de forma independiente. Tras esto, se profundizará en como ambas se relacionan (tanto en instantes concretos del videojuego como en su perspectiva global) o los instantes donde se pierde esta cohesión. Por último, para cada caso particular, analizaremos el impacto más destacable que ha podido tener la cohesión ludo-narrativa para ciertos aspectos relacionados con el título.

Mediante este enfoque y los conceptos vistos con anterioridad, se valorarán los distintos aspectos lúdicos y narrativos de manera estructurada. De este modo será más sencillo visualizar los elementos que los componen, como se presentan en los diferentes títulos y, posteriormente, como se produce la cohesión ludo-narrativa entre apartados concretos dentro de cada aspecto. Mas allá de ello, también se utilizará para formar comparativas entre los videojuegos seleccionados con el fin de componer una conclusión más focalizada y estructurada.

Para estructurar los aspectos narrativos de los títulos, se analizarán los siguientes elementos:

Historia: Para concretar más, en este elemento se hace alusión a la trama del videojuego, o lo que es lo mismo, la sucesión de eventos que transcurren durante la experiencia de juego del jugador. Para ello, se tendrán en cuenta diferentes características como el tiempo promedio estimado para completar el título analizado. También se analizará el tipo de narrativa desde la perspectiva de cómo se presentan estos eventos (presentaciones más convencionales y lineales como es habitual en la literatura y cinematografía, diferentes posibilidades dependientes del jugador, etc.)

Ambientación: En este elemento narrativo se engloban tanto el mundo que abarca la narrativa del título, como cualquier evento, o contextualización, a los que se haga mención de manera explícita, o implícita, durante la narrativa por la que avanza el jugador, sin formar parte de esta. Para el análisis, se tomará en consideración el mundo del título en base a su influencia para la narrativa y viceversa. En cuanto a los eventos más allá de la narrativa, se tomarán en consideración según su capacidad de alterar la narrativa si el jugador tiene conocimiento de ellos.

Personajes: Con este apartado se incluyen tanto las personas jugables como los NPCs (Non-player characters). Dentro del análisis, el estudio se centrará en aquellos más importantes para la narrativa (ya sea por aparición/mención o por su influencia en el desarrollo de la misma). Se discutirá su implicación en los eventos del título, su desarrollo y propósito, y su relación con el jugador desde una perspectiva de inmersión.

Influencia del jugador: En esta última característica, se hace referencia a cualquier acción del jugador que tenga influencia en la narrativa. Esto se puede apreciar en diferentes opciones de diálogo, diversas rutas en los eventos de la narrativa, eventos ocultos como recompensa de ciertas acciones, etc. El enfoque de análisis para este

apartado se centrará en cuanta agencia posee el jugador sobre algún elemento del aspecto narrativo del título. Puede verse en la capacidad de influenciar los eventos de la narrativa, el desarrollo de los personajes, o el descubrimiento de elementos propios de la ambientación.

Para estructurar en diferentes elementos los aspectos lúdicos de los títulos, se realizará una división similar a la anterior:

Mecánica de juego: En concreto, para este elemento lo que se busca analizar es la mecánica principal sobre la que se cimienta el título en su aspecto lúdico y sobre la que se añaden otras mecánicas más secundarias. Esta será la que conforme el bucle de juego, o lo que es lo mismo, aquella a la que el videojuego incite a usar durante la experiencia del jugador y se mantenga relativamente constante.

Mecánicas informativas: Para este elemento se engloban todas las mecánicas, más allá de la principal, que permitan al jugador obtener algún tipo de información. Dentro de esta definición, podemos encontrar mecánicas de inspección de objetos, cualquier tipo de mapa o interfaz de usuario que presente información relevante, etc. Todas estas mecánicas se tomarán en consideración según su utilidad para el jugador y el soporte que proporcionan a la mecánica principal. También se tendrá en cuenta la falta de estas.

Evolución de personaje: A diferencia del desarrollo de personaje comentado en los aspectos narrativos, este elemento se centra en los cambios y mejoras que presenta el personaje principal a nivel de mecánicas de juego. Para el análisis, esto implica cualquier mejora o desarrollo de la mecánica principal, la adición de mecánicas secundarias a la principal sobre la que interactúa el jugador, etc. Se discutirá su impacto en el resto de mecánicas presentes (con énfasis en la principal, y cuanto se incita al jugador a hacer uso de esta evolución o sus mecánicas correspondientes).

Alternativas de juego: En esta característica se hace referencia a las diferentes elecciones que el videojuego presenta a la hora de hacer frente a cualquier tipo de desafío o adversidad, incluyendo también los diferentes usos que puede presentar una misma mecánica. El análisis de este apartado se centra en la diversidad que se manifiesta en otros elementos de los aspectos lúdicos. También se considerará la calidad de las diferentes opciones entre sí.

Teniendo en cuenta todos estos elementos, se puede generar una tabla con el fin de calificar su implementación en los títulos a analizar. Para ello, se valorará positivamente los elementos según cuanto se ajusten a la definición aportada, su interacción con otros elementos dentro de su aspecto y su flexibilidad para ensalzar otros aspectos. Los niveles cuantificados para los elementos de ambos aspectos están cuantificados en las tablas que muestran las figuras de las siguientes páginas 25 y 26.

Tabla 1 - Rubrica para la calificación narrativa. Fuente: Elaboración propia

	Muy bajo	Bajo	Medio	alto	Muy alto
Historia	No existe trama o eventos. Poco tiempo de juego	Escasos eventos o tiempo de juego	Cantidad adecuada de eventos o tiempo de juego	Numero de eventos o tiempo de juego algo por encima de la media	Muchos eventos conectados coherentemente y tiempo de juego abundante
Ambientación	No hay eventos más allá de la trama o el mundo del juego es irrelevante tanto para la trama como para el jugador	Hay pocos eventos más allá de la trama o el mundo del juego es irrelevante para la trama y de poco interés para el jugador	Hay algunos eventos más allá de la trama o el mundo del juego tiene cierta conexión con la trama y es de interés para el jugador	Hay bastantes eventos más allá de la trama o el mundo del juego es relevante tanto para la trama como para el jugador	Hay muchos eventos más allá de la trama y el mundo del juego es inseparable de la trama, y relevante para el jugador
Personajes	No hay personajes más allá de una representación del jugador en el espacio de juego	Hay pocos personajes cuyo propósito se limita a presentar alguna mecánica de juego	Hay algunos personajes que imitan ciertos estereotipos humanos	Hay bastantes personajes con diferentes personalidades cuyo propósito tiende a generar la inmersión del jugador	Hay muchos personajes con personalidades que evolucionan y que poseen varios propósitos centrados en la inmersión
Influencia del jugador	No existe ningún tipo de elemento influenciado u opcional. Las experiencias de juego son idénticas entre jugadores	El jugador tiene cierta expresión propia en su experiencia, pero esta no altera o revela eventos de la trama o personajes	El jugador puede alterar algún elemento narrativo concreto dentro de ciertas posibilidades preestablecidas	El jugador puede alterar varios elementos narrativos o revelar partes de ellos considerados como opcionales	El jugador puede alterar la gran mayoría de elementos narrativos y el juego se adapta a ellos, haciendo cada experiencia única

Tabla 2 - Rubrica para la calificación lúdica. Fuente: Elaboración propia

	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto
Mecánica de juego	El juego posee mecánicas, pero ninguna de ellas conforma el bucle de juego o es constate y consecuente	Existe una mecánica de juego, pero es repetitiva e inmutable o demasiado enrevesada	La mecánica de juego posee ciertos matices lúdicos diferentes o tiene alguna relación con otras mecánicas	La mecánica de juego está claramente definida o se relaciona con el resto de mecánicas	La mecánica de juego es clara y evoluciona durante el juego, incorporando el resto de mecánicas y relacionándose con ellas
Mecánicas informativas	El jugador requiere de información esencial y no existe mecánica que la proporcione	Proporcionan la información esencial para el jugador, pero existen apartados menos relevantes sin detallar	Muestran toda la información disponible al jugador, aunque no es de fácil acceso o no es inmediato	Muestran toda la información de manera clara, concisa y segmentada	Además de mostrar toda la información de manera clara, concisa y segmentada, estas permiten la interacción con el resto de ellas o complementan la mecánica de juego
Evolución de personaje	Prácticamente inexistente. A nivel lúdico, el personaje se mantiene estático durante toda la experiencia	Existe un desarrollo del personaje, pero este apenas es perceptible por el jugador	Hay desarrollo en forma de mejoras que afectan a la mecánica de juego sin añadir otras	Las mejoras añaden otras mecánicas que se relacionan con la mecánica de juego	Existen variaciones de mecánicas existentes y las mejoras se relacionan entre sí, incentivando su uso
Alternativas de juego	Todos los enfrentamientos se resuelven de la misma manera, utilizando unas mecánicas concretas en un orden concreto	Existen pocas opciones diferentes al resolver adversidades, pero no existen diferentes usos de esas mecánicas	Existen algunas opciones que se pueden combinar de diferentes maneras	Bastantes opciones diferentes entre sí que pueden interactuar las unas con las otras	Muchas opciones diferente que interactúan entre ellas para mejorarse, incluyendo diferentes usos de otras mecánicas

3.2 Motivación de la selección

En base al enfoque del análisis, la selección de videojuegos a analizar requiere de una presencia notoria de narrativa y jugabilidad por cada título. A su vez, entre los seleccionados deben presentarse casos de estudio posibles en cuanto a la cohesión ludonarrativa, por lo que existirán momentos concretos o narrativas globales que se reflejen y/o alteren las mecánicas de juego de algún modo. Por último, serán juegos en los que se pueda ahondar en su impacto, que ya se ha mencionado en el apartado anterior. Este impacto puede ser una alteración en la percepción de la compañía desarrolladora de los títulos, de individuos concretos dentro de esta o de la industria desde el punto de vista del género del videojuego concreto.

Además, con fin de fundamentar más la selección de los títulos, estos deberán tener una buena recepción del público (refleja en las calificaciones recibidas por diferentes medios), poseer algún tipo de nominación o premio relacionado con los aspectos de interés para el análisis (mejor narrativa, mejor diseño, etc.)



Figura 2 - Cabecera NieR: Automata Fuente: DSOgaming

El primer título de la selección es NieR: Automata, un J-RPG desarrollado por PlatinumGames y publicado por Square Enix en 2017. En nuestro enfoque, este videojuego destaca por su relación entre su narrativa y sus mecánicas de juego, alterando estas últimas hasta incluir aspectos lúdicos propios de otros géneros con tal de adecuarse a la trama. El tipo de impacto que apreciaremos en este caso es uno relacionado con el director del título, donde la visión de transmitir una serie de impresiones o emociones altera la jugabilidad y la manera en que se presenta directamente.



Figura 3 - Cabecera Lisa: The painful Fuente: Steam

A continuación, seleccionamos Lisa: The painful, un RPG desarrollado y publicado por Dingaling Productions, un estudio independiente, en 2014. A diferencia del primer título, este es un juego independiente, por lo que su presupuesto es menor y repercute en los aspectos que trataremos en el análisis. Analizaremos como se forma la relación entre mecánicas y narrativa como medio para formar una idea más poderosa que lo que sus recursos económicos podrían haber permitido. En cuanto al impacto, nos centraremos en cómo ha sido participe en la evolución de su género en cuanto a los pasos que toma en la cohesión narrativa como medio para mejor significativamente la conexión del jugador con el producto.



Figura 4 - Cabecera Bastion Fuente: Steam

El siguiente título en la selección es Bastion, un A-RPG desarrollado por el estudio independiente Supergiant Games y distribuido por Warner Bros. Interactive Entertainment en 2011. De manera similar al título anterior, se trata de un juego independiente, aunque en este caso, la cohesión que analizaremos nacerá de la importancia que tienen los aspectos lúdicos y narrativos para el estudio desarrollador. Con esto, su impacto también estará relacionado con la desarrolladora, ya que esta visión formará parte de una seña de identidad para sus futuros juegos y ayudará a crear mejores productos y formar un público interesado.



Figura 5 - Cabecera ULTRAKILL Fuente: Steam

El último título a seleccionar es ULTRAKILL, un FPS (first-person shooter o disparos en primera persona) de plataformas desarrollado por Arsi “Akita” Patala y publicado por New Blood Interactive en 2020 como acceso anticipado. A diferencia del resto de títulos de la selección, este aún se encuentra en desarrollo, lo cual lo convierte en un caso interesante de estudio al poder observarse en tiempo real la implementación e interconexión de los aspectos ludo-narrativos y como emergen estos aspectos por separado gracias a la exposición de los mismos al público. Para su impacto, nos centraremos en como ciertos aspectos narrativos o lúdicos presentes en primeras instancias del desarrollo del producto han transformado la cohesión futura entre ambos.

4. Análisis

Con el enfoque de análisis establecido en el apartado anterior, se analizarán los títulos de la selección en sus apartados narrativos y jugables, así como su cohesión ludonarrativa y el impacto que ha podido tener esta en la percepción de ciertos apartados del título dentro de la industria, sus desarrolladores o su público.

4.1 NieR: Automata



Figura 6 - Caratula NieR: Automata Fuente: Square Enix

NieR: Automata (2017) es un título multiplataforma lanzado en 2017 como una secuela del videojuego NieR (2010) que es, a su vez, un spin-off de la saga de videojuegos Drakengar. Todos los títulos referenciados, a excepción de uno, han sido dirigidos por Yoko Taro, del cual se hablará en la sección de impacto del análisis del título.

4.1.1 Narrativa

Pese a contar con varios títulos conectado a este videojuego, los elementos narrativos de NieR: Automata utilizan estas conexiones para hacer referencias o contextualizar ciertos aspectos del trasfondo de la historia global que intenta transmitir. Esto le proporciona cierto individualismo al título, siendo capaz de entenderse tanto su trama como lo que intenta transmitir sin necesidad de conocer los otros juegos.

En cuanto a la historia, de manera principal el título cuenta con una estructura “clásica” contada mediante eventos que hacen progresar la trama que es acorde a una estructura en 3 actos. Cabe destacar que, llegado cierto punto de la trama, el juego plantea al jugador volver a jugar al título desde el inicio a través de otro de los personajes principales. Al llegar de nuevo a este punto de la trama, se desbloquea el último tramo de la historia, incluyendo otro personaje jugable.

La duración del título se encuentra en las 21 y 37 horas teniendo en cuentas ciertos eventos de la trama que se pueden considerar como opcionales. Como ya se ha comentado, la trama está estructurada en 3 actos (planteamiento, nudo y desenlace) La historia que se narra en estos actos cuenta la historia de un grupo de androides, creados por la raza humana, y de cómo estos se han de enfrentar a un ejército de máquinas, de origen extraterrestre, con el fin de reclamar el planeta para los humanos, que han sobrevivido a la invasión ocultándose en la Luna.

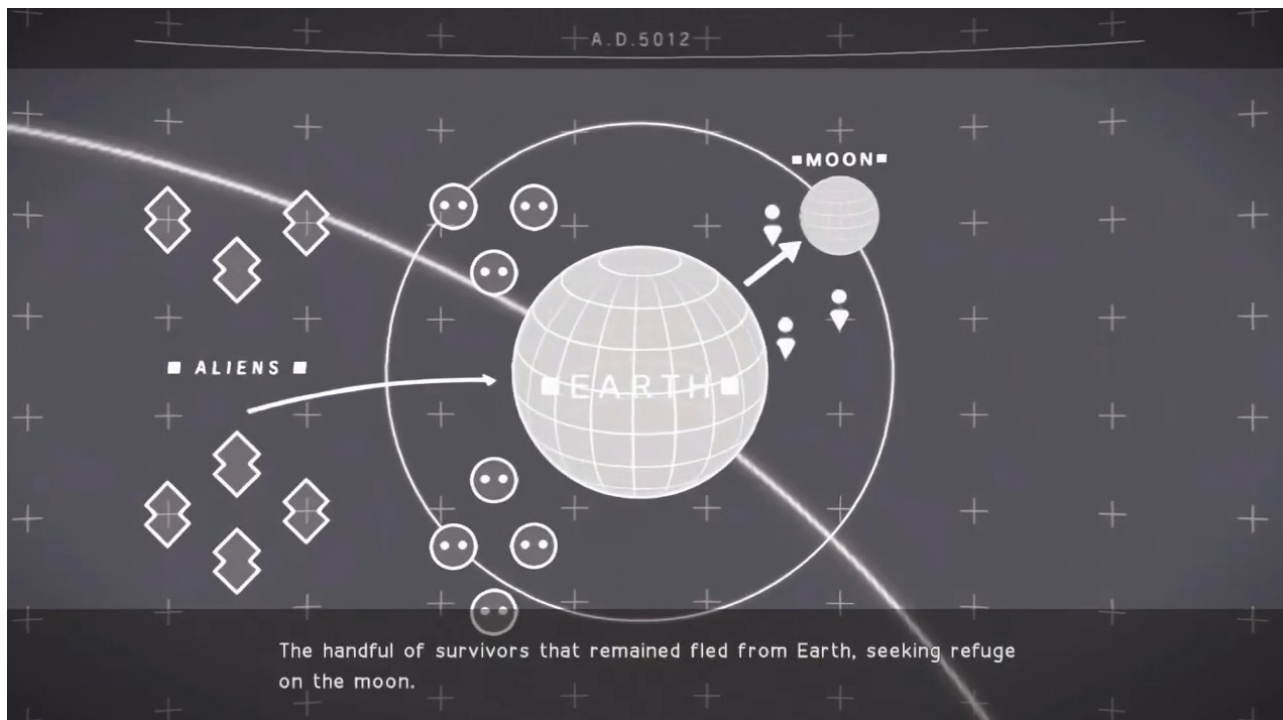


Figura 7 - Cinemática de introducción de la premisa. Fuente: NieR: Automata

Durante el planteamiento, se presenta el grupo de andróides, su origen y el estado del mundo con respecto a la invasión alienígena. Durante este acto, encontramos diferentes eventos encadenados, temporal y cognitivamente, protagonizados por dos de los tres personajes jugables/principales; dichos eventos dan paso a el nudo de la trama de manera orgánica. Conforme la narrativa se adentra y avanza en el nudo, se ponen en juego más eventos que alteran la percepción del jugador con respecto a la narrativa global, para eventos tanto pasados como futuros.

Cabe destacar que, al final de este acto, se incentiva al jugador a experimentar todos los eventos transcurridos de nuevo con el fin de desbloquear la conclusión de la trama. En esta segunda experiencia, muchos eventos transcurren de la misma que la primera vez, sin embargo, algo sufren alteraciones o son completamente distintos. Por ello, estos también se tendrán en cuenta para la valoración final de la narrativa.

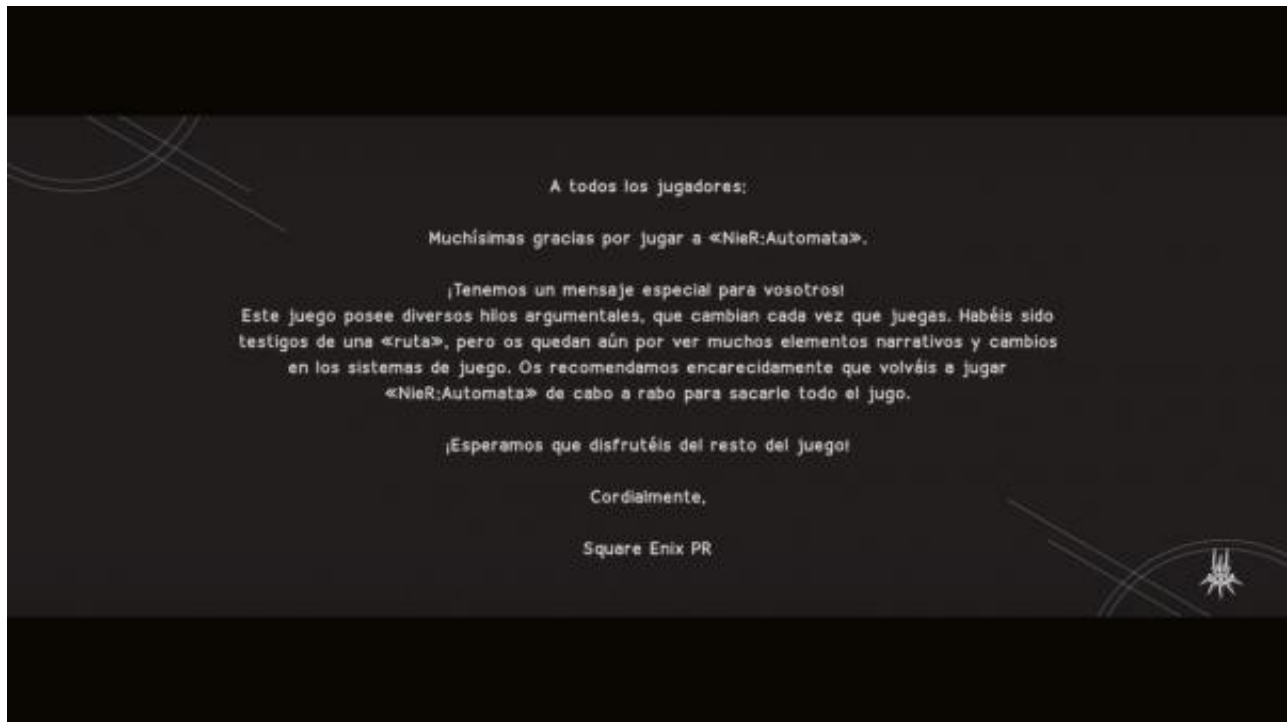


Figura 8 - Mensaje explicando la existencia de más eventos. Fuente: NieR: Automata

Una vez completada la segunda experiencia, pasamos al desenlace, que transcurre a través de la perspectiva de los anteriores personajes jugables y uno nuevo, presentado en el acto anterior. Durante la mayor parte de este acto, cada personaje es participe en eventos separados que se entrelazan en situaciones concretas. Esta fórmula se repite hasta el último evento, que es completamente diferente dependiendo de la perspectiva de personaje que se siga.

En cuanto a la ambientación, el mundo que el título presenta se basa en una representación de la civilización moderna en un estado postapocalíptico. Esto se manifiesta en forma de diferentes refugios primitivos, ruinas de la civilización anterior, monumentos deteriorados por el paso del tiempo, etc. A esta, se le añade una capa futurista con la inclusión de tecnología de ciencia-ficción, androides de apariencia humana, robots y construcciones alienígenas. Todo el mundo está ligado a la idea inicial que plantea la trama del juego, defender y conservar las últimas instancias de la civilización previa, que se encuentra en decadencia.



Figura 9 - Zona inicial del tras el prólogo. Fuente: NieR: Automata

Como ya se ha mencionado al inicio del análisis, este título tiene conexiones con otros videojuegos del mismo director. Estos vínculos son la base que genera los eventos que se encuentran más allá de la narrativa. No obstante, la información sobre estos eventos se puede discernir dentro del juego a analizar por sí solo, es decir, sin tener conocimiento de los otros títulos conectados a este.

Los eventos más allá de la narrativa tienen una importancia clave a la hora de entender las causas que ponen en movimiento los puntos esenciales de la trama. Principalmente, aportan justificación a los eventos de la trama que nos permiten pasar de un acto a otro, proponiendo una expectativa de cómo se desarrollaran, tanto en su totalidad como en eventos específicos.

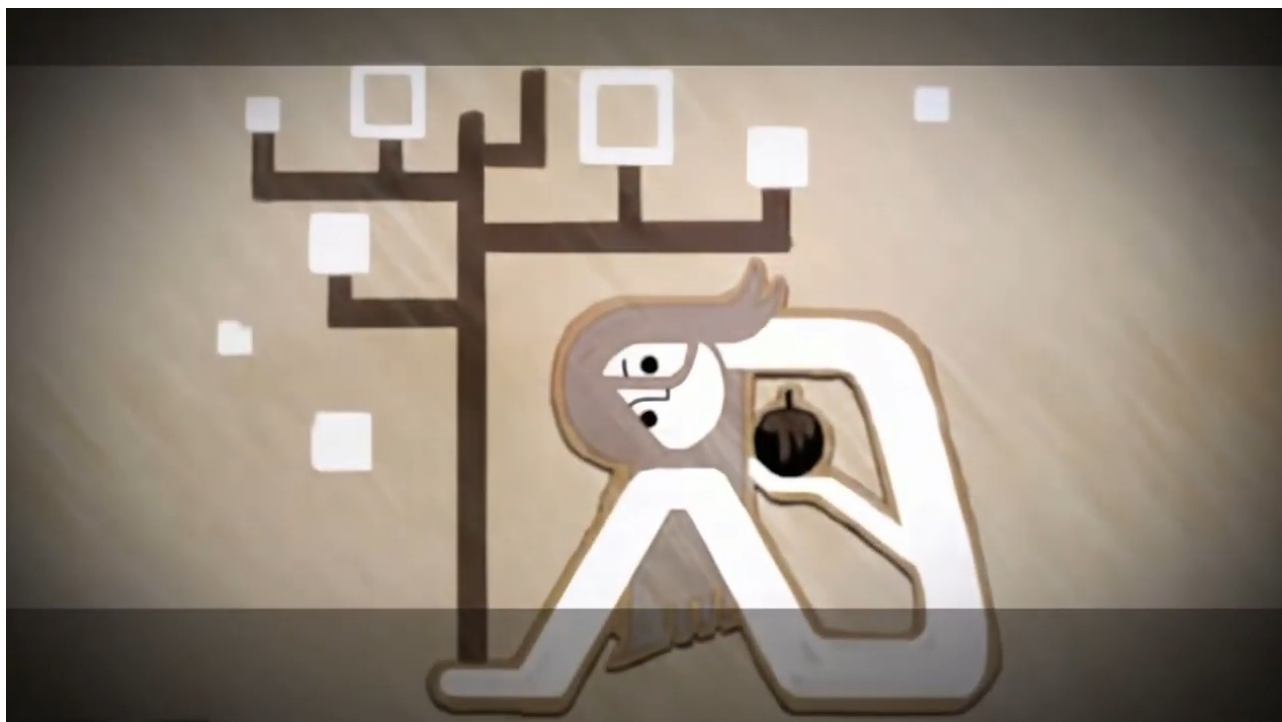


Figura 10 - Evento fuera de la trama durante la segunda experiencia de juego. Fuente: NieR: Automata

En cuanto a los personajes, el videojuego presenta tres personajes jugables y una gran cantidad de NPCs. En lo que respecta a los tres protagonistas, uno de ellos tiene presencia constante durante toda la trama, mientras que, para el resto, uno de ellos hace mayor acto de presencia en los dos primeros actos, mientras que el otro prevalece en el tercero.

Existe un claro desarrollo en cada uno de ellos, pues en sus primeras apariciones cumplen con trazas propias de ciertos estereotipos, para más adelante sobrepasarlas. Esto se puede observar en que cada uno de ellos comienza con una serie de objetivos y propósitos, los cuales se alteran o cambian completamente según avanza la trama y se expone cierta información. Dichas motivaciones llegan alterarse hasta el punto de ser opuestas a las primeras intenciones de los personajes, generando conflictos entre ellos y situaciones focalizadas en la inmersión del jugador. Ciertos NPCs también sufren alteraciones en sus motivaciones durante la trama, sin embargo, la mayoría no llega a la complejidad que presentan los personajes principales.

En cuanto a la influencia del jugador, existen distintas instancias donde el jugador posee cierta agencia dentro de la narrativa. Esto se presenta en forma de diferentes finales para la trama del juego e historias opcionales dentro del título que revelan partes de la ambientación. Dichos esto, la mayoría de finales no tienen un peso argumental significativo y se tratan como algo que coleccionar. Por otro lado, las diferentes historias opcionales o eventos ocultos en las que el jugador se puede involucrar si poseen un peso en la trama, ya que, si bien no cambian el transcurso de la misma, sirven para contextualizar o anticipar ciertos eventos de ella.

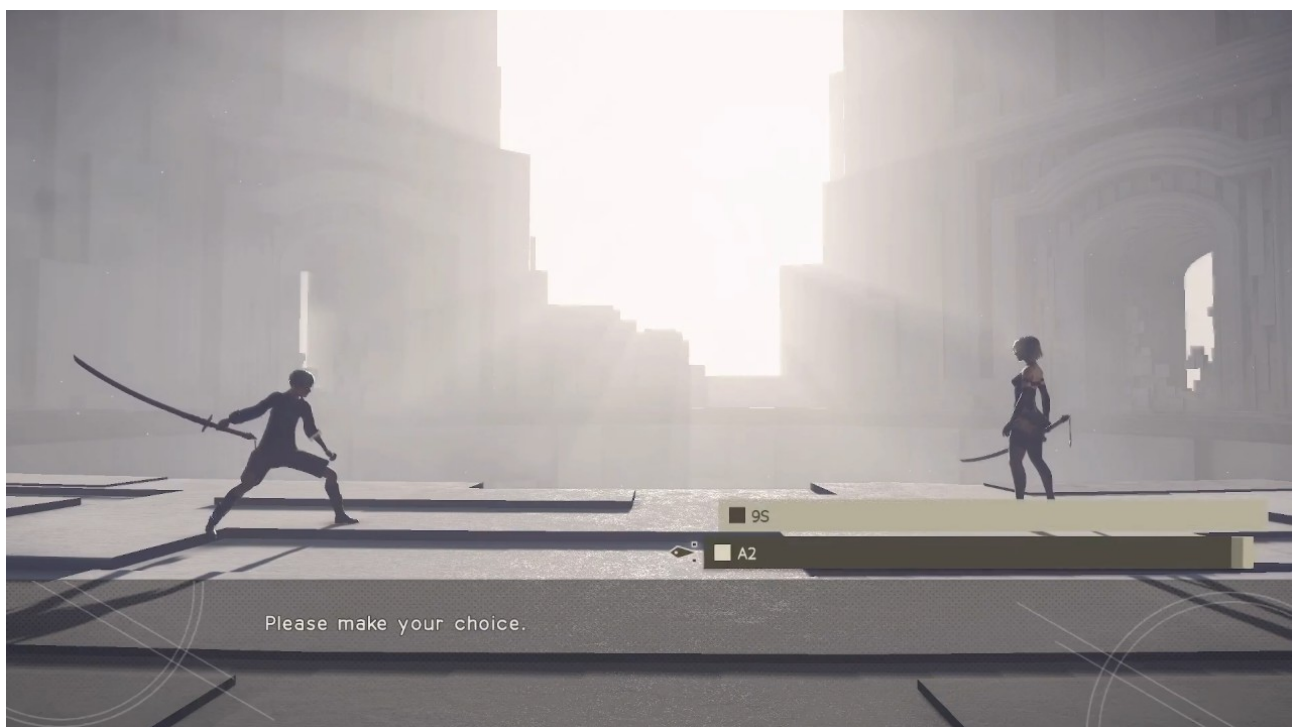


Figura 11 - Elección final del título que da lugar a diversos hilos argumentales. Fuente: NieR: Automata

4.1.2 Jugabilidad

En lo referente a las mecánicas de juego del título, en primera instancia nos encontramos con los elementos jugables básicos y comunes a la gran mayoría de videojuegos como menús, puntos de guardado. La mención de estas mecánicas es relevante debido a que se presentan de manera diegética en el videojuego. Estas, como veremos más

adelante, tendrán importancia a la hora de conformar la cohesión ludo-narrativa gracias a esta característica.

En cuanto a la mecánica de juego, nos encontramos elementos comunes al género, como combate de acción en tercera persona del estilo hack and slash. Cuenta con diferentes movimientos para combatir, alternando entre ataques ligeros o pesados que pueden combinarse entre sí y entre los distintos tipos de armas. El juego transcurre en un mundo abierto que también cuenta con diferentes enemigos, objetos consumibles para mejorar el estado de los personajes y sistemas de mejoras de armas y de los personajes principales. Además, el título también ofrece otras mecánicas secundarias como pesca, misiones opcionales, segmentos de plataformas.



Figura 12 - Combate contra el enemigo final de una zona. Fuente: NieR: Automata

Un punto a destacar sobre las mecánicas que se usan referentes al género del título, es que, durante el transcurso de la historia, en ciertos momentos la mecánica de juego cambia para adaptarse a diferentes géneros. Los géneros más notorios a los que se realizan estas transiciones momentáneas son shoot 'em up y aventura de texto. En cuanto a la

transición a shoot 'em up, esto implica que se cambian las mecánicas de juego establecidas por otras que incluyen movimiento únicamente dentro de la pantalla del jugador y la habilidad de disparar como único ataque, obviando las armas y sus mejoras. Por otro lado, la transición al género de aventura de texto extirpa todas las mecánicas, dejando únicamente la posibilidad de elegir ciertas opciones para hacer progresar la historia.

Exceptuando los instantes de aventura gráfica, el bucle de juego consiste en avanzar por diferentes escenarios enfrentándose a diversos tipos de enemigos. Estos enemigos suelen sufrir variaciones dependiendo de la zona particular o del momento de la trama.



Figura 13 - Segmento shoot 'em up. Fuente: NieR: Automata

En cuanto a las mecánicas informativas, encontramos elementos básicos como un mapa del mundo abierto, interfaz del estado del personaje principal y menús con información del desarrollo de personaje y mejoras. Todas ellas muestran la información de manera adecuada, si se toma como referente otros títulos del género. A estas también se incorporan otras mecánicas menos generales, como la capacidad de inspeccionar objetos y ar-

mas, y un sistema de correos que sirve tanto para introducir mecánicas de juego como elementos narrativos.

Cabe destacar que estas mecánicas se relacionan con la mecánica principal, siendo alteradas en función de ciertos ataques enemigos o interacciones del jugador. Esto se refleja en la posibilidad de perder información o de recibirla incorrectamente en breves instancias.



Figura 14 - Sección del menú de juego que muestra los controles. Fuente: NieR: Automata

En cuanto a la evolución de personaje, encontramos una mejora de los personajes principales en función de su nivel y en función de diferentes aumentos de estadísticas y habilidades pasivas. También se haya una progresión en las diferentes armas que se pueden encontrar, y mejorar, incentivando la búsqueda y uso de las mejores.

También se encuentran mejoras en forma de las habilidades únicas de los personajes jugables. Esto se debe a que el primer personaje del que se toma el control es la base de la mecánica principal sobre la que el resto añaden otra mecánica única.

En cuanto a las alternativas de juego, encontramos un combate que incluye diferentes tipos de ataque que se combinan entre sí para crear otros nuevos. Estos ataques son dependientes de los tipos de armas, de los cuales existen cuatro, además de tres variaciones del ataque a distancia con diferentes habilidades especiales.

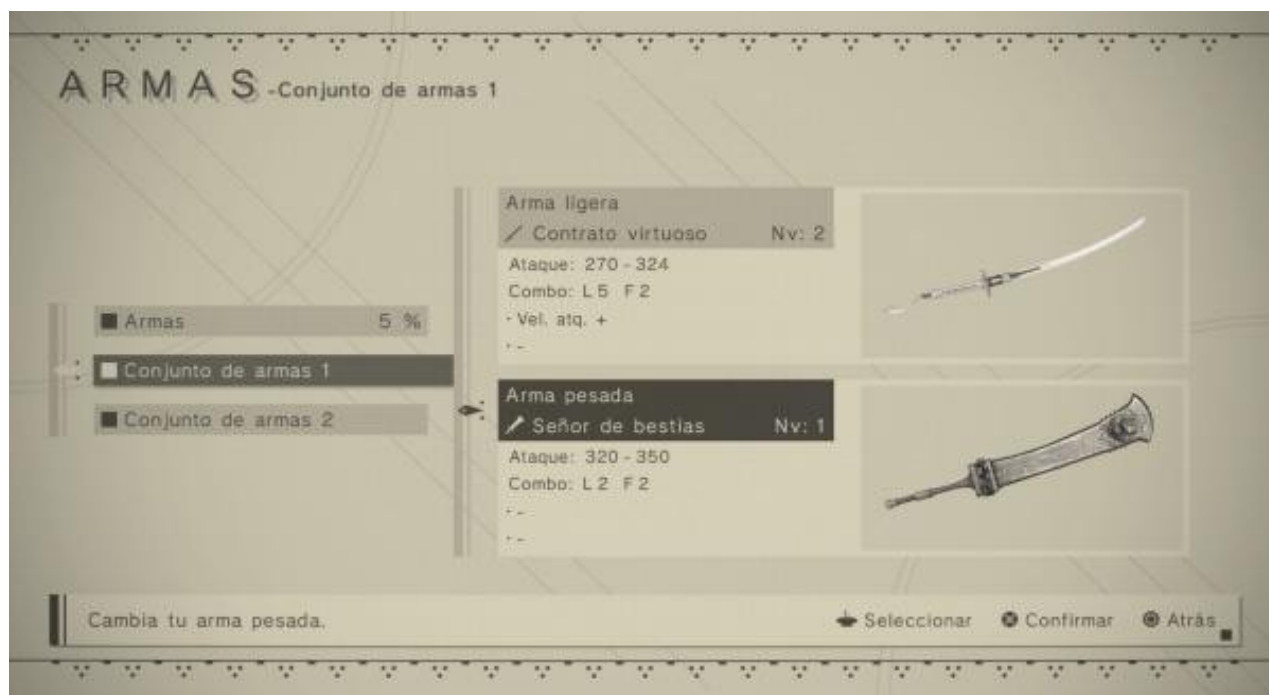


Figura 15 - Menú mostrando armas con sus combinaciones y mejoras. Fuente: NieR: Automata



Figura 16 - Menú mostrando el sistema de mejoras de personaje. Fuente: NieR: Automata

4.1.3 Tablas de valoración

Tabla 3 - Calificación narrativa de NieR: Automata. Fuente: Elaboración propia

Elementos narrativos	Calificación
Historia	Muy alto
Ambientación	Muy alto
Personajes	Muy alto
Influencia del jugador	Alto

Tabla 4 - Calificación lúdica de NieR: Automata. Fuente: Elaboración propia

Elementos lúdicos	Calificación
Mecánica de juego	Alto
Mecánicas informativas	Muy alto
Evolución de personaje	Alto
Alternativas de juego	Alto

4.1.4 Cohesión ludo-narrativa

Habiendo visto los aspectos narrativos y lúdicos de NieR: Automata, se puede encontrar la cohesión ludo-narrativa en aquellos momentos donde ambas convergen. De manera más común, tenemos presentes las mecánicas que son diegéticas como los menús y los puntos de guardado. Esto implica que estos conceptos que deberían existir solo para el jugador también existen dentro del mundo que presenta la narrativa del título. La manera en que NieR: Automata eleva estas mecánicas mediante la cohesión ludo-narrativa es modificándolas en momentos puntuales de la trama, deshabilitando los puntos de guardado o modificando la navegación de los menús. En el caso de los menús también se presenta un caso concreto en el que el jugador entra en un escenario que es este mismo menú con el fin de destruir al personaje que utiliza el menú dentro del juego.

Estas últimas cohesiones son posibles ya que, narrativamente, los personajes jugables son androides y estas mecánicas se tratan dentro del juego como funciones o comandos programados que pueden ser alterados. Otro ejemplo que va más allá es la posibilidad de un malfuncionamiento del personaje en ciertas circunstancias. Esto se presenta de tal forma que ciertas mecánicas básicas como combate, movimiento e inclusión visión se alteren o cancelen en base a esto.

De forma más global para la narrativa que busca el juego, se presenta la decisión de diseño de hacer al jugador repetir partes de la trama a través de las perspectivas de otros personajes. Esto concuerda con las ideas que presenta la narrativa del título como los ciclos de repetición como el conflicto altera la percepción de las personas de manera diferente e individual. Esta decisión de diseño está integrada en el videojuego de manera que es imposible acceder a todo el contenido del título si no se es participe de esta repetición a través de los diferentes personajes.

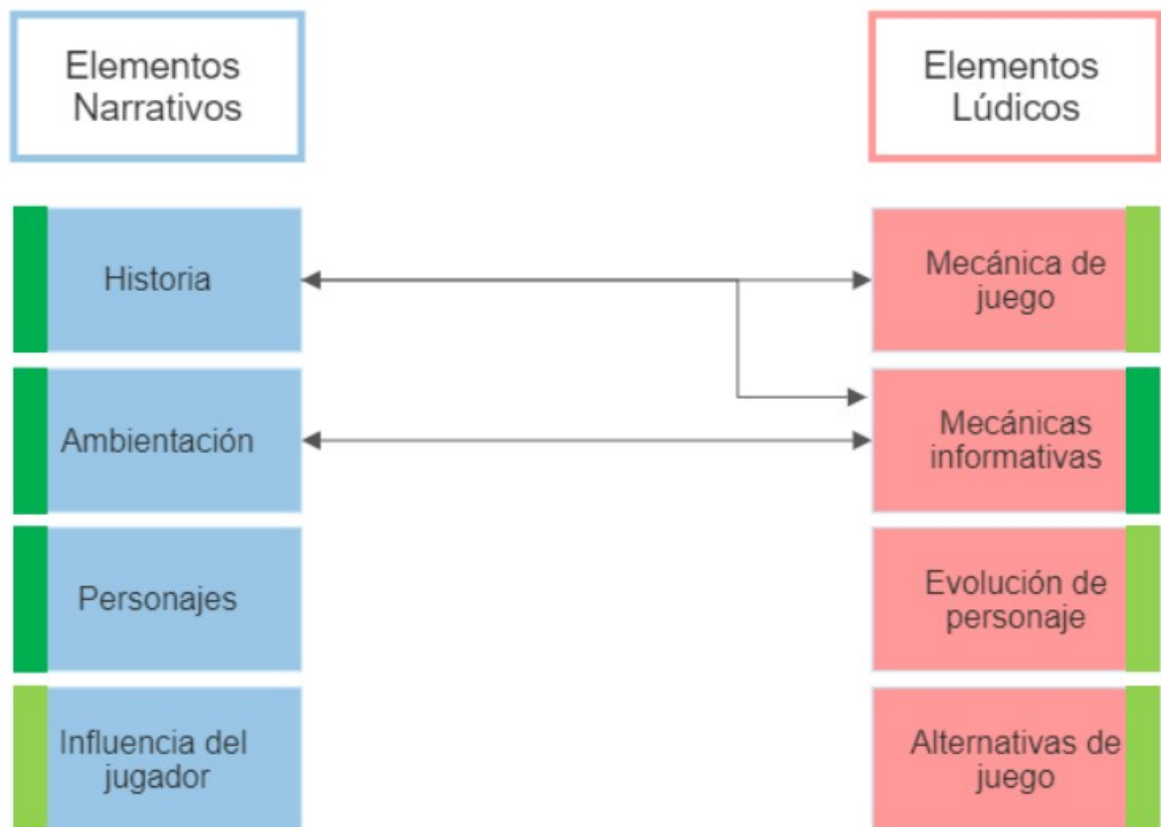


Figura 17 - Cohesión ludo-narrativa entre los elementos de NieR: Automata. Fuente: Elaboración propia

4.2 Lisa: The Painful

Lisa: The Painful (2014) es un título desarrollado para PC lanzado en 2014 de manera independiente. Este juego actúa como la secuela del título gratuito Lisa: The First (2012), sin embargo, no fue hasta el lanzamiento de Lisa: The Painful que el primero recibiría su nombre.

4.2.1 Narrativa

Al igual que en el análisis del título anterior, no es necesario conocer la precuela de este videojuego para entender los aspectos narrativos del mismo. Esto se debe a que dicho conocimiento se utiliza para añadir trasfondo a ciertas motivaciones de los personajes

principales de la trama. El resultado radica en una manera de transmitir dicho conocimiento de manera menos explícita, dejando aspectos de este a interpretación del jugador.

En cuanto a la historia, el juego presenta lo que mayoritariamente puede verse como una estructura lineal, donde se requiere que el jugador avance por ciertas zonas del título en un orden predefinido hasta completar el mismo. Pese a esto, el videojuego presenta ciertos eventos, zonas, personajes y desarrollos opcionales. Esto cambia la narrativa en ciertos eventos de la trama, aunque el punto final de la misma es extremadamente similar.

La duración del título se encuentra entre las 11 y 15 horas, teniendo en cuenta las secciones opcionales comentadas con anterioridad. Esta duración es algo más escasa que la de otros títulos del mismo género, no obstante, para el análisis se tendrá en cuenta que este es un videojuego independiente, por lo tanto, los recursos de su desarrollo son más limitados que los de la media del género. La historia narra el viaje de nuestro personaje principal, un hombre atormentado por traumas de su pasado y adicciones, que debe vagar por un mundo postapocalíptico con el fin de reunirse de nuevo con su hija adoptiva.

Durante el viaje, se harán presentes diferentes personajes relacionados con el pasado del personaje principal. Estos encuentros son la manera principal de progresión narrativa que experimenta el jugador, más allá del avance por las diferentes partes del mundo.

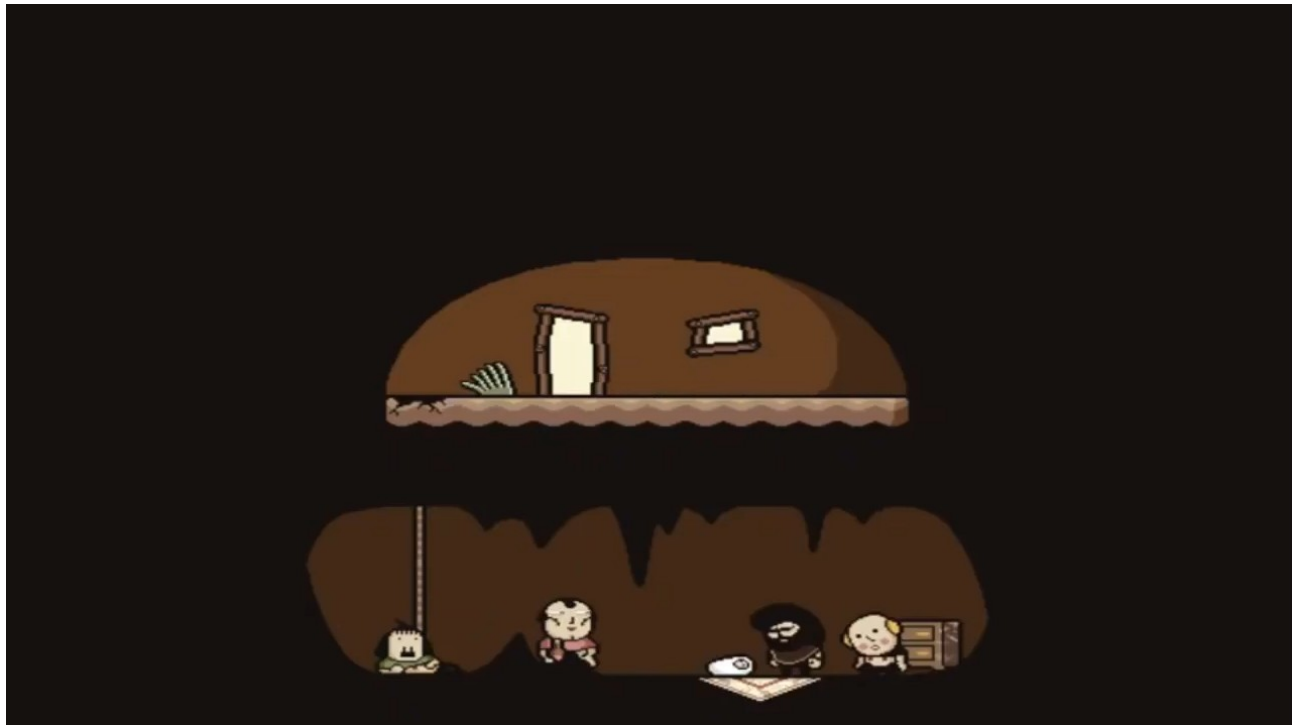


Figura 18 - Cinemática de introducción. Fuente: Lisa: The Painful

En cuanto a la ambientación, el título se desarrolla en un mundo postapocalíptico, mostrando a los supervivientes en un estado de decadencia. Esto se manifiesta en zonas similares a paramos inhóspitos, asentamientos primitivos construidos sobre edificaciones en declive, sistemas subterráneos, etc. La peculiaridad de este ambiente es que, como consecuencia del apocalipsis, únicamente existen hombres en el mundo del título, a excepción de la hija adoptiva del protagonista. Todo ello está conectado con ideas de la narrativa, como la desesperación, el individualismo, las oportunidades desperdiciadas o los límites a los que uno está dispuesto a llegar por salvar algo.

Pese a ser una secuela, como ya se ha comentado, el propio título desvela la información relacionada con su precuela de manera explícita o implícita. Esta información, al igual que la mayoría de eventos más allá de la trama, se utilizan para aportar trasfondo a ciertos personajes y entender mejor sus motivaciones. Pese a que no avancen directamente la trama, conforma las motivaciones de personajes importantes para la misma.



Figura 19 - Zona que refuerza la ambientación del título. Fuente: Lisa: The Painful

En cuanto a los personajes, se presentan un personaje jugable y gran cantidad de NPCs. Como ya se ha comentado, son los personajes los que hacen progresar la trama, por lo tanto, son vitales para el desarrollo de esta. Mas allá de la trama, los personajes principales y recurrentes, e incluso ciertos NPCs, tienen sus propias motivaciones y personalidades multifacéticas que les aporta más realismo.

Las motivaciones de ciertos personajes poseen complejidades hasta el punto en que alguna de ellas puede ser simultáneamente el mecanismo por el que la trama avanza o se alarga más allá de su premisa, dependiendo del contexto. Esto es apreciable en los personajes principales, aunque otros NPCs tienen, en cierta medida, su propio desarrollo mediante subtramas focalizadas en alguno de ellos.

En cuanto a la influencia del jugador, hay claros momentos donde se aprecia la influencia del jugador. Estas instancias involucran principalmente la participación de los distintos personajes y su estado, ya que, según las decisiones del jugador, ciertos personajes

pueden ser aliados, enemigos o incluso fallecer, eliminándolos permanentemente de la narrativa.

También, en otras instancias, se fuerza al jugador a tomar decisiones que radican entre la elección de penalizar al personaje principal o a otros personajes. Pese a ellos, estas opciones no están completamente cerradas a ojos del jugador, ya que puede optar intentar librar a ambas partes de la penalización.

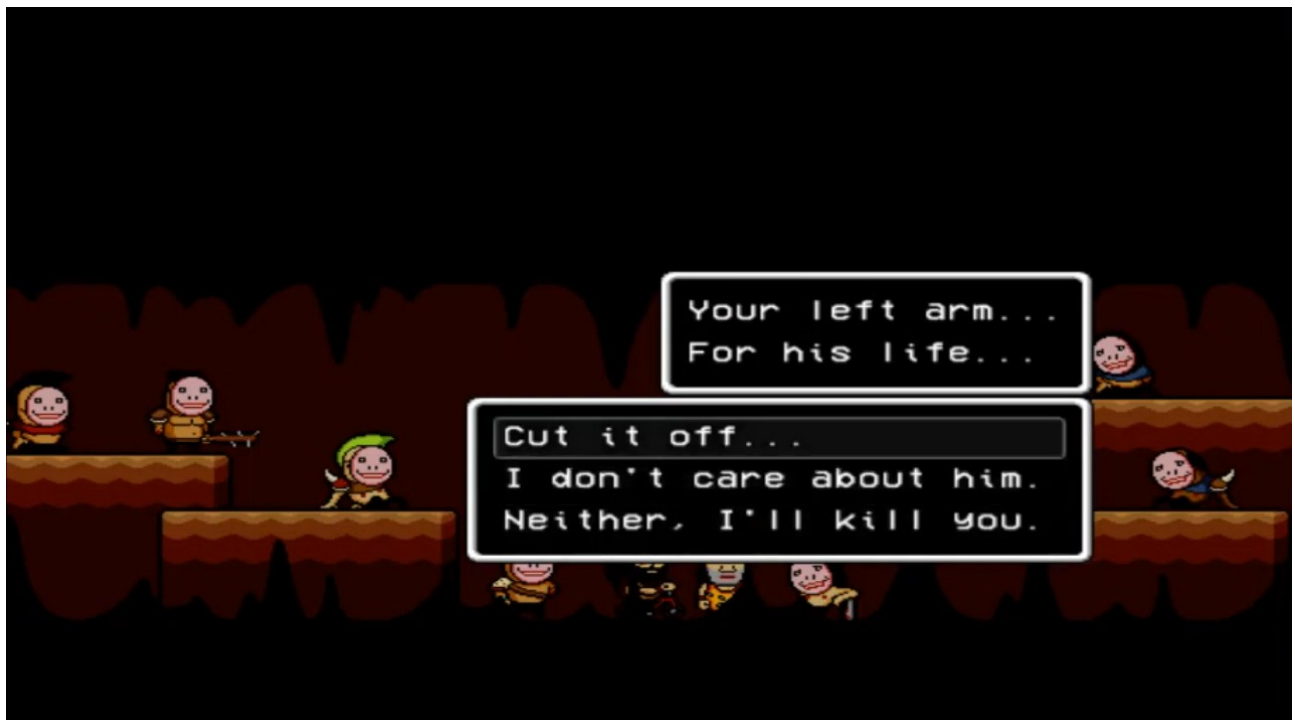


Figura 20 - Elección que penaliza al jugador o a un personaje. Fuente: Lisa: The Painful

4.2.2 Jugabilidad

En lo referente a la jugabilidad, nos encontraremos con mecánicas clásicas de este género. Esto se debe principalmente por las limitaciones en cuanto a recursos. Veremos pues, como se manejan estas para aportar identidad y entretenimiento.

En cuanto a la mecánica de juego, nos encontramos con un sistema de combate por turnos con un grupo de cuatro personajes. Cada personaje cuenta con su propia vida y algún tipo de recurso que le permite realizar habilidades especiales únicas. Dentro del sistema, se pueden encontrar una serie de elementos populares a este como efectos alterados, uso de objetos, guardias y ataques básicos. Cabe destacar que, pese a ser un sistema de combate por turnos, algunas habilidades requieren la utilización de una combinación de teclas en tiempo real.

Durante el transcurso del videojuego, se avanza por las diferentes zonas del título, adquiriendo objetos y nuevos personajes para el grupo. Durante la experiencia, se libran enfrentamientos con diferentes tipos de enemigos, cada uno con sus propias habilidades de manera similar al resto de personajes.



Figura 21 - Combate del grupo del jugador contra un enemigo. Fuente: Lisa: The Painful

En cuanto a las mecánicas informativas, estas presentan el estado de los personajes del grupo, incluyendo tanto sus recursos como sus aflicciones o estados alterados. A su vez, existen diferentes carteles durante el inicio del título cuya función es explicar ciertos

efectos de estado o utilización de objetos. Si es cierto que la mayoría de explicaciones son claras y concisas, estas son accesibles únicamente desde la primera zona del juego, lo cual dificulta su posterior consulta.

Cabe destacar que, al aumentar las estadísticas de los personajes, se nos informa de todas las estadísticas de este, no obstante, esta es la única forma de acceder a dicha información. Por otro lado, es posible acceder a las habilidades de todos los personajes, y los usos de las mismas, en cualquier momento.



Figura 22 - Mejora de los personajes tras un combate. Fuente: Lisa: The Painful

En cuanto a la evolución de personaje, como ya se ha comentado, encontramos una mejora de las estadísticas de los personajes en función del nivel de los mismos. Este nivel se aumenta mediante los enfrentamientos con enemigos.

También se puede encontrar un sentido de la progresión en los diferentes personajes que se encuentran durante el videojuego. Esto se debe a que, pese a que ofrecen dife-

rentes habilidades, algunos de ellos poseen versiones mejoradas de habilidades similares a ciertos personajes, incentivando su búsqueda y uso.

En cuanto a las alternativas de juego, encontramos muchas y muy diversas en los diferentes personajes, sus habilidades y como estas pueden combinarse para resultar más efectivas. También encontramos dentro de las diferentes opciones los diversos objetos que proporciona el juego para restaurar recursos de los personajes, aliviar o infligir aflicciones, causar daño a los enemigos, etc.



Figura 23 - Menú de selección de personajes. Fuente: Lisa: The Painful

4.2.3 Tablas de valoración

Tabla 5 - Calificación narrativa de Lisa: The Painful. Fuente: Elaboración propia

Elementos narrativos	Calificación
Historia	Alto
Ambientación	Medio
Personajes	Muy alto
Influencia del jugador	Alto

Tabla 6 - Calificación lúdica de Lisa: The Painful. Fuente: Elaboración propia

Elementos lúdicos	Calificación
Mecánica de juego	Alto
Mecánicas informativas	Medio
Evolución de personaje	Alto
Alternativas de juego	Alto

4.2.4 Cohesión ludo-narrativa

Habiendo repasado todos los diferentes elementos que comprenden los aspectos lúdicos y narrativos de Lisa: The Painful, encontramos, de nuevo, los momentos de mayor cohesión ludo-narrativa en aquellas instancias donde ciertos elementos de ambos aspectos convergen. Unos de los momentos donde más convergen narrativa y lúdica es en las decisiones forzadas que recibe el jugador sobre recibir una penalización el personaje principal u otros. En estas situaciones, tanto la narrativa como la jugabilidad pueden influir la una en la otra, presentando al jugador con consecuencias en la trama y personajes o en sus recursos y habilidades.

Este peso en ambos aspectos pone al jugador en la piel del personaje principal dentro del mundo hostil donde se encuentra. No existe una opción libre de consecuencias negativas, la elección radica en si el jugador posee más apego por la mecánica de juego o la trama de la narrativa. Las consecuencias de decantarse por un aspecto son la alteración permanente de ciertos elementos del otro. Esto se refleja en pérdida de personajes y sus subtramas, pérdida de recursos o pérdida de habilidades.

Mas allá de estas situaciones, existe un elemento jugable que tiene relación directa con el trasfondo del personaje principal. Esta mecánica se trata de un efecto alterado concreto que hace referencia a la adicción del protagonista y hace referencia al consumo de drogas. Durante la partida, se puede apreciar como el personaje desarrolla este efecto alterado por abstinencia, manifestándose en una desventaja jugable que afecta a las estadísticas del mismo. Dicha condición no solo une mecánicas con personajes, sino que, de nuevo, plantea un dilema entre lo jugable y narrativo para el jugador. Este puede decidir no seguir el camino de la adicción y experimentar una desventaja mecánica durante todo el título, o puede seguirlo a costa de llevar la contraria a las motivaciones y preferencias de los personajes principales.

De manera más general, las ideas de la narrativa se transmiten mediante el diseño del videojuego y viceversa. Esto se puede observar en el peso, permanencia e inevitabilidad de las opciones que imponen al jugador. Mas específicamente podemos ver cómo, durante el último tramo del título, los compañeros de grupo con los que se ha desarrollado la aventura, se vuelven en contra del personaje principal, viéndolos como un enemigo creado por el propio jugador, sus acciones y el desarrollo de la trama.

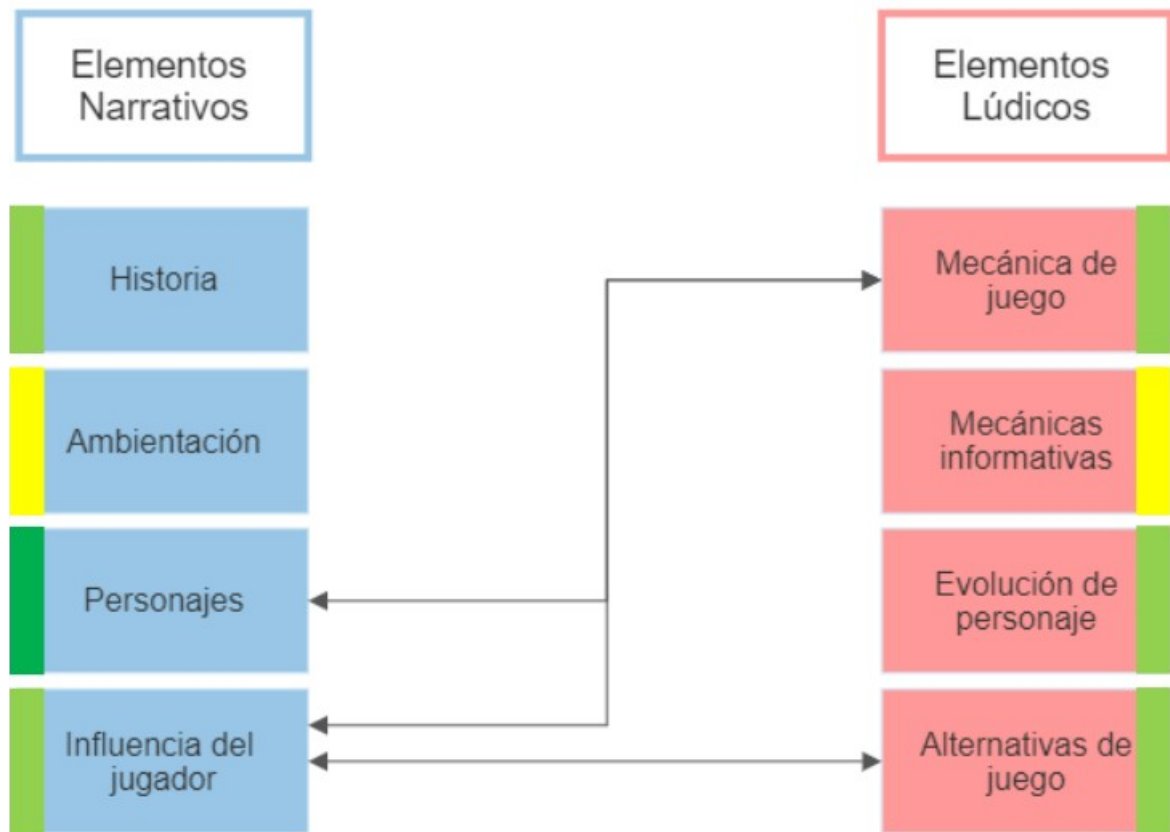


Figura 24 - Cohesión ludo-narrativa entre los elementos de Lisa: The Painful. Fuente: Elaboración propia

4.3 Bastion

Bastion (2011) es un título multiplataforma que fue lanzado originalmente para PC en 2011. Esta es el primer lanzamiento de la compañía independiente que lo desarrolla: Supergiant Games. Este título dará comienzo a la carrera de la desarrolladora y de sus prácticas comunes a lo largo de sus videojuegos.

4.3.1 Narrativa

En cuanto a la historia, el videojuego cuenta con una trama muy concisa y lineal, donde un narrador guía al personaje principal por diferentes escenarios, uno tras otro,

hasta recorrerlos en su totalidad. No existen muchos elementos opcionales dentro de la narrativa, estableciendo el orden de las diferentes zonas a transitar, así como la aparición de los distintos personajes.

La duración del título se encuentra entre las 6 y 9 horas, teniendo en cuenta los pocos elementos opcionales que se hallan en este. Pese a parecer algo escasa, teniendo en cuenta la época de su lanzamiento, no dista más de un par de horas en comparación con otros títulos de su mismo género. La historia narra la aventura del protagonista, un niño que un día encuentra su mundo en estado de cataclismo y decide encontrar la razón de este evento e intentar buscar una manera solucionar la situación actual.

En cuanto a la ambientación, el título se desarrolla en un mundo que está sufriendo un cataclismo, por lo que la mayoría de los escenarios varían entre ciudades deshabitadas, asentamientos ruinosos y paisajes naturales hostiles. Un componente a destacar es que, según la narrativa, la forma en la que se generan los escenarios es causada por la situación apocalíptica.



Figura 25 - Lugar de transición entre el mundo y la zona común. Fuente: Bastion

Los eventos más allá de la narrativa se desvelan, principalmente, mediante la interacción con otros personajes, donde estos narran su vida anterior y la situación previa del mundo. Estos eventos se centran en parte de la historia de dos países, aparentemente enemistados, de los cuales provienen todos los personajes. Esta información también desvela el motivo de la situación actual y, en cierto momento, avanza la trama hasta su conclusión y resolución.

En cuanto a los personajes, existen unos escasos cuatro que interactúan en la trama. Uno de ellos es el personaje jugable, el cual ni siquiera habla durante los eventos del juego, por lo tanto, su personalidad y motivación son muy simples. Por otro lado, el resto de personajes presentan cada uno sus propias personalidades y opiniones sobre la situación actual y el estado de ambos países.

Más allá del personaje principal, todos presentan cierta manera de desarrollo con lo referente a sus opiniones del conflicto y de los otros. Esta es una de las fuerzas principales que avanza la narrativa hasta su clímax, donde el personaje que actúa como narrador adquiere la confianza para revelar un evento de su trasfondo que altera al resto.



Figura 26 - Interacción con uno de los personajes. Fuente: Bastion

En cuanto a la influencia del jugador, narrativamente, esta es mínima. Como se ha comentado antes la narrativa es muy lineal, por lo tanto, la única diferencia que puede marcar el jugador es dialogar más o menos con los personajes. Esto no cambia la narrativa, sin embargo, durante la conclusión del juego, se plantea al jugador con dos opciones. Estas están relacionadas con los personajes, el conflicto presentado en los eventos de su trasfondo y cambia directamente el final de la narrativa.



Figura 27 - Una de las posibles cinemáticas finales del título. Fuente: Bastion

4.3.2 Jugabilidad

En cuanto a la mecánica principal, se presenta un sistema de combate de acción, con diferentes armas, herramientas y habilidades con las que superar los constantes enfrentamientos durante el videojuego. Después de cada zona, se regresa a la parte común de todo el juego, donde se encuentran las diferentes mejoras, armas y personajes. La preparación solo se puede realizar desde esta zona, haciendo imposible cambiar habilidades o armas durante el transcurso de otras zonas.



Figura 28 - Menú de elección de armas. Fuente: Bastion

Cabe destacar que el juego cuenta con un nivel de dificultad muy ajustable intercambiable en la zona común. Este sistema permite al jugador añadir ventajas a los enemigos, o desventajas a sí mismo, de una en una, en el orden que quiera. Este sistema fue utilizado después para el resto de títulos de la desarrolladora.



Figura 29 - Menú de dificultad. Fuente: Bastion

En cuanto a las mecánicas informativa, esta adquiere todo su potencial en la zona común. Es ahí donde explican claramente todas las mecánicas, objetos, habilidades, mejoras y dificultades de las que el jugador dispone. Durante el resto de zonas únicamente indican cuando una habilidad está disponible, los recursos del jugador y su equipamiento para esa zona.

En lo referente a la evolución de personaje, como ya se ha dicho, existen diferentes tipos de habilidades, armas y aumentos de estadística. Estas se van desbloqueando mientras se avanza en la experiencia. También se puede incluir en esta sección la dificultad, pues un mayor grado de esta recompensa al jugador con recursos para desbloquear otros atributos de manera más rápida.

Pese a que estas armas y habilidades no son intrínsecamente unas mejores que otras, se incentiva al jugado a combinarlas entre sí para mejorar su efectividad. Esto también se refleja en los diferentes niveles, donde ciertas armas o mejoras son más efectivas que otras. Todos estos sistemas para adquirir mejoras también son formas de progresión

en sí mismo, puesto que no están disponibles en todo momento durante la experiencia, sino que se adquieren gradualmente.



Figura 30 - Menú de selección de mejora de armas. Fuente: Bastion

En cuanto a las alternativas de juego, existe bastante nivel de personalización de la experiencia en cuanto a los enfrentamientos. Como se ha visto antes, no solo existen diversas armas y habilidades, sino que también se pueden combinar entre sí de distintas maneras. Por otro lado, la mejora de atributos y estadísticas básicas no es general, por lo que el jugador puede elegir que atributo mejorar cada vez.

También, como se ha comentado antes, hay un alto nivel de opciones en cuanto a la dificultad del título. Esto se debe a la posibilidad de cambiar atributos concretos de los enemigos y del propio personaje en prácticamente cualquier momento de la partida.



Figura 31 - Menú de mejora del personaje principal. Fuente: Bastion

4.3.3 Tablas de valoración

Tabla 7 - Calificación narrativa de Bastion. Fuente: Elaboración propia

Elementos narrativos	Calificación
Historia	Alto
Ambientación	Muy alto
Personajes	Alto
Influencia del jugador	Medio

Tabla 8 - Calificación lúdica de Bastion. Fuente: Elaboración propia

Elementos lúdicos	Calificación
Mecánica de juego	Muy alto
Mecánicas informativas	alto
Evolución de personaje	Muy alto
Alternativas de juego	Alto

4.3.4 Cohesión ludo-narrativa

Una vez analizados todos los distintos elementos de los aspectos narrativos y lúdicos de Bastion, podemos visualizar los elementos y diseños que aportan mayor cohesión ludo-narrativa. Para empezar, todos los elementos del título son diegéticos ya que, como se ha comentado, incluso la manera en la que se genera el mundo es parte de la narrativa y la ambientación que propone el juego. Mas allá de ella encontramos que incluso el sistema de dificultad se encuentra dentro del mundo de juego en forma de tótems y reliquias que infligen penalización y aportan recompensas.

Uno de los momentos claros donde narrativa y lúdica convergen es en los últimos instantes de la experiencia, donde se presentan ante el jugador dos elecciones que alteran la narrativa y la mecánica. En la primera elección, el jugador debe decidir si salvar a uno de los personajes que lo ha abandonado o salvarle. En este momento en juego todo el desarrollo de personaje, trasfondo, trama y mecánicas de juego. Si decide abandonarlo, debe enfrentarse a oleadas de enemigos para completar la zona, desterrando a ese personaje de la narrativa permanentemente. Por otro lado, si decide salvarlo, pierde toda capacidad de combate, quedando únicamente con la habilidad de moverse, sin saber que le depara el enfrentamiento.

La otra elección presenta al jugador con dos opciones para el final de la trama. Ambas opciones propuestas están relacionadas con las ideas de la narrativa y el trasfondo del mundo de juego. Se propone dejar atrás esta zona del mundo para intentar una nueva sociedad o, por otra parte, volver atrás en el tiempo para intentar evitar la situación actual y seguir como antes. En ambas opciones el juego concluye, sin embargo, en la segunda, el juego se reinicia y comienza de nuevo, dando a entender que aferrarse al pasado es un esfuerzo infructífero.

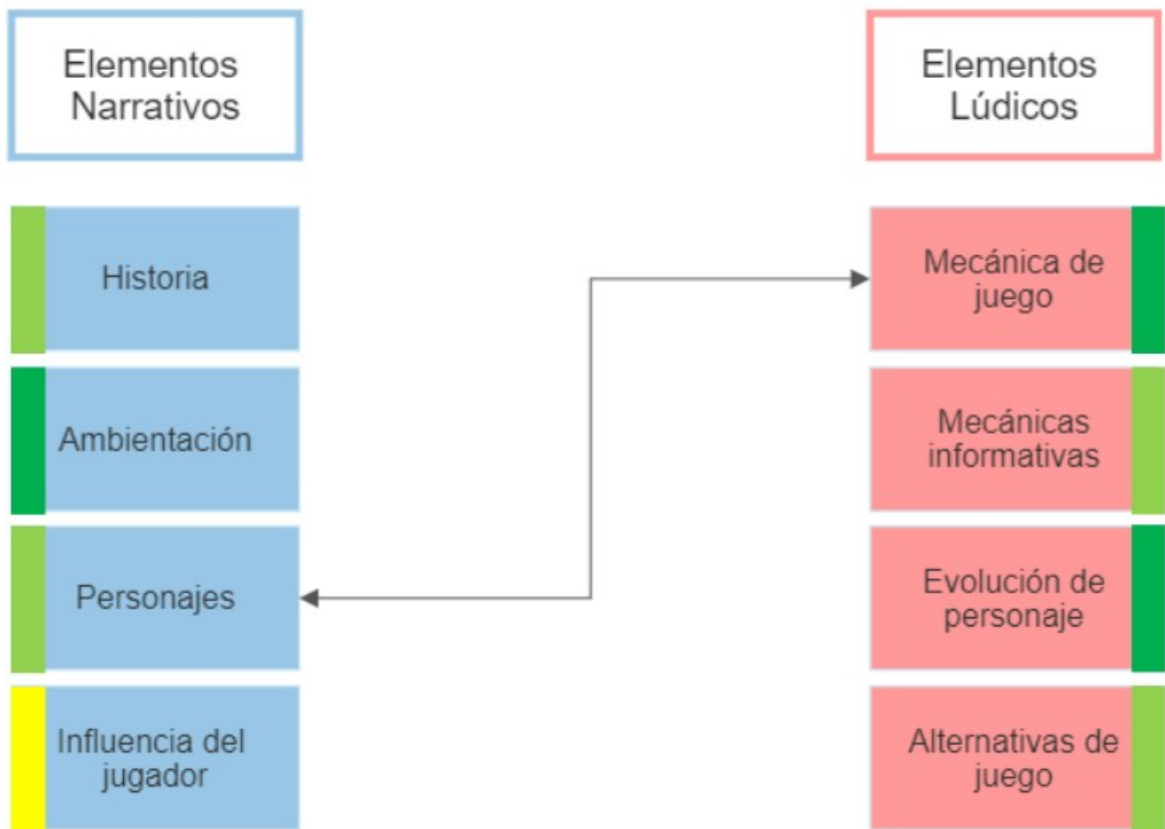


Figura 32 - Cohesión ludo-narrativa entre los elementos de Bastion. Fuente: Elaboración propia

4.4 ULTRAKILL

UTRAKILL (2020) es un título en desarrollo para pc, lanzado en 2020, como acceso anticipado, de manera independiente. Como se ha comentado con anterioridad, a fecha de este trabajo, la ventana de lanzamiento de la versión completa de este juego está aún por determinar. Se analizará el videojuego en base a su estado actual y la influencia del acceso anticipado en su desarrollo.

4.4.1 Narrativa

A pesar de encontrarse en desarrollo y haber sufrido cambios, mejoras y adiciones en cuanto a su contenido, los elementos narrativos implementados no se han visto altera-

dos en las diversas actualizaciones. Por ello, se analizará este aspecto de la misma manera que en los títulos anteriores, haciendo breve hincapié en las posibles adiciones futuras.

En cuanto a la historia, el título está dividido en tres actos y un prólogo. Cabe mencionar que, actualmente, el contenido del título solo comprende el prólogo y los dos primeros actos en su totalidad, quedando por completar el tercer y último capítulo. Otro apunte a mencionar es la existencia de otro capítulo oculto, que cuenta con dos secciones disponibles y una aun por desarrollar. Se mencionará en la sección de eventos fuera de la trama y su intersección con la historia.

A día de hoy, la duración del título se encuentra entre las 4 y 11 horas. Este se debe a que para experimentar ciertos eventos que influyen en la trama, el jugador debe superar ciertos desafíos jugables. Como se ha mencionado, la historia está separada mediante capítulos, los cuales presentan una división entre 5 a 2 secciones. La premisa de la historia que transcurre durante estos capítulos se comenta de manera muy simple en el inicio del juego. El jugador encarna a un robot humanoide, el cual, tras la extinción de la humanidad, desciende al infierno para usar la sangre de sus habitantes como combustible y método de supervivencia.

Durante el recorrido del jugador, se encuentran diferentes textos y personajes que muestran el estado del mundo y lo que está por acontecer tanto al mismo como al personaje jugable. El avance narrativo lo impulsa la supervivencia del personaje jugable, sin embargo, es otro personaje el que pone en marcha los eventos que se encuentran en la trama, siendo considerado por el autor del videojuego como el personaje principal.

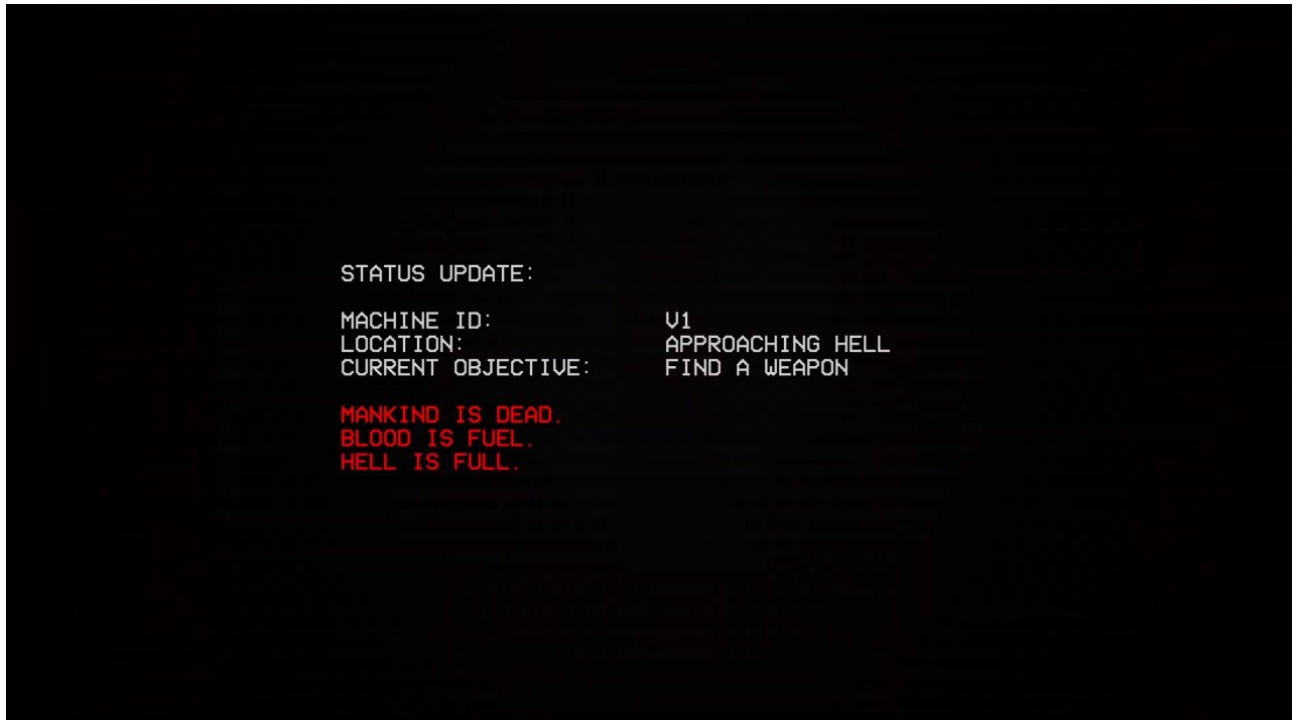


Figura 33 - Texto de introducción del título. Fuente: ULTRAKILL

En cuanto a la ambientación, el mundo del juego toma gran inspiración en obras como la Divina comedia de Dante Alighieri para presentar una visión concreta del infierno cristiano. Esta concepción del submundo como una estructura dividida en diferentes capas, se entremezcla con los aspectos más futuristas de la trama. Así pues, se aprecian estructuras modernas y elementos robóticos con paisajes fantásticos y dantescos. Todo ello refuerza la idea de un mundo carente de humanidad o naturaleza, que concuerda con las ideas de la trama.

Los eventos más allá de la narrativa son una parte vital de la narrativa y del mundo que la rodea, puesto que no solo explican el trasfondo del mundo, sino que también aportan significado a los personajes y los eventos de la trama. Como se ha comentado, estos eventos se presentan en forma de textos ocultos o misiones secretas y ahondan en mensajes de la trama.



Figura 34 - Segunda zona de la segunda sección del segundo capítulo. Fuente: ULTRAKILL

En cuanto a los personajes, se presenta al personaje jugable y bastantes NPCs que toman parte en la trama o los eventos más allá de ella. La mayoría de ellos únicamente interactúa de manera exclusiva a su sección en la trama, sin influenciar en otros eventos o personajes y siguiendo unas trazas de personalidad bien definidas e inmutables.

Pese a esto, como ya se ha comentado, la excepción recae sobre el personaje que el propio desarrollador del título indica como principal. Además del personaje jugable, dicho personaje es el único cuya historia se explora durante los eventos de la trama e influye en el resto del mundo, sus personajes e incluso sus trasfondos. También cabe destacar que es el único personaje en el cual se observa un desarrollo narrativo, tanto a nivel de motivaciones como de trazas de personalidad en tiempo real.



Figura 35 - Cinemática mostrando al personaje principal y a otros secundarios. Fuente: ULTRAKILL

En cuanto a la influencia del jugador, no existe elección o influencia alguna en la trama principal que el jugador pueda ejercer. Sin embargo, posee cierta influencia en los eventos más allá de la trama, puesto que necesita buscarlos activamente para obtener la información de ellos o, en ciertos casos, que si quiera sucedan. Esto es relevante, ya que aquí se encuentra la interacción con ciertos personajes y la posibilidad de concluir sus subtramas.

4.4.2 Jugabilidad

En cuanto a la mecánica de juego, se puede observar un sistema de combate común al género FPS en combinación con elementos del género de plataformas. Esto se hace presente en forma de las diferentes armas, tipos de disparos y munición combinados con mecánicas de movilidad como saltos, deslizamientos, esquivas y demás. Al comienzo de cada sección se dispone de una tienda desde la que se accede a las diferentes armas y mejoras. La moneda de esta tienda es un recurso que se obtiene en función del rendi-

miento en las secciones, ganando mas según las calificaciones del jugador en las secciones.



Figura 36 - Combate contra uno de los personajes recurrentes. Fuente: ULTRAKILL

En cuanto a las mecánicas informativas, en el momento de obtención de una nueva arma se presentan ciertos mensajes con información del funcionamiento de las mismas. Mas allá de ello, la tienda posee descripciones en detalle de las armas, sus variaciones y consejos sobre sus diferentes usos. Por lo demás, la interfaz muestra todos los recursos del jugador en tiempo real y, en caso de obtener uno nuevo durante la experiencia, se presenta un texto informativo sobre el mismo. Cabe destacar que la tienda también posee descripciones en detalle de todos los enemigos del videojuego, incluyendo sus diferentes ataques o comportamientos y consejos sobre cómo lidiar con los mismos.

En lo referente a la evolución de personaje, como se ha podido observar, existen diversos tipos de armas y variaciones de las mismas. A medida que se avanza en la expe-

riencia se pueden desbloquear mediante la tienda, incluyendo también en ella algunas variaciones de habilidades básicas del personaje.

Como punto a favor de las armas, hay que recalcar que, pese a que las variaciones no son mejoras directas, sino alternativas, estas se combinan entre sí, presentando diversos efectos dependiendo de la combinación que es posible incluso con habilidades del personaje. Ciertos enemigos poseen fortalezas o debilidades contra armas concretas o sus efectos, por lo que se premia el uso de todas ellas y la combinación de las mismas.

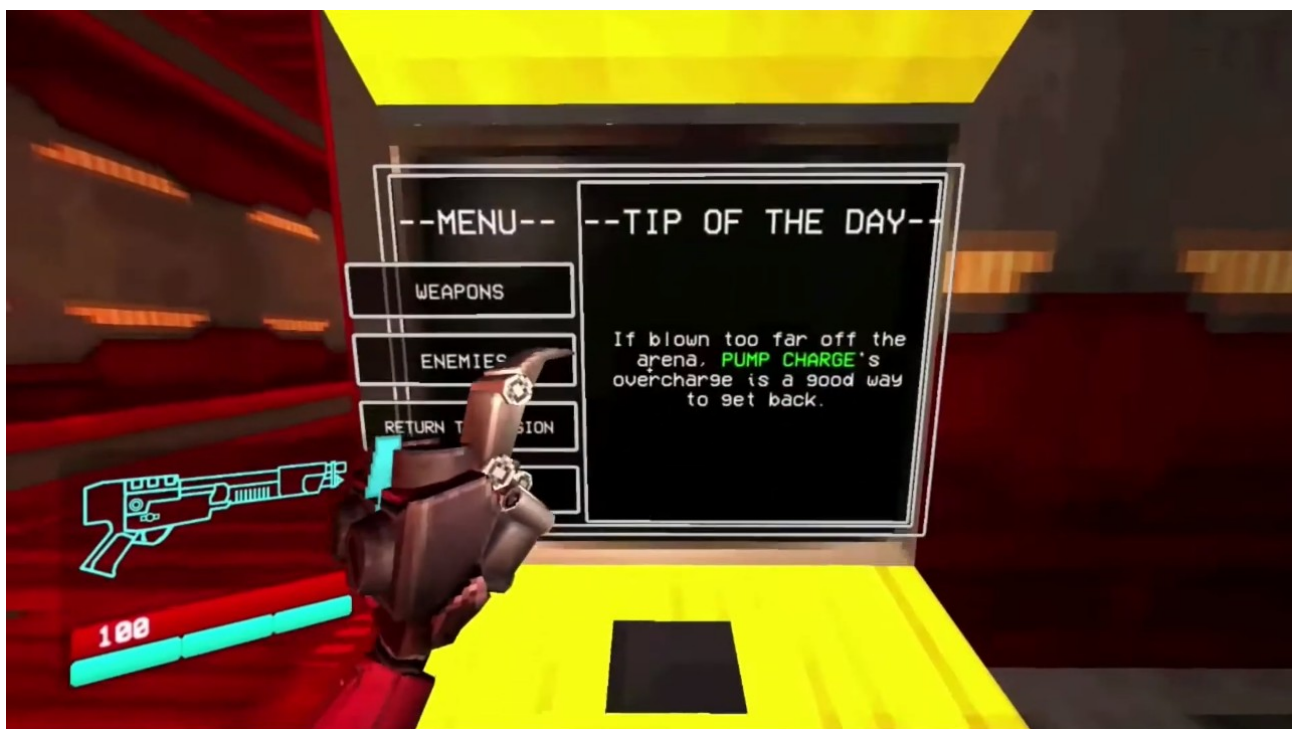


Figura 37 - Tienda de armas y mejoras que presenta la información de las mismas. Fuente: ULTRAKILL

En cuanto a las alternativas de juego, se puede resumir en base a el punto anterior. Existen varias armas con diversas variaciones cada una y combinaciones entre las habilidades del jugador y entre sí. Esto se extiende hasta tal punto que ciertas mecánicas pueden aplicarse a las habilidades de las armas para definir otros usos para ambas partes.

4.4.3 Tablas de valoración

Tabla 9 - Calificación narrativa de ULTRAKILL. Fuente: Elaboración propia

Elementos narrativos	Calificación
Historia	Medio
Ambientación	Muy alto
Personajes	alto
Influencia del jugador	Bajo

Tabla 10 - Calificación lúdica de ULTRAKILL. Fuente: Elaboración propia

Elementos lúdicos	Calificación
Mecánica de juego	Muy alto
Mecánicas informativas	Alto
Evolución de personaje	Muy alto
Alternativas de juego	Muy alto

4.4.4 Cohesión ludo-narrativa

Una vez comprendido ULTRAKILL, con sus aspectos lúdicos y narrativos, junto con los elementos que los componen, podemos observar que hay una cohesión ludo-narrativa menos aparente que en el resto de juego de la selección.

Por la parte más directa, se puede encontrar la cohesión en distintas mecánicas básicas del título. Una de ellas es la regeneración de vida mediante los ataques a los enemigos. En este caso, se entrelazan el contexto del mundo, la motivación del personaje jugable y sus características; haciendo referencia a la necesidad de la sangre como combustible y método de supervivencia.

Con referencia a las ideas o mensajes del título, se puede observar un entrelace de ambos aspectos principalmente en los eventos más allá de la trama y las secciones o capítulos ocultos. En este sentido, encontramos niveles que específicamente cambian la mecánica de juego para transmitir ideas de la historia. Esto se ejemplifica en niveles ocultos donde el videojuego cambia de género o introduce personajes que encarnan los mensajes más nihilistas del título.

Como apunte final, cabe destacar que se puede percibir el desarrollo narrativo del personaje principal en los diferentes enfrentamientos con el mismo. Para concretar, durante estos enfrentamientos jugables, dicho personaje se vuelve más o menos agresivo según sus trazas de personalidad se alteran de un enfrentamiento a otro e incluso durante dichos enfrentamientos. Este sistema se usa en los enfrentamientos contra el resto de enemigos del juego, donde el uso de ciertas mecánicas altera sus comportamientos. La diferencia clave con respecto al personaje principal es que la narrativa creada por el jugador durante la experiencia es aquello que altera el comportamiento mecánico de ese personaje.

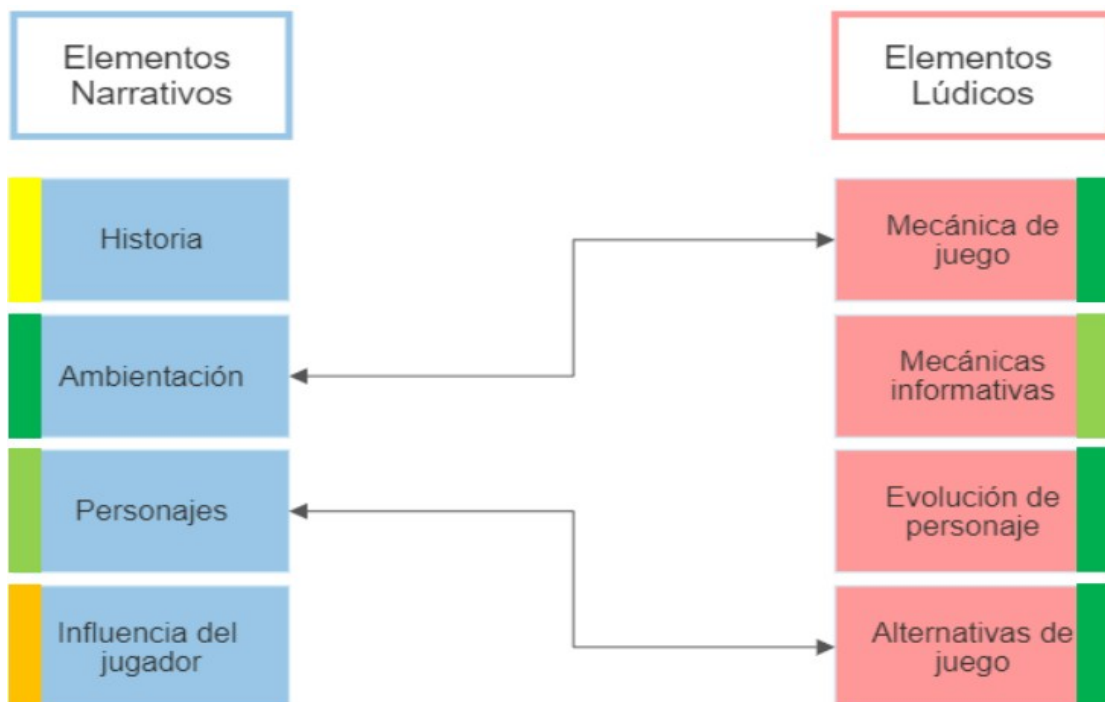


Figura 38 - Cohesión ludo-narrativa entre los elementos de ULTRAKILL. Fuente: Elaboración propia

5. Resultados

Dados los conocimientos obtenidos en los diferentes títulos analizados, es posible aportar una perspectiva más general a los mismos, focalizando las maneras en las que surge su aspecto ludo-narrativo. Mediante este análisis de los resultados se observarán todos los elementos de los aspectos en los videojuegos, haciendo énfasis en sus relaciones y como influyen las calificaciones en los mismos. Con todo ello, es posible visualizar el desglose de los aspectos de los títulos junto con sus calificaciones.

Tabla 11 – Calificaciones por colores de todos los elementos de todos los títulos analizados

	NieR: Automata	Lisa: The Painful	Bastion	ULTRAKILL
Historia	Verde	Verde claro	Verde claro	Amarillo
Ambientación	Verde	Amarillo	Verde	Verde
Personajes	Verde	Verde	Verde claro	Verde claro
Influencia del jugador	Verde claro	Verde claro	Amarillo	Naranja
Mecánica de juego	Verde claro	Verde claro	Verde	Verde
Mecánicas informativas	Verde	Amarillo	Verde claro	Verde claro
Evolución de personaje	Verde claro	Verde claro	Verde	Verde
Alternativas de juego	Verde claro	Verde claro	Verde claro	Verde

Durante la observación y estudio de la cohesión ludo-narrativa en los videojuegos seleccionados se han observado diferentes tipos de relaciones entre los elementos. Estas varían entre títulos con una única relación entre dos elementos, y títulos con varias relaciones, incluso de distintos elementos a uno solo. Todas ellas, aun siendo diferentes, refle-

jan un buen grado de cohesión ludo-narrativa si observamos los conceptos sobre los que se define el desglose de aspectos.

Se puede deducir que los elementos conectados producen una alta cohesión ludo-narrativa especialmente cuando estos poseen una calificación superior. Pese a esto, también se ha de tener en cuenta aquellos casos donde se presentan múltiples conexiones entre elementos que, no necesariamente, poseen calificaciones superiores. Ambos diseños son igual de validos en sus respectivos contextos, donde se puede ver la equivalencia entre una única relación de elementos muy fuerte y varias relaciones de menor calificación. De manera ideal, un título podría presentar varias relaciones con una alta calificación, no obstante, esto implica un reto en cuanto a la filosofía de diseño, teniendo que elaborar todos los elementos conjuntamente, evitando su aislamiento e impulsando su flexibilidad y capacidad de inmersión.

5.1 Implementación de la cohesión ludo-narrativa

Una vez concluido el análisis de los diferentes títulos, se han podido observar las diversas maneras mediante las que la cohesión narrativa puede surgir, a partir de los elementos que componen los aspectos lúdicos y narrativos de un videojuego. No obstante, cada uno de estos títulos presenta instancias particulares y concretas de una buena cohesión. Un ejemplo de esto son las diferentes calificaciones determinadas para los elementos analizados en cada título sus relaciones entre sí. Esto conlleva a observar instancias donde ciertos elementos se relacionan para conseguir la cohesión, mientras que otros, en función del título a analizar, pueden no coincidir en ningún momento.

Con motivo de aportar una serie de directrices o guías para la implementación de una buena cohesión ludo-narrativa, es necesario una abstracción mayor de lo analizado en los diferentes videojuegos. Por ello, las pautas de implementación propuestas se definirán de manera genérica, ejemplificándolas con los resultados del análisis anterior. Esta metodología busca facilitar la comprensión de las directrices, al igual que ser de utilidad en

diferentes proyectos, aplicando el menor número de restricciones con lo referente a la flexibilidad de los posibles proyectos (genero, plataforma, presupuesto, etc.)

Durante el apartado de conceptos se ha mencionado repetidamente la relevancia del mensaje que quiere transmitir el juego como camino inicial para plantear la cohesión. Como se ha sugerido en ese apartado, la mejor forma de cohesión se genera cuando los aspectos lúdicos y narrativos son inseparables. La marea de plantear este diseño es hacer uso de las mecánicas lúdicas para transmitir el mensaje narrativo y viceversa. De manera más sencilla, unas mecánicas de juego diseñadas específicamente para un tipo de historia y su mensaje, se convierten en inseparables entre sí. Lo mismo puede observarse a la inversa, donde las mecánicas de juego dictan, no solo la narrativa, sino también el mensaje de esta.

Mas allá de la conexión entre lúdica y narrativa, es importante tener en cuenta la inmersión del jugador en la experiencia. Como ya se ha visto, esto puede facilitar o fracturar la cohesión, dependiendo del esfuerzo de diseño que se haga por mantenerla. Mas específicamente, hay que evitar que el jugador aprecie de manera consciente que la narrativa y la jugabilidad no son más que artificios propuestos para transmitir unos mensajes o emociones. Todo el público del videojuego sabe esto de manera subconsciente, por lo tanto, hay que evitar situaciones donde la narrativa y la lúdica entren en conflicto, facilitando así adentrarse en la lógica del mundo de juego y sus mecánicas para mantener la inmersión.

Una ejemplificación de estas pautas es apreciable en el título NieR: Automata, como se ha analizado en su apartado referente a la cohesión ludo-narrativa. En este ejemplo se observa cómo, en un momento de mucho peso narrativo, las mecánicas de juego se alteran minuciosamente para transmitir una serie de sensaciones que concuerdan y apoyan el mensaje de la narrativa. En este caso, se fomenta mucho la inmersión del jugador, puesto que lo que este controla, dentro del contexto del videojuego, se adapta para iden-

tificarse mejor con el personaje jugable y su situación, facilitando al jugador involucrarse más en dicho contexto.

Una vez ejemplificado esto, podemos concretar más la relación entre los aspectos lúdicos y narrativos para su cohesión. Tomando como base el desglose de ellos utilizado para la metodología de análisis, podemos observar de manera más precisa su relación. A la hora de crear una buena cohesión, lo más útil es relacionar ciertos elementos de ambos aspectos entre sí, comúnmente formando una conexión de uno a uno o de uno a varios. Esto facilita el trabajo de diseño, puesto que se plantea un elemento que, o bien sea la base de creación de otro o lo altere significativamente. En el caso de que la relación sea de uno a varios, es más común apreciarla cuando los diversos elementos afectados, todos del mismo aspecto, ya tienen alguna relación entre sí. De esta relación se puede inferir lo siguiente, un elemento altera directamente a otro de diferente aspecto, teniendo este último cierta conexión con otros de su mismo aspecto que, como consecuencia, también se adhieren a esta cohesión.

Un concepto importante a destacar de esta conexión entre diferentes elementos es la flexibilidad de los mismos. Dentro del análisis se puede apreciar cierto patrón, donde los elementos que generan la cohesión dentro de un título, suelen tener una calificación más alta. La calificación de cada elemento es dependiente de varios conceptos, sin embargo, algo que es común a todos es que, cuanto más flexible o interconectado se presente un elemento, mayor calificación obtiene. La calificación es exclusiva de este análisis, no obstante, mediante ella podemos apreciar el patrón mencionado, infiriendo que aquellas partes del diseño más flexibles e interconectadas, son las que más facilitan la cohesión ludo-narrativa. Esto se debe a que la flexibilidad y la conexión facilitan la alteración o la incorporación de otros conceptos a elementos concretos, repercutiendo en el aspecto al que perteneces de manera general.

Una manera práctica de visualizar esta relación entre elementos y su intersección con la flexibilidad e interconexión de los mismos, es el análisis del título UTRAKILL. Dentro

del análisis, más concretamente en las calificaciones, podemos observar que, pese a contar con un resultado bajo para sus elementos narrativos, es particularmente aquel de mayor calificación el que facilita la cohesión con los elementos lúdicos, todos de alto resultado.

En conclusión, existen muchos factores a tener en cuenta durante el diseño y desarrollo de un videojuego, incorporándose la cohesión ludo-narrativa a la filosofía de diseño para elevar las partes de la obra. Se han observado diversas maneras en las que se facilita su implementación, sin embargo, la realidad es que mientras se tengan la conexión, flexibilidad e inmersión como pilares del diseño, la cohesión puede surgir de manera consecuente al desarrollo, sin necesidad de restringir el trabajo. Siempre que se entiendan los aspectos lúdicos y narrativos como una sola entidad, apoyándose el uno en el otro de manera coherente y flexible, surgirá la cohesión.

6. Conclusiones

Este trabajo ha dado comienzo remarcando los pilares de los videojuegos en términos de diseño de los mismos. Si bien es cierto que los videojuegos actuales que son aclamados por la crítica y el público presentan elementos técnicos bien cohesionados, brillan por su diseño. Los pilares comentados hacen referencia a los aspectos lúdicos y narrativos, y estos son clave a la hora de destacar y tener éxito. Es por ello que el trabajo comenzó con el objetivo de definir y estudiar estos conceptos y las consecuencias de su cohesión, tanto para el medio como para los jugadores. Para esto se desglosó dicho objetivo en diferentes elementos a observar en este apartado.

Se han estudiado los aspectos lúdicos y narrativos, así como su relación, o falta de ella, y lo que implica en relación a su desarrollo y al jugador. Para ello, se han concretado ciertos elementos de estos aspectos y como identificar sus cohesiones ludo-narrativas y las disonancias posibles entre sí. También se ha ahondado en el concepto de inmersión y su dependencia del entrelace lúdico y narrativo, proponiendo el análisis del género RPG como un buen ejemplo de diseño que integra al jugador en el contexto del videojuego a varios niveles.

Para formar el análisis de los diferentes títulos, se ha formado una distribución de elementos a modo de desglose de los aspectos lúdicos y narrativos. Esta separación viene cimentada en los conceptos estudiados en el paso anterior, dividiendo ambos conceptos en cuatro elementos cada uno. A estos elementos se les ha añadido un método de calificación individual a modo de referencia para el análisis de dichos apartados en cada videojuego. La calificación este conformada por cinco niveles, donde la calificación es más alta cuanto más se ajuste a la definición aportada en cuanto a la implementación de cada elemento.

Con esta estructura, se seleccionaron títulos con características lúdicas y narrativas suficientes y con aspectos ludo-narrativos con repercusión notoria en los mismos, su desarrollo o su recibimiento por parte del público. Para fundamentar más la selección, se tuvieron en cuenta las calificaciones recibidas por el público y por críticos, junto con los posibles premios o nominaciones que estos pudieran haber obtenido. Los títulos de la selección han sido NieR: Automata, Lisa: The Painful, Bastion y ULTRAKILL.

En el análisis de cada título, se han introducido los mismos, estudiando sus aspectos lúdicos y narrativos. Para ella se ha tenido en cuenta la estructura de calificación mencionada anteriormente, por lo que el análisis de ambos aspectos se ha focalizado en los diferentes elementos a evaluar. Durante la discusión de dichos puntos, se ha definido la implementación de los mismos en los títulos, así como los factores que les hacen destacar positiva o negativamente.

Una vez repasados los aspectos, se ha confeccionado una tabla para visualizar los diferentes puntos tratados y su calificación correspondiente en base a los criterios previos. A continuación, se ha utilizado el conocimiento obtenido del análisis para confeccionar un apartado donde esclarecer la cohesión ludo-narrativa. En dicho apartado, se señalan las instancias de mayor o menor resultantes de la interconexión de ciertos elementos de ambos aspectos. También se ha aportado una visión global entre la lúdica y la narrativa de cada título, esclareciendo los mensajes narrativos que intenta transmitir la experiencia en concordancia con las mecánicas lúdica.

Con todo ello, se puede concluir que los objetivos marcados como idea del proyecto han sido satisfechos. Se han estudiado los diferentes conceptos relacionados con la cohesión ludo-narrativa. El análisis ha revelado los puntos de unos buenos aspectos de diseño y formas de entrelazarlo. Todo ello sirviendo como ejemplo de construcción de un diseño de videojuegos coherente, inmersivo y bien relacionado entre sí.

Referencias

1. Caracciolo, M. (2015). Playing" Home": Videogame Experiences between Narrative and Ludic Interests. *Narrative*, 23(3), 231-251.
2. Chaves-Montero, A., Barroso, J. A. G., Cid, A. I. C., Puebla-Martínez, B., Peñalva, S., Vicente, D. R., ... & Estrada, M. L. C. (2018). *Aprendizaje lúdico: Los videojuegos*. Lulu.com.
3. Clarke, R. I., Lee, J. H., & Clark, N. (2017). Why video game genres fail: A classificatory analysis. *Games and Culture*, 12(5), 445-465.
4. Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and narrative in video games* (p. 196). De Gruyter.
5. Finestrat Martínez, D. (2018). Acercamiento a la Narrativa Ambiental en Videojuegos: cómo contar una historia sin palabras.
6. Hocking, C. (2009). Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about. *Well played*, 1, 255-260.
7. HowLongToBeat. Tiempo de juego de los videojuegos analizados. Disponible en: <https://howlongtobeat.com> [Accedido el 10 de Enero de 2023]
8. Lewis, M. L., Weber, R., & Bowman, N. D. (2008). "They may be pixels, but they're MY pixels:" Developing a metric of character attachment in role-playing video games. *CyberPsychology & Behavior*, 11(4), 515-518.
9. Martín Rodríguez, B. (2022). Game Design: aspectos que consiguen que un juego sea divertido y motive a seguir jugando.
10. Michailidis, L., Balaguer-Ballester, E., & He, X. (2018). Flow and immersion in video games: The aftermath of a conceptual challenge. *Frontiers in psychology*, 9, 1682.
11. Patala, A. Futuras adiciones de ULTRAKILL. Disponible en: https://ultrakill.fandom.com/wiki/Update_History [Accedido el 3 de Febrero de 2023]
12. Saba, M. (2018). How NieR: Automata Tells the Ultimate Humanist Fable. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=63PzQIbTrM8> [Accedido el 28 de octubre de 2022]
13. The Game Awards. Premios y nominaciones anuales entre los videojuegos seleccionados. Disponible en: <https://thegameawards.com/rewind> [Accedido el 13 de septiembre de 2022]
14. Tourn, G. (2012). Ludomorfosis: una reflexión sobre la dimensión lúdica de los videojuegos. *Question/Cuestión*, 1(36), 259-267.

Lista de figuras

Figura 1 - Fases de la metodología del trabajo. Fuente: Elaboración propia	17
Figura 2 - Cabecera NieR: Automata Fuente: DSOgaming	33
Figura 3 - Cabecera Lisa: The painful Fuente: Steam	34
Figura 4 - Cabecera Bastion Fuente: Steam	35
Figura 5 - Cabecera ULTRAKILL Fuente: Steam	35
Figura 6 - Caratula NieR: Automata Fuente: Square Enix	37
Figura 7 - Cinemática de introducción de la premisa. Fuente: NieR: Automata	39
Figura 8 - Mensaje explicando la existencia de más eventos. Fuente: NieR: Automata	40
Figura 9 - Zona inicial del tras el prólogo. Fuente: NieR: Automata	41
Figura 10 - Evento fuera de la trama durante la segunda experiencia de juego. Fuente: NieR: Automata	42
Figura 11 - Elección final del título que da lugar a diversos hilos argumentales. Fuente: NieR: Automata	43
Figura 12 - Combate contra el enemigo final de una zona. Fuente: NieR: Automata	44
Figura 13 - Segmento shoot 'em up. Fuente: NieR: Automata	45
Figura 14 - Sección del menú de juego que muestra los controles. Fuente: NieR: Automata	46
Figura 15 - Menú mostrando armas con sus combinaciones y mejoras. Fuente: NieR: Automata	47
Figura 16 - Menú mostrando el sistema de mejoras de personaje. Fuente: NieR: Automata	48
Figura 17 - Cohesión ludo-narrativa entre los elementos de NieR: Automata. Fuente: Elaboración propia	50
Figura 18 - Cinemática de introducción. Fuente: Lisa: The Painful	52
Figura 19 - Zona que refuerza la ambientación del título. Fuente: Lisa: The Painful	53
Figura 20 - Elección que penaliza al jugador o a un personaje. Fuente: Lisa: The Painful	54
Figura 21 - Combate del grupo del jugador contra un enemigo. Fuente: Lisa: The Painful	55
Figura 22 - Mejora de los personajes tras un combate. Fuente: Lisa: The Painful	56
	87

Figura 23 - Menú de selección de personajes. Fuente: Lisa: The Painful	57
Figura 24 - Cohesión ludo-narrativa entre los elementos de Lisa: The Painful. Fuente: Elaboración propia	60
Figura 25 - Lugar de transición entre el mundo y la zona común. Fuente: Bastion	61
Figura 26 - Interacción con uno de los personajes. Fuente: Bastion	63
Figura 27 - Una de las posibles cinemáticas finales del título. Fuente: Bastion	64
Figura 28 - Menú de elección de armas. Fuente: Bastion	65
Figura 29 - Menú de dificultad. Fuente: Bastion	66
Figura 30 - Menú de selección de mejora de armas. Fuente: Bastion	67
Figura 31 - Menú de mejora del personaje principal. Fuente: Bastion	68
Figura 32 - Cohesión ludo-narrativa entre los elementos de Bastion. Fuente: Elaboración propia	70
Figura 33 - Texto de introducción del título. Fuente: ULTRAKILL	72
Figura 34 - Segunda zona de la segunda sección del segundo capítulo. Fuente: ULTRAKILL	73
Figura 35 - Cinemática mostrando al personaje principal y a otros secundarios. Fuente: ULTRAKILL	74
Figura 36 - Combate contra uno de los personajes recurrentes. Fuente: ULTRAKILL	75
Figura 37 - Tienda de armas y mejoras que presenta la información de las mismas. Fuente: ULTRAKILL	76
Figura 38 - Cohesión ludo-narrativa entre los elementos de ULTRAKILL. Fuente: Elaboración propia	78

Lista de tablas

Tabla 1 - Rubrica para la calificación narrativa. Fuente: Elaboración propia	31
Tabla 2 - Rubrica para la calificación lúdica. Fuente: Elaboración propia	32
Tabla 3 - Calificación narrativa de NieR: Automata. Fuente: Elaboración propia	48
Tabla 4 - Calificación lúdica de NieR: Automata. Fuente: Elaboración propia	48
Tabla 5 - Calificación narrativa de Lisa: The Painful. Fuente: Elaboración propia	58
Tabla 6 - Calificación lúdica de Lisa: The Painful. Fuente: Elaboración propia	58
Tabla 7 - Calificación narrativa de Bastion. Fuente: Elaboración propia	68
Tabla 8 - Calificación lúdica de Bastion. Fuente: Elaboración propia	68
Tabla 9 - Calificación narrativa de ULTRAKILL. Fuente: Elaboración propia	77
Tabla 10 - Calificación lúdica de ULTRAKILL. Fuente: Elaboración propia	77
Tabla 11 – Calificaciones por colores de todos los elementos de todos los títulos analizados	79