



La evolución de la narrativa en el videojuego

Trabajo final de grado

Curso 2018/2019

Javier M. García González

Beneharo Mesa Peña

Grado en Periodismo

Profesor tutor: Dr. Benigno León Felipe

Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

Trabajo final de grado

RESUMEN

En este trabajo se pretende mostrar los mecanismos y funcionamientos narrativos dentro de la industria lúdica del videojuego, comentando los primeros títulos que fueron creados y la posterior evolución de la narración de sus historias. Asimismo, se analizarán las particularidades entre las mecánicas del videojuego y cómo estas se ajustan a la narrativa a cada género, señalando cuáles son los más populares, cuáles incurren más en disonancias, juegos de autor, así como aquellos títulos que han sentado precedentes a la hora de crear historias en los videojuegos. Como conclusión final, se tratará de mostrar las particularidades y complejidades de un medio que, si bien es menos longevo que el cine, música o la literatura, genera más beneficio que los anteriores en su conjunto. Por otro lado, aunque en sus inicios el videojuego tuviera unos objetivos más limitados, a lo largo de su evolución se ha acercado al lenguaje literario y cinematográfico, creando así una retroalimentación entre estas tres modalidades artísticas.

PALABRAS CLAVE

Videojuego, narrativa, ludonarrativa, software, interactividad, transmedia, arte, literatura, cine.

ABSTRACT

The aim of this work is to show the narrative mechanisms and functions within the video game industry, commenting on the first titles that were created and the subsequent evolution of storytelling. Also, It will analyze the particularities between the mechanics of the game and how they fit the narrative to each genre, indicating which are the most popular, which incur more dissonance, author games, as well as those titles that set precedents to create stories in video games. As a final conclusion, It will try to show the particularities and complexities of a medium that, although it is less long-lived than cinema, music or literature, generates more benefit than the previous ones as a whole. On the other hand, despite the videogame had more limited objectives, throughout its evolution it has approached the literary and cinematographic language, thus creating a feedback between these three artistic modalities.

KEY WORDS

Videogame, narrative, ludonarrative, software.

PREFACIO

«For me, it's not important to tell the details of the story. In Japan, there is a poet expression called a *haiku* where you don't explain some things in detail and let the receivers understand or use their imagination with what is presented. That lets the receivers make their own story from their imagination, and I think this is also a good style of expression for video games - at this moment. In the future, someone may discover there's another way to do narrative and tell stories through gaming, but at this moment I think this is a great way to tell stories.» (Fumito Ueda, 2017)

«A well designed world could tell its story in silence.» (Hidetaka Miyazaki, 2013)

Índice

1. Introducción	5
2. Justificación.....	6
3. Marco teórico.....	7
4. ¿Qué es el videojuego?	8
4.1 ¿Qué es la narrativa en el videojuego?	9
5. La disonancia ludonarrativa	12
6. Juegos de autor	14
6.1 Hideo Kojima	14
6.2 Hidetaka Miyazaki	16
6.3 Fumito Ueda.....	18
7. La narrativa según el género	20
7.1 Acción y Aventura	22
7.2 Walking simulator/aventuras interactivas.....	23
7.3 Mundo abierto	25
7.4 Aventuras de terror y <i>Survival Horror</i>	27
8. Obras referentes	30
8.1 Shadow of the colossus.....	30
8.2 Saga Soulsborne	32
8.3 The last of us	33
8.4 God of War	35
9. Videojuegos <i>indies</i>	38
9.1 RIME.....	38
9.2 Journey.....	40
10. Cine y literatura en el videojuego.....	42
11. Conclusiones	44
REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA	46
VIDEOJUEGOS (EN ORDEN DE APARICIÓN)	48

1. Introducción

Es evidente la disparidad que se puede encontrar entre las definiciones que utiliza la RAE para referirse a la literatura, a la que describe como «Arte de la expresión verbal» y al videojuego, cuya definición queda reducida a «Juego electrónico que se visualiza en una pantalla». Sin embargo, el videojuego ha evolucionado y crecido desde su creación, y esta definición ha quedado obsoleta si se tienen en cuenta dichos cambios. Desde que Thomas T. Goldsmith Jr. y Estle Ray Mann crearan el CRT (Dispositivo de entretenimiento de tubos de rayos catódicos) en 1947 hasta el día de hoy el videojuego ha experimentado una profundización creativa en todos sus aspectos, tanto técnicos como artísticos, y se ha acercado hasta llegar a entrelazarse con el lenguaje cinematográfico o la propia literatura.

Esa unión de disciplinas artísticas ha dado lugar a obras transmedia y a títulos en la industria del videojuego que nacen del trabajo, no solo de programadores y diseñadores, sino también de guionistas y escritores. Incluso se han creado videojuegos basados en obras literarias, como es el caso de *Metro 2033* (2005), inspirado en las novelas de Dmitri Glukhovsky, o *The Witcher* (2007 - 2015), basado en las obras literarias de Andrzej Sapkowski, que ha superado los 33 millones de unidades vendidas, convirtiéndose en un título referente en la industria. Esta adaptación lúdica catapultó las ventas de la novela escrita, así como su popularidad, dejando constancia de su enorme impacto e influencia cultural. Su influencia ha sido tal que la plataforma de video bajo demanda (VBD) Netflix ha adquirido los derechos de autor de la saga para rodar una serie.

Por otro lado, dentro de las propias obras se ha dado una evolución paralela a los cambios en la industria del *software* interactivo. Desde las obras clásicas como *Pong* (1972), carentes de narrativa, pasando por *Pac-Man* (1980) o *Mario Bros.* (1983) con una narrativa muy primitiva, hasta títulos como *The Last of Us* (2013) o *God of War* (2018), que abrazan el lenguaje cinematográfico y las narraciones características de una novela, las obras de entretenimiento lúdico interactivo han profundizado en el intento de transmitir un mensaje, dejando atrás el modelo que se centraba en ser únicamente un pasatiempo.

2. Justificación

En un principio, los videojuegos se concibieron como una mera forma de entretenimiento, de hecho, siguen considerándose así en la mayoría de medios de comunicación generalistas, incluso se ha llegado a demonizar la imagen del videojuego, ejemplo de ello es la noticia publicada en el portal web de Antena 3 cuyo titular es «Demostrado: jugar a Fornite genera una adicción similar a la heroína» (Antena 3, 2019). El mismo Donald Trump, en un vídeo grabado y publicado por la BBC, culpa a los videojuegos de «deformar» las mentes de los jóvenes y ser la causa de la violencia en su país. A pesar de este amplio abanico de cortapisas que se intenta imponer sobre los videojuegos para evitar que se le considere arte, poco a poco empieza a aceptarse como disciplina artística y objeto de estudio cultural. Son muestras de ello su inclusión en los premios BAFTA (*British Academy of Films and Television Arts*) o la extensa proliferación de medios especializados, con enfoques cada vez más académicos. En nuestra lengua tenemos ejemplos como *Presura*, *Nivel Oculito*, *AnaitGames*, o *Revista Manual*.

Teniendo esto en cuenta, este trabajo se justifica en buscar, dentro de ese acercamiento a la cultura y el arte, el punto de enlace entre videojuegos y literatura. Ese enlace es la narrativa, que, a pesar de no nacer con el videojuego, encuentra en él un modelo totalmente único y distinto. Dentro del entretenimiento interactivo existen obras con cargas literarias equiparables a clásicos de la literatura o el cine. Obras que ya son clásicos dentro de su medio y acabarán convirtiéndose en clásicos universales. Entre otras cosas, este trabajo abordará dichos títulos clave dentro del videojuego, así como a los autores de referencia que han sentado cátedra en el entretenimiento interactivo, y los principales fenómenos, tanto positivos como negativos, de la narrativa propia de este medio, que es, al mismo tiempo, arte, cultura, comunicación y entretenimiento.

3. Marco teórico

El objetivo principal de este trabajo es determinar la carga literaria, narrativa y artística que puede tener un videojuego a través del análisis de la evolución de su narrativa y lenguaje. Para lograr alcanzar la meta de esta investigación, se recurrirá a fuentes bibliográficas que ya hayan versado sobre el estado de la cuestión. A su vez, el trabajo no solo se focalizará en la evolución y cambio de la ludonarrativa, sino en los acercamientos académicos a qué es el videojuego, su legitimidad, cómo se moldea la narrativa según el género y obras referentes. Por otra parte, se tendrán presentes todos los elementos que confluyen para la construcción de la narrativa en su totalidad, como la banda sonora, el silencio, música diegética y extradiegética, etc...

Para facilitar la labor analítica, también se acudirán a fuentes documentales y personales que puedan arrojar datos reveladores sobre el desarrollo de videojuegos general y la creación e intenciones de sus autores en particular.

4. ¿Qué es el videojuego?

La definición del videojuego es una descripción cambiante que, desde su concepción hasta la actualidad, ha ido ajustándose conforme a la evolución de la propia industria. Alberto Venegas, doctorando en historia y fundador del medio digital académico *Presura*, definió en uno de sus artículos «la interacción» como parte esencial del videojuego (Venegas, 2017). Para Venegas, el acto de pulsar un botón y su consecuente acción reflejada en la pantalla es «la base desde la que se fundamenta todo el hecho de jugar». De esta forma, cada acción que el jugador realiza supone una reacción que se manifiesta en el videojuego en cuestión. Sin lugar a dudas, este factor interactivo es el que determina la diferenciación del videojuego como medio con respecto a otros, tanto a nivel de espectador y lector como sucede en el cine y literatura respectivamente, como jugador en el medio lúdico.

Por otra parte, la importancia que han alcanzado los videojuegos, muchas veces es dependiente de la envergadura económica que estos han logrado y la legitimidad que, paulatinamente, han obtenido por medio de premios, crítica y notoriedad como medio artístico. Sobre esta cuestión reflexiona Ruth García (García, 2017) en la revista *Presura*, valiéndose, entre otras cosas, del concepto del «espacio cultural cambiante» que desarrolló el sociólogo canadiense Shion Baumann, quien explica que las perspectivas a la hora de apreciar una creación cultural son espectros cambiantes cuya percepción varía por factores «endógenos» (Baumann, 2007). Estos factores están relacionados con la destinación de recursos para la creación de videojuegos, los beneficios que estos mismos producen y la notoriedad que han ido alcanzando hasta la actualidad, es decir, forman parte de una gráfica exponencial en la que, a mayor presupuesto, inversión y acogida en ventas, mayor es su aceptación como producto cultural.

Sin embargo, aunque los videojuegos disponen actualmente de sus propios «oscar», su valoración e influencia se siguen poniendo en tela de juicio actualmente. En el año 2.000, se produce el «crimen de la catana», un parricidio perpetrado por un joven de pelo marrón largo y aficionado a los videojuegos. Este último dato fue uno de los detonantes para los medios porque les permitió relacionar el consumo de videojuegos como *Final Fantasy VIII* (1999), con el autor del crimen. Los motivos, entre otras cosas, se debieron al parecido que el joven tenía con *Squall*, protagonista del videojuego que también portaba una espada.

Otra de las situaciones más sonantes para relacionar violencia y videojuegos se produjo, en la masacre de Oslo en 2012, Noruega. Anders Behring Breivik, quien mató a 77 personas, dijo en su juicio que jugó a *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) para practicar sus habilidades de disparo. Paul Tassi, escribió para la revista *Forbes*, un artículo de opinión en el que criticaba «la idiotez de culpa a los videojuegos por la masacre de Noruega» (Tassi, 2012). En el mencionado artículo, Tassi menciona que las personas que perpetran este tipo de crímenes son sociópatas o mentalmente inestables, por lo que vetar videojuegos no sería la solución. Incluso señaló que, de producirse estos actos violentos, el control de armas y otras medidas no garantizan que se acaben cometiendo.

4.1 ¿Qué es la narrativa en el videojuego?

Para empezar, se puede entender la narrativa como un conjunto de herramientas capaz de trasladar y transmitir al jugador lo que va sucediendo en el videojuego, es decir, un canal de transmisión. En cualquier relato, sea cual sea su formato, la historia es aquello que sucede y la narrativa es el procedimiento para hacérselo llegar al consumidor de la obra en cuestión. En el videojuego entra a escena un factor casi inexistente en el resto de medios, la interactividad con el consumidor. Mientras que el cine y la literatura, salvo casos excepcionales, siguen un camino perfectamente acotado por el autor de la obra, el videojuego, en mayor o menor medida dependiendo de su género (*véase apartado 7*), proporciona al jugador las herramientas y el medio para que construya una historia. Por este motivo, en el videojuego, tanto el autor como el jugador son partícipes de la narrativa. Muchas veces este tándem genera disonancias (*véase apartado 4.2*) debido a la necesidad de integrar y coordinar el transcurso de una historia con las mecánicas jugables que se ponen a disposición del jugador.

Metal Gear Solid e Hideo Kojima (1987), su director creativo, son un gran ejemplo de esta maduración del medio, y de cómo las estructuras para contar historias son transversales entre distintas expresiones del arte, con sus peculiaridades en cada uno de ellos. El propio Kojima se ha referido a sí mismo como intento de cineasta y afirmó que «el 70% de mi cuerpo son películas» (Kojima, 2014). Esto se hace evidente en sus juegos, especialmente en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004). En este título, Kojima ha hilado una conjugación perfecta entre la experiencia jugable, las escenas de vídeo, que son especialmente largas en comparación con el estándar del medio, y los diálogos

integrados durante todo el juego. La trama de este videojuego es extremadamente profunda y compleja, y atañe a un gran número de personajes y elementos que podrían hacer que el jugador se perdiera. Sin embargo, es la narrativa la que se encarga de que toda esa amalgama de sub tramas y acontecimientos tenga una forma cohesionada y sea comprensible.

Cuando desaparecen los diálogos entre personajes o las explicaciones de un narrador omnisciente el videojuego tiene otras vías para contar su historia. Se puede tomar como primer ejemplo la evolución en la curva de dificultad jugable. Si el juego lleva al usuario a una determinada zona en la que debe enfrentarse a algún tipo de obstáculo y es incapaz de superarlo, la necesidad de adquirir mejoras y el proceso por el cual el jugador las adquiere es un proceso narrativo. Un proceso, como se menciona anteriormente, con una carga interactiva. Otro ejemplo de esto es el uso de los planos y las cámaras, que complementan la transmisión de un mensaje o incluso lo encarrilan en las vías necesarias para que la obra consiga crear el ambiente deseado o transmitir el mensaje de la forma óptima. Se puede encontrar una muestra clara de esta práctica en títulos como *Resident Evil* (1996), *Resident Evil 2* (1998) o *God of War* (2005). En los dos primeros títulos mencionados, las cámaras del juego se encuentran estrictamente fijadas, enfocando a secciones concretas del mapeado y sin dar la posibilidad al jugador para moverlas. Con esta modalidad se logra crear puntos ciegos para el usuario, zonas del mapa que quedan fuera de su visión, lo que supone una herramienta esencial en un videojuego que se enmarca dentro del género de terror. Su director, Shinji Mikami, buscaba transmitir agonía, terror y sensación de agobio, y con este enfoque se logra a la perfección (Mikami, 2014). El juego de cámaras es una forma de contar y transmitir como el protagonista de la historia no sabe qué le espera en cada esquina o detrás de cada puerta. En el caso de *God of War* (2005-2013), el juego de cámaras tiene otra intención completamente distinta, pero igualmente comunicativa. El título desarrollado por Santa Mónica Studio centra sus mecánicas principales en la acción desenfadada y la exploración lineal del entorno, es por ello que la cámara se centra en enfocar y destacar el siguiente paso que debemos dar o encorsetar un área del mapeado donde se va a desarrollar la acción más próxima para el jugador. Se pueden tomar como ejemplo los enfoques rápido a puertas, interruptores u otros objetos interactivos con los que el jugador debe interactuar para poder avanzar. De esta manera se le cuenta la historia del protagonista sin utilizar palabras, y al mismo tiempo haciéndole partícipe de la misma.

Los videojuegos tienen otras vías para contarnos historias, también las que suceden fuera de pantalla, incluso en tiempos distintos al que transcurre durante el juego. Al igual que en el cine, es habitual la utilización de *flashbacks*, pero existe otra práctica que ya es inherente al videojuego, y que aparece prácticamente en todos los títulos que desarrollan una historia; los textos o documentos. Durante el progreso por el juego se encuentran objetos con los que interactuar, normalmente en forma de cartas, archivos de vídeo o audio, que nos cuentan parte de la historia. Es habitual utilizar esta mecánica jugable e integrarla en el desarrollo de la narrativa para crear un procedimiento que se haga violento a la percepción del jugador o que no rompa la sensación de linealidad en la historia. Sin embargo, en algunas ocasiones, especialmente en los videojuegos denominados de mundo abierto suelen darse disonancias ludonarrativas (*véase apartado 4.2*). Se trata de situaciones en las que no se corresponden nuestras posibilidades jugables con la historia que se nos cuentan, y que rompen el equilibrio narrativo.

Estas y otras características que se describirán y detallarán a lo largo de este trabajo han marcado la evolución de la narrativa del videojuego que, a pesar de beber de disciplinas artísticas anteriores ha encontrado su personalidad propia, con rasgos propios de las características técnicas propias del medio.

5. La disonancia ludonarrativa

Al igual que sucede en el cine con los «agujeros de guion», o lo que se podría denominar como incoherencias en la verosimilitud de cualquier obra inverosímil cuyas propias reglas pueden entrar en contradicción, la disonancia ludonarrativa es la consecuencia de la contrariedad entre la historia de un videojuego y las posibilidades jugables del usuario. Esto implica que, mientras la narrativa dice al jugador que haga una cosa, las mecánicas (herramientas marcadas por los desarrolladores) le pueden permitir hacer lo contrario, generando de esta forma una disonancia entre el apartado narrativo y lúdico.

Un ejemplo sobre disonancia ludonarrativa es *Uncharted 2: El Reino de los Ladrones* (2009), videojuego que se enmarca en el género de acción y aventuras y de carácter lineal (el jugador va de un punto A hacia un punto B). Este título se asemeja mucho a la tónica de las películas hollywoodienses de *Indiana Jones* (1981-2008) (un cazarrecompensas en busca de tesoros). La contradicción de *Uncharted 2* yace en sus primeras horas juego, en las que Nathan Drake, protagonista de la aventura, se tiene que colar en un museo junto con un compañero y su condición es no matar a nadie.

No obstante, la misma actitud de «gandhi», en palabras de su acompañante, denota una incongruencia cuando abrirse paso a tiros es uno de los requisitos para completar el juego. De hecho, en la parte final del juego, el que para resumir podría catalogarse como «villano» le pregunta «Usted cree que yo soy un monstruo, pero no somos tan diferentes Drake ¿A cuántos ha matado? ¿A cuántos solo hoy?». Lo que podrían parecer unas preguntas para plantear un dilema moral al jugador en el que se replantee qué ha hecho para llegar hasta donde está y si está al mismo nivel que el villano, son conclusiones a las que puede llegar el jugador, pero no porque esa sea la intencionalidad de Naughty Dog (sus creadores). En posteriores entregas de la franquicia *Uncharted* (2007-2016), concretamente *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (2016), se puede apreciar una madurez en el desarrollo de personajes y su profundización, influenciada esta por *The Last Of Us* (véase apartado 8.3). A pesar de las intenciones de dotar a sus creaciones de mayor coherencia, la disonancia ludonarrativa no es algo en que, Neill Druckmann, vicepresidente de Naughty Dog, esté de acuerdo:

No compramos el concepto, y he intentado analizarlo detenidamente. ¿Cuál es el motivo que lleva a que *Uncharted* se adapte a dicho contexto, pero *Indiana Jones* no? ¿Es cuestión del número? No puede ser, ya que *Indiana Jones* mata a más

gente de lo que mataría una persona normal. Una persona normal mata a cero individuos, e Indiana Jones acaba con docenas a lo largo de sus películas. ¿Qué pasa con Star Wars? ¿Han Solo y Luke Skywalker son asesinos en serie? ¡Hasta se ríen de haber acabado con algunos Stormtroopers!

(Neill Druckmann, 2016)

La disonancia ludonarrativa ha servido también para abrir un debate entre los propios creadores de videojuegos, siendo uno de los focos, el no caer ante este tipo de incoherencias y darle una utilización congruente a las herramientas que están a disposición del jugador. La primera persona que tuvo una aproximación al término disonancia ludonarrativa fue Clinton Hocking en el año 2007, en una entrada de su blog personal titulada «*la disonancia ludonarrativa en Bioshock*». En este artículo, Hocking puso de manifiesto que «*Bioshock* parece sufrir una gran disonancia sobre lo que supone como videojuego y lo que es como historia. Tirando los elementos narrativos y lúdicos de la obra de forma opuesta» (Hocking, 2007). Este enfoque crítico y pionero lo extrae el autor a través de lo que *Bioshock* plantea, una filosofía sobre la libertad y las decisiones del hombre, tratándose de un título cuyo *Leitmotiv* se podría resumir una de las citas más célebres de los videojuegos: «el hombre elige, el esclavo obedece». Es, precisamente ahí donde está el problema para Hocking, en la elección. Mientras *Bioshock* dice al jugador que, como alguien libre debe elegir y no obedecer, sus elecciones están limitadas por la estructura de videojuego que cerca las capacidades de elección del jugador porque, al ser el factor interactivo un diferenciante de otras artes comunicativas, el límite para maniobrar lo ejerce el jugador en la medida que los desarrolladores se lo permiten.

6. Juegos de autor

El cine, al igual que el videojuego, se elabora mediante un proceso creativo en el que multitud de profesionales se encuentran envueltos. Se realizan bocetos, *storyboards*, conceptos de arte... Cada sector tiene puestos particulares, en el caso de los videojuegos, por ejemplo, la figura del programador es fundamental, pues se trata de quien convierte en una realidad tangible todo lo que los creativos de arte y guionistas han creado. Aun así, todos los componentes del equipo de desarrollo son piezas fundamentales destinadas a construir un puzzle: el videojuego. Quien arma muchas veces este puzzle y determina la labor de cada pieza son los directores creativos. A menudo suelen ser personajes con años de experiencia en la industria y que han trabajado en cargos de responsabilidad interna. De la misma forma que el séptimo arte tiene directores cuyo trabajo es reconocible por el propio tratamiento que dan al metraje como Kubrick, Tarantino, Spielberg, el videojuego tiene sus propios «gurús» por cómo desarrollan sus videojuegos.

6.1 Hideo Kojima

Hideo Kojima nació en 1963, en Tokio y por el horario laboral de sus padres pasaba gran tiempo viendo la televisión. Esto llevó a que desde muy pequeño ya se mostrase interesado en el cine, pasando por películas japonesas hasta las provenientes de Hollywood. Para él, ser director de cine se había convertido en su ambición, pero todo cambió por decisión de sus padres, ya que le convencieron para dedicarse otra cosa por cuestiones de salario y estabilidad. A pesar de los obstáculos con los que se había encontrado y de que empezó a estudiar económicas, eso no le impidió crear sus propias historias de ficción y enviarlas a revistas especializadas para su edición. Sin embargo, nunca obtenía respuesta porque, entre otras cosas, excedía el límite de páginas de 100 que se exigía, enviando él 400. Todo cambió para Kojima cuando tuvo su primera videoconsola, una *FAMICON* (1983). Al quedar prendado del videojuego *Mario Bros* (1983), decidió que quería dedicarse a la industria. De esta forma, abandonó su carrera en el cuarto año y comenzó a dejar su currículum en las diferentes desarrolladoras de videojuegos: *Sega*, *Namco*, *Nintendo*... No recibió respuesta de ninguna y parecía que iba a seguir así. Sin embargo, hubo una que sí contactó con él: *Konami*, aunque de primeras no desarrolló ningún proyecto importante, sí que realizó labores de asistente de director en el videojuego *Penguin Adventure* (1986). Poco a poco, *Konami* empezó a dejar más responsabilidad creativa a Kojima y él por su parte, encabezó un proyecto que, para su desgracia, no terminaba de convencer a la empresa. Tras un proyecto cancelado

y otro que posteriormente tampoco acababa de convencer a *Konami*, el creativo japonés obtuvo a la tercera el visto bueno para el proyecto que catapultó su carrera: *Metal Gear* (1987).

La clave con *Metal Gear* (1987) residía en su argumento, puesto que, a diferencia de otros videojuegos de la época, éste tenía bastante peso y no se relegaba a un segundo plano. A su vez, el trasfondo del juego dibujaba un mensaje anti guerra y antinuclear.

Con su último proyecto, *Death Stranding* (2019), aún en producción, Kojima ha creado un nuevo fenómeno entre la comunidad de jugadores sin apenas mostrar cómo será el título. Sin ni siquiera saber en qué género se enmarcará, cuál será su historia o qué mecánicas ofrecerá al jugador, el director nipón ha creado una ola de expectación que se ha mantenido durante años, desde su anuncio en 2016. Esto deja clara la poderosa influencia del videojuego como elemento cultural hoy en día, y además, el peso de una firma reconocida detrás de un proyecto. En *Death Stranding*, Kojima se ha rodeado de figuras importantes de la industria del cine para llevar a cabo su proyecto, como Norman Reedus (*The Walking Dead*, 2010), Mad Mikkelsen (*Casino Royale*, 2006) o el mismo Guillermo del Toro, otra muestra del acercamiento artístico entre el cine y el videojuego. Las obras de Kojima destacan, como se menciona anteriormente, por el gran peso de su argumento y, por tanto, de su narrativa. Kojima es un creativo especializado en crear una narrativa muy cinematográfica, concretamente propia del cine de acción y tramas de espionaje, como pueden ser las aventuras de James Bond (1953), que a su vez bebe del personaje de novela homónimo creado por Ian Fleming, o de películas como *El Puente de los Espías* (2015), pero aportando un tono más oscuro, conspiranoico y catastrofista. Este enfoque pesimista queda perfectamente reflejado en su último proyecto, *Death Stranding*, mencionado anteriormente, en el que nos muestra un mundo totalmente apocalíptico. Esto refleja un hilo evolutivo y consecuente en el crecimiento de Kojima como narrador, un hilo transversal en sus historias. Desde el inicio de la que es su *magnum opus*, *Metal Gear Solid*, cuya primera entrega vio la luz en 1987, Kojima ha dotado a esta saga de un carácter tremendamente antibelicista, que lo hizo destacar sobre los títulos más ligeros e inocentes de la época. La obra de Kojima estaba cargada de crítica política y militar desde su primera entrega en la que se tratan conflictos bélicos en el continente africano, pero a medida que avanzaba cronológicamente el tono de la obra se volvió más crudo y realista, al empezar a tratar conflictos bélicos no ficticios, aunque siempre con añadidos imaginarios. Ejemplo de ello es *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*

(2004), título en el que se trata la Crisis de los Misiles de Cuba, la Guerra Fría y el conflicto moral que supone el uso de armamento nuclear. Aunque después de esta entrega vieron la luz dos más, *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008) y *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015), se considera a *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* como obra cumbre de Kojima en todos los sentidos, especialmente en la narrativa. Desde el inicio del juego se muestra una secuencia de apertura que recuerda al lenguaje creado por la saga cinematográfica de 007, con un enigmático vídeo que mezcla imágenes abstractas acompañadas de un tema musical interpretado por Cynthia Harrel. Esta obra hace uso de numerosos *flashbacks*, recurso habitual en el cine, así como de cargados y largos diálogos rimbombantes entre personajes. Como el mismo Kojima afirma y como se ha mencionado en este texto, su pasión inicial fue la dedicarse a la dirección de cine, y al dedicarse finalmente al videojuego ha impregnado esta disciplina con las características cinematográficas que más le apasionaban.

6.2 Hidetaka Miyazaki

Hidetaka Miyazaki nace en Shizuoka, Japón, en 1974, en el seno de una familia humilde. Si bien Hideo Kojima tuvo una infancia e inspiración marcadas por el cine y la televisión, la gran influencia de Miyazaki fue la literatura. Desde su infancia fue un ávido lector y pasó gran parte de esta etapa de su vida en bibliotecas, debido a que sus padres no podían permitirse comprarle libros. Se impregnó tanto de literatura japonesa como de clásicos occidentales, especialmente enmarcados en los géneros de la fantasía y el terror, encontrando una de sus principales inspiraciones en H.P. Lovecraft, influencia que queda firmemente reflejada en *Bloodborne* (2015). Dentro del mundo del videojuego encontró su inspiración en otro autor referente, Fumito Ueda, y su título *Ico* (2001). Tras graduarse en Ciencias Sociales por la Universidad de Keio, fue contratado por la empresa norteamericana Oracle. Sin embargo, después de jugar a *Ico*, consideró desviar su carrera profesional hacia el diseño artístico de videojuegos. A los 29 años consiguió un puesto en *From Software*, donde empezó trabajando en *Armored Core: Last Raven* (2005). Poco después tuvo la oportunidad de formar parte del equipo encargado de desarrollar *Demon's Souls* (2009), un título de fantasía oscura que entusiasmó a Miyazaki. Hasta ese momento, la compañía consideraba dicho título como un fracaso, muy lejos de ser comercializado, pero Miyazaki (2018) creía que estando él al mando podría convertir el proyecto en todo lo que siempre había soñado: «Imaginé que si encontraba la manera de tomar el control del juego podría convertirlo en lo que siempre había querido, y lo mejor de todo es que

si fracasaba a nadie le importaría, el proyecto ya era un fracaso». Sin embargo, pese al pesimismo inicial de la compañía y las reducidas ventas iniciales, *Demon's Souls* acabó siendo un éxito para From Software y Miyazaki, llegando a comercializarse en el mercado americano y europeo. El primer proyecto bajo la dirección de Miyazaki acabó convirtiéndose en un precedente para lo que sería la obra que lo lanzaría a la fama y a la dirección de la compañía: *Dark Souls*. Tras el éxito de *Dark Souls* en 2011, Miyazaki se convirtió en presidente de la compañía en 2014. El mismo Miyazaki asegura que en muchas ocasiones leía obras que no lograba entender en su totalidad, bien fuera por su origen occidental, cuyo contexto cultural era ajeno al joven Miyazaki, o debido a la complejidad de obras orientadas a un público más adulto. Según ha comentado en diversas entrevistas a medios importantes como *Game Informer*, *IGN*, *Game Reactor* o *Forbes*, rellenaba esas lagunas de comprensión a base de imaginación y observando ilustraciones acerca de aquello sobre lo que leía. Este suceso marcó su forma posterior de contar historias en los videojuegos, ya que con *Demon's Souls* (2009) y *Dark Souls* (2011) sentó un precedente en el mundo del videojuego que muchos intentarían imitar a posteriori. Tanto en la denominada saga *Souls* (2009-2016), que abarca *Demon's Souls*, *Dark Souls*, *Dark Souls 2* (2014) y *Dark Souls 3* (2016), como en *Bloodborne*, Miyazaki creó un estilo narrativo basado en el silencio, más que en las palabras. Como el mismo afirmó en su cuenta personal de Twitter: «Un mundo bien diseñado puede contar una historia en silencio» (Miyazaki, 2013). Estos títulos se hicieron famosos, a nivel narrativo, debido a lo ambiguo de sus historias, en las que no había un narrador que nos contara una historia clara, o un hilo de diálogos perfectamente estructurados que nos condujeran a través de los acontecimientos, como ocurre en el anteriormente mencionado *Metal Gear Solid* de Hideo Kojima. En sus obras el jugador debe descubrir la historia por sí mismo, basándose en los detalles que se observan en el mundo del juego, las descripciones de los objetos que encontramos en nuestra aventura, o conectando en su mente los confusos y aparentemente inconexos diálogos de los personajes que encuentra. En ocasiones, incluso de debe que combinar por cuenta propia este abanico de elementos para elaborar teorías acerca de la trama, teorías que en muchas ocasiones no han sido confirmadas por el autor, dejando en manos de la comunidad la decisión sobre lo que es verídico o no dentro de la obra. Se trata de un estilo narrativo que, si bien inicialmente pudo hacer sus obras más difíciles de abordar, a largo plazo le ha granjeado un reconocimiento propio en la industria, la admiración de millones de jugadores y la

creación de un público de nicho propio, como ya ha ocurrido con autores referentes del cine como Tarantino o Kurosawa, o clásicos de la literatura como el propio Lovecraft.

6.3 Fumito Ueda

Originario de la prefectura de Hyōgo, Japón, Fumito Ueda es director, diseñador y jefe de GenDESIGN. Ueda se graduó en la Universidad de Osaka de las Artes en 1993 y dos años más tarde, tras intentar vivir como artista, decidió empezar una carrera en la industria de los videojuegos. Apropósito del arte, comentó que «Si no estuviera en la industria de los videojuegos, me hubiera gustado convertirme en un artista clásico. Aunque considero que los videojuegos y cualquier otra cosa que exprese algo —películas, literatura, *manga*...— son formas de arte» (Ueda, 2005). En su primer contacto con el medio lúdico, se unió a WARP, una empresa desarrolladora de videojuegos, y trabajó como animador en *Enemy Zero* (1996), para la videoconsola Sega Saturn, bajo la supervisión del director Kenji Eno quién comentó: «Al principio, no pasó el proceso de selección. Como animador no era tan bueno, pero sus ideas y su visión me impactaron[...] Todavía recuerdo el trabajo que presentó; era un perro corriendo bajo la lluvia» (Eno, 1995). Más adelante, en 1997, consigue unirse a Sony Computer Entertainment como desarrollador, pero como muestra de que se estaba apostando por él, le dieron 3 meses para preparar un corto mostrar su capacidad creativa. La idea gustó tanto a la compañía nipona que nombraron a Ueda director de un equipo pequeño, compuesto por apenas 5 personas: Team ICO. A partir de aquí comienza la andadura del creativo en el mundo de los videojuegos, donde creó títulos referentes que acabaron cimentando el enfoque de muchos videojuegos posteriores. Uno de los principales del estilo creativo de Ueda es el «diseño por sustracción», un acercamiento que rompió moldes por prescindir de todo elemento que fuese innecesario en pantalla, como barra de salud, zonas explorables que no aporten sustancia a la trama... El primer videojuego que firmó bajo la tutela de Sony, fue *Ico* (2001), versa sobre un chico que es exiliado de su aldea por tener una maldición. El protagonista, que lleva por nombre Ico, es encerrado en un castillo y mientras trata de huir se encuentra con Yorda, hija de la reina que custodia la misma fortaleza. El argumento no tiene mucha más profundidad o planteamiento para el jugador que el de escapar, de hecho, los juegos de Fumito Ueda tienen una trama simple, pero con gran carga emocional. Una de las claves de los títulos de Ueda (*véase apartado 8.1*), es la falta de diálogos y la ambigüedad del mundo que crea, esto se debe sus obras posteriores a *Ico*

(2001), como *Shadow of the colossus* (2005) y *The last guardian* (2016), que tienen lugar en el mismo universo, pero distinto período de tiempo, lo que ha alimentado la teorización de los fans, aunque a pesar de la conexión admitida por el propio autor, él no quiere definir «el mundo que une a los tres juegos porque creo que eso es el trabajo del jugador y su imaginación. Mis juegos están conectados entre sí, pero no de una forma evidente o concreta» (Ueda, 2017). Más allá del halo de misticismo que rodea a la obra de Ueda, sus personajes a menudo son muy dependientes e indefensos y si estos tienen algo al alcance, su torpeza se evidencia. Es el caso, por ejemplo, del niño Ico, que cuando defiende con un palo a Yorda de los enemigos, sus ataques son poco certeros y repetitivos, o Wander, protagonista de *Shadow of the colossus* (2005), quien depende de su caballo para desplazarse y cuya ausencia muestra lo necesario que es. Además, uno de los patrones que utiliza el autor en sus historias es el propio sonido de ambiente, renunciando en varias ocasiones a la música extradiegética y consiguiendo una experiencia más inmersiva. Esto es algo que se ve más reforzado cuando el control jugable (el que tiene el jugador sobre el personaje), responde a un elemento narrativo. Por ejemplo, en *Ico* (2001), si pulsamos el botón R1, cogemos de la mano a Yorda y hay que mantenerlo apretado para no soltarnos. Otra muestra, es la aparición de menús en la pantalla que indiquen una interfaz al jugador cómo guardar su progreso en el juego, en los juegos de Ueda, esta acción está integrada dentro de la narrativa, unificándola y teniendo que sustraer su diseño arquetipos lúdicos que, en muchas ocasiones, están introducidos con calzador y sin ninguna justificación. Muchos opinan que los juegos de Fumito son para un mercado de nicho, es decir, un público selecto de jugadores que prefieren historias cuyo tema sea el sacrificio, amor, amistad y con diseño minimalista, mientras que otros señalan que cualquiera puede disfrutarlos. En lo que sí parece que hay consenso es que sus creaciones se han convertido en títulos de culto que han influido diversos productos lúdicos, tanto en *triple A* (superproducciones) como *indies* (juegos independientes y de poco presupuesto).

7. La narrativa según el género

La composición de la narrativa, al igual que otros medios, la determina el género en que cada obra se desarrolla. De la misma forma que las películas o novelas de terror, por ejemplo, generan el ambiente, planos o circunstancias de una forma diferente a, por otra parte, una historia de aventuras, lo mismo sucede en el videojuego a la hora de crear la atmósfera. La interacción y consonancia de la narrativa y las mecánicas jugables es esencial para conformar una obra creíble y ajustada a su género. Por ejemplo, en la saga *Silent Hill* (1999-2012), que se enmarca en el género del terror, concretamente del psicológico, los elementos que rodean a la narrativa y a la jugabilidad están muy bien orquestados para ser coherentes entre sí. En primer lugar, si se toma como ejemplo *Silent Hill 2* (2001), el protagonista es un hombre con problemas psicológicos y traumas severos, lo que le hace mucho más susceptible al horror que se desata en el juego. Por otra parte, en las mecánicas jugables hay elementos diseñados para introducir al jugador en la atmósfera de la sugestión o el miedo. Una herramienta tan habitual en los juegos como es el radar o el detector de objetos, en *Silent Hill* está diseñada de manera diferente a la habitual, para corresponderse con el tono de la obra. En lugar de ser un elemento visual en la interfaz del jugador, esta mecánica se refleja a través de una radio rota que lleva nuestro protagonista, y que produce escalofriantes sonidos, más intensos cuanto más cerca se está de ciertos objetos y peligros. Por otro lado, las físicas y la kinestética del personaje también son acordes a la atmósfera creada. En lugar de los movimientos ágiles que se encuentran en la mayoría de protagonistas de videojuegos, los cuales son capaces de correr a gran velocidad sin descanso o de saltar y girarse con la rapidez de un acróbata, el protagonista de *Silent Hill 2* se siente lento y pesado en las manos de un jugador. Se cansa tras correr un trecho y debe detenerse para recuperar el aliento, sus movimientos de combate son lentos y torpes, como los de cualquier persona corriente sin adiestramiento en combate, y sus reacciones no son instantáneas. En conjunto, el juego pone al jugador en la piel de una persona corriente que se enfrenta a un peligro extraordinario, tal y como nos cuenta la narrativa. Esta cuenta la historia de un hombre cualquiera que se enfrenta a un horror indescriptible y, en consecuencia, las mecánicas jugables se adaptan para hacer creíble la historia. Esto es una muestra de cómo la narrativa en el videojuego debe amoldarse y estar sujeta a todos los parámetros y condiciones que le impone tratarse de un producto interactivo en el que el jugador, en muchas ocasiones, decide el ritmo de la historia y las decisiones que toma el protagonista.

En los inicios del medio la narrativa era primitiva y escasa, en algunos casos incluso nula. Ejemplos como *Pong* (1972), *Tennis for Two* (1958) o *Pac-Man* (1980) son obras sin narrativa tradicional, es decir, sin una narrativa enfocada a contarnos ninguna historia. Su única muestra de comunicación con el jugador, y que puede entenderse como un tipo de narrativa, son los marcadores de puntos. Al fin y al cabo, estos elementos están trasladando una información desde el juego hasta el jugador, contándole cómo se está desarrollando el evento jugable. Si se avanza un poco más en el tiempo, por ejemplo, hasta el mítico *Space Invaders* (1978), ya puede encontrarse una narrativa más directa, además de los anteriormente mencionados elementos de la interfaz. Aunque de manera muy superficial, solo como una excusa para enmarcar la acción jugable en un fondo argumental, se cuenta mediante imágenes que nos enfrentamos a una invasión alienígena que amenaza a la Tierra. Por nimias que puedan ser, estas primeras incursiones del videojuego en el terreno narrativo, daban al jugador una motivación extra para afrontar el desafío jugable. Dicha característica no se encuentra en juegos icónicos como *Tetris* (1984), en el que las mecánicas jugables son solo eso, y no obedecen ni se enmarcan en ningún tipo de argumento o explicación.

Sin embargo, aunque no tan prolíficos o populares, a principios de los ochenta comenzaron a darse las primeras muestras de videojuegos especialmente dedicados a la narrativa, como las aventuras conversacionales o las aventuras gráficas. La primera muestra que se puede tomar de aventura conversacional es *Mystery House* (1980) que nos llevaba a una casa, en la piel de un detective. Para resolver el misterio propuesto debemos interactuar y conversar con multitud de personajes, dejando todo el peso del juego en el argumento y, por ende, en la narrativa. Las mecánicas reinantes en los videojuegos, como la acción, el combate o las plataformas, no tenían peso en este género, que dejaba recaer todo su peso en la trama y el argumento.

Entre finales de los ochenta y principios de los noventa las recreativas seguían viviendo su edad de oro, especialmente en algunos países, entre ellos España, a los que habían llegado con años de retraso respecto al mercado oriental y americano. En 1987 llegó el mítico *Street Fighter* (1987), exponente del género beat' em up junto a *Streets of Rage* (1991). Este género dominó gran parte de ambas décadas e iba un paso más allá en la narrativa, respecto a títulos como *Space Invaders*. Aunque no profundiza tanto como las anteriormente mencionadas aventuras gráficas o conversacionales, estos juegos tenían

cierto peso en la historia, para justificar las acciones del jugador, aunque sea de manera superficial, simplemente para darle una excusa a todo aquello que sucede en el juego.

La siguiente parada en la línea temporal podría hacerse en los míticos *Wolfenstein 3D* (1992) y *Doom* (1993). Los títulos de ID Software fueron pioneros en el género del FPS o *shooter*. Este género se caracterizó por la perspectiva en primera persona, en la que el jugador se sentía en la piel del protagonista, ya que la perspectiva solo dejaba a la vista el arma equipada, como si el propio jugador la empuñara. Estas decisiones de diseño buscaban crear un carácter inmersivo para el jugador. Esto supuso ir un paso más allá en términos de narrativa por dos razones. Dejando de lado las aventuras gráficas y hablando de títulos que combinan acción con narrativa, los *shooters* llevaron el peso de las historias un poco más allá. Pero, sobre todo, consiguieron que el jugador se sumergiera más en la historia, creándole la ilusión de que era él mismo quien se enfrentaba a los peligros y misterios mostrados en el juego.

7.1 Acción y Aventura

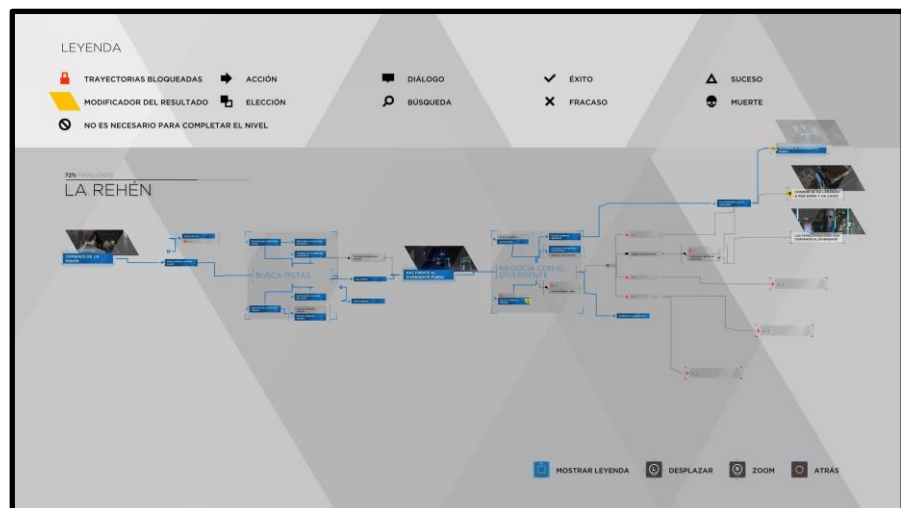
A mediados y finales de los noventa empezaron a proliferar las aventuras más amplias con mundos más extensos y profundos, enfocados sobre todo a la exploración, la resolución de puzzles o las plataformas. Son muestra de ello títulos tan icónicos como *Super Mario 64* (1996) o *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998). En estos títulos se puede encontrar una narrativa muy cercana al lenguaje de los cuentos y novelas de aventuras. Tomando el ejemplo de *The Legend of Zelda*, se presenta a un héroe elegido que representa a la luz y el bien, y que se alza entre el mal y sus propósitos. Se trata de una estructura muy utilizada tanto en la literatura, en obras como *El Señor de los Anillos* (1954), o en el cine, en sagas tan populares como *Star Wars* (1977-2019). Este arquetipo de historia, que predominaba en la escena del videojuego de los noventa y gran parte de la primera década del siglo XXI, llevaba adscrita una narrativa común en la mayoría de obras de dicha temática. Una narración muy lineal, cronológicamente hablando, que muestra el crecimiento del héroe y su fortalecimiento progresivo orientado a enfrentar al antagonista. Dicho ritmo narrativo, en los juegos, va acompañado de una tónica en las mecánicas jugables que, debido a la simbiosis entre narrativa y jugabilidad, también predominó en este periodo. Se daba un avance jugable más lento y pausado, acorde al ritmo de la historia, y alejado de los ritmos rápidos de los juegos arcade de décadas

anteriores. Frente a la duración de un puñado de horas de los títulos mencionados en párrafos anteriores, las grandes aventuras de los años noventa podían ofrecer al jugador contenido suficiente para llenar decenas de horas de juego. Este ritmo es consecuencia de una narrativa mucho más profunda y elaborada, a la que los jugadores empiezan a dar más importancia, en detrimento de la obsesión por las puntuaciones que reinaba en los títulos arcade. Parte de este interés por la historia y la narrativa en los juegos surgió gracias a la proliferación de las consolas domésticas, que ya se habían impuesto sobre los modelos de salones recreativos, que, por su naturaleza no dejaban tiempo al jugador para centrarse en una historia larga y elaborada. A partir de esta época, la evolución del videojuego hasta la actualidad se ha enfocado más y más hacia la profundización en las historias que nos cuentan. Incluso se ha dado una fusión de elementos cinematográficos y literarios en el videojuego. Mientras que el lenguaje visual en muchos juegos emula al que vemos en obras de cine, la narración de los hechos imita los ritmos y estructuras de la novela escrita. Son ejemplos de esta modalidad títulos como *Uncharted* (2007), *The Order: 1886* (2015) o *God of War* (2018).

7.2 Walking simulator/aventuras interactivas

A diferencia de otros géneros en los que la interacción y las posibilidades jugables como disparar, conducir, saltar, entre otras acciones, son las principales características que conforman a todo el plano lúdico, los *Walking simulators*, por el contrario, desechan estos elementos y se centran en una sola baza principal: la narrativa. La priorización de la historia es tal, que en muchos de estos videojuegos el jugador hace prácticamente de espectador,

porque sus acciones están muy limitadas, llegando incluso a tener que caminar por el escenario y observar la historia que se



cuenta. Se podría decir que los *Walking simulators*, son la evolución de las aventuras gráficas, siendo estas un modelo tradicional que se basaba en el *point and click* (apuntar y hacer click). Algunos de los títulos más destacaron en este género fueron, por ejemplo, *Monkey Island* (1990), *Hollywood Monsters* (1997) o *Grim Fandango* (1998), en los que el jugador necesitaba conseguir objetos e interactuar con ellos de una forma determinada, pudiendo así avanzar la trama. Dicho avance se producía mediante una secuencia «in-game» (dentro del juego) o a través de una escena cinemática ya pre-renderizada, interrumpiendo el plano ludonarrativo (en el que prima la interacción del jugador) por otro cinematográfico, en el que es espectador por el tiempo en que dura la secuencia. Estas aventuras en las que el relato estaba predefinido y no daba lugar a variantes en la historia por las elecciones del jugador, cambiaría con la llegada del creativo David Cage y la compañía desarrolladora TellTale Games. Cage es un director cuyo estilo está marcado por la creación de videojuegos muy centrados en la historia y cinemáticos (jugabilidad muy simple y poco nivel interactivo), de hecho, él mismo ha llegado a definir a sus juegos como «películas interactivas» (Cage, 2009). Otras de las particularidades de sus creaciones es que el camino y desarrollo de la trama se bifurca a partir de las acciones que desempeña el jugador, esto ocurre a través de situaciones en las que el jugador tiene que elegir una opción que se le presenta con sus posteriores consecuencias, pudiendo ser estas de menor o mayor nivel. El plano interactivo, además de las mencionadas decisiones, se produce mediante (*quick time events*), unos comandos de reacción que muestran en pantalla el botón que debe pulsar el jugador para que el personaje que controle actúe en consecuencia. Algunos de los títulos de Cage como *Heavy Rain* (2010) o *Detroit: become human* (2018) tienen más de 3 personajes jugables dentro de una misma historia, por lo que, en cierta forma, estos juegos simulan un «perspectivismo literario» aplicado a la ludonarrativa, permitiendo al jugador nutrirse de varios puntos de vista para construir la historia en su conjunto. De esta manera, el jugador empatiza con el personaje que está encarnando y tomar decisiones morales de gran carga emocional.

Por otro lado, las entregas que desarrolló TellTale Games (la compañía cerró) se basaban en la adaptación de diversas licencias como *Game of thrones* (2014), *The Walking Dead* (2012), *Batman* (2016), *Back to the future* (2010), entre otras en las que se optaba por crear historias paralelas que tuviesen lugar dentro de un universo ya creado. Por ejemplo, en *Game of Thrones: A Telltale Games Series* (2014), se basaba en la adaptación de serie de televisión del autor G.R.R. Martin, *Canción de Hielo y Fuego* (1996), en la que los

desarrolladores crearon unos personajes exclusivos y que cuya integración no supusiera una incoherencia con la historia ya presentada en televisión. La clave de estos videojuegos se encontraba en los diálogos, puesto que no tenían un gran componente jugable ni mecánicas que requiriese la interactividad del jugador.

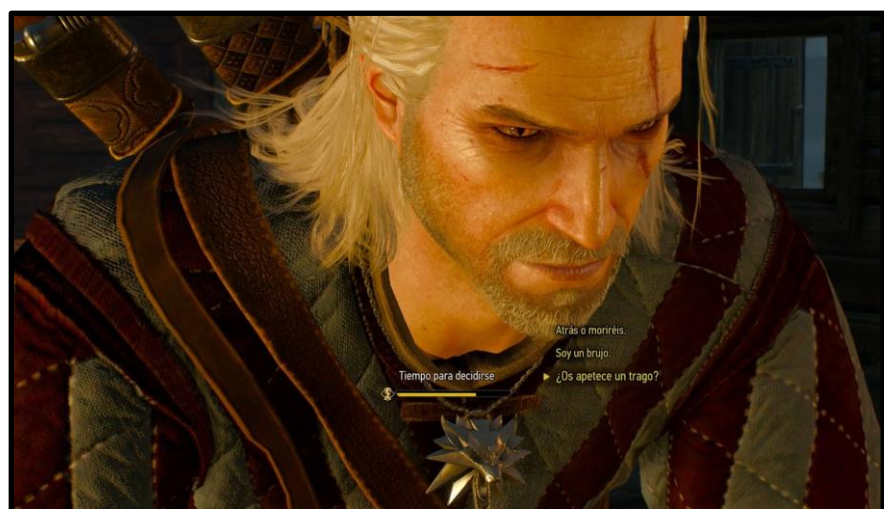
7.3 Mundo abierto

Este género es en el que la disonancia ludonarrativa aparece de base por la propia estructuración del videojuego. El «mundo abierto», como su propio nombre indica, supone la presentación de un gran espacio para que el jugador pueda interactuar y desarrollar su actividad. Se trata de una experiencia multilineal en la que, dependiendo del videojuego y de la complejidad de su desarrollo, se presenta por un lado una trama principal y unas subtramas (llamadas misiones secundarias), junto con otro tipo de contenido extra para mantener entretenido al jugador. Se trata de un mundo cuyos parámetros prefijados por los desarrolladores, permiten al jugador, dentro de las posibilidades, controlar la temporalidad de y duración de las tramas. Este género, a diferencia de los videojuegos de carácter lineal, puede suponer una experiencia más inmersiva porque tiene muchos más factores integrados dentro de su universo y genera una recreación fidedigna y por tanto con mayor realismo para el jugador. Estos mencionados factores, pueden ir desde los *NPC* (*non player character*, personaje no jugable), aquellos preprogramados y que el jugador no puede controlar, hasta el propio entorno o mapa explorable. La franquicia *Assassin's Creed* (2008-2018), por ejemplo, es característica por ofrecer mundos abiertos ambientados en épocas históricas concretas. En *Assassin's Creed II* (2009), la historia se desarrolla en el renacimiento italiano, produciéndose en localizaciones míticas de la época como Florencia, Venecia, Roma, junto también con grandes personalidades como Leonardo Da Vinci o Nicolás de Maquiavelo. Ubisoft (empresa desarrolladora y distribuidora) se ha valido de diferentes momentos de la historia para trasladar al jugador a momentos cruciales como la revolución francesa con el asalto a La Bastilla, la guerra del Peloponeso, la caída del imperio egipcio... Las tramas que se envuelven dentro de estas épocas tienen ciertas licencias por parte de sus creadores con respecto a la sucesión de algunos hechos que conocemos actualmente. Por ejemplo, actos como el asesinato de César, son hechos inevitables, pero se producen variando en menor o mayor medida el desarrollo de la historia hasta ese punto, provocando siempre el mismo resultado y cambiando algunos aspectos menores en pos de la interacción que tiene el jugador a través de un personaje

ficticio. Siguiendo con la misma franquicia como ejemplo, la narrativa de *Assassin's Creed Odyssey* (2018), presenta La Guerra del Peloponeso como telón de fondo, mientras que existen otras actividades en las que el jugador puede verse más inmerso en el mundo que le rodea como el circo romano, tareas o recados de personajes secundarios, como, por ejemplo, Descartes, quien a la vez que pide resolver determinadas situaciones, aplica la filosofía para analizar las acciones del jugador. Algo que en lo que ha evolucionado *Assassin's Creed* es en la personalización de la experiencia jugable, puesto que, a lo largo de sus múltiples entregas, pasando de ser un juego de acción y aventuras de mundo abierto a convertirse en un *RPG* (*role playing game*, juego de rol en español), otro género característico por la importancia de desarrollar el personaje jugable en muchas facetas y decisiones.

A pesar del paulatino avance de la franquicia canadiense en la mejora de la narrativa con la experiencia jugable, *The Elders Scrolls V: Skyrim* (2011) ya ofrecía una experiencia inmersiva y más personalizada. ¿De qué forma? Mediante la creación de personaje esta herramienta permite al jugador elegir el aspecto de nuestro personaje, pudiendo cambiar su complejión física, color de pelo, tipo de peinado, sexo, raza y nombre. A la vez que *Skyrim* (2011) ofrece una experiencia selectiva al ofrecer varias soluciones para un mismo problema y desenlace de los acontecimientos, pero su trasfondo muchas veces es irrelevante y descuida el desarrollo de sus tramas secundarias, tratándose en muchos casos de «recados» que mantienen al jugador ocupado y con poca importancia a nivel narrativo. No es el

caso, por ejemplo, de *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), adaptación de la saga literaria del Brujo Geralt de Rivia del escritor polaco Andrzej Sapkowski (en Polonia la



popularidad de estos libros es equivalente a *El Quijote* en España). Este videojuego permite al jugador tener el control sobre Geralt de Rivia, un brujo, pero no un brujo con

la connotación común a la que todo el mundo está acostumbrado. En este mundo, ser un brujo te relega a uno de los escalafones más bajos ante la mirada social. Eres un bicho raro que ha sufrido mutaciones en tu cuerpo para poder ejercer mejor tu trabajo: matar monstruos. Geralt de Rivia es para la sociedad un apestado, un «freak», alguien que cuando entra en una taberna no recibe un trato agradable. Gracias a las situaciones que el videojuego presenta al jugador, este puede decir cómo afrontar las situaciones. Por ejemplo, frente a un insulto por nuestra condición de brujo, podemos optar por tener una actitud violenta, neutral, irónica... De esta forma el jugador es el protagonista de la historia y sus decisiones traerán como consecuencia un resultado distinto, convirtiendo así la experiencia de juego en algo único. Además, a diferencia de otros juegos de mundo abierto (donde las actividades secundarias y extras son esenciales para extender la experiencia de juego), *The Witcher* destaca por su cuidado en el desarrollo de personajes y misiones secundarias en las que se trata de apelar más a la empatía por los *NPCs* y la moralidad de las acciones, poniendo de manifiesto que, a veces, los monstruos que hay que matar no son necesariamente hombres lobos u otras bestias, sino los propios humanos. Por otro lado, CD Projekt (creadores de la adaptación lúdica de la saga de Geralt de Rivia) han expresado en varias ocasiones su predisposición a no tener tabúes con cualquier tema o enseñar desnudos, afirmando que *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) es un juego con un enfoque maduro:

Hacemos juegos maduros para un público maduro (todos los juegos de *The Witcher* lo son), y el sexo es, por supuesto, una parte más de la vida adulta. [...]La clave está en no exagerar, no vender tu juego por el sexo. Mientras seas discreto en la forma en la que lo haces, y siempre y cuando tengas una razón legítima para incluir escenas de sexo en el juego, creo que es bastante seguro hacerlo.

(Tost, 2014)

7.4 Aventuras de terror y *Survival Horror*

Este subgénero derivado de la aventura será objeto de estudio en este trabajo dadas las particularidades de su lenguaje narrativo, dependiente de la atmósfera que busca crear en el jugador, así como por sus marcadas influencias de la literatura clásica de terror, de obras como *Drácula* (1887) de Bram Stoker o de la mitología creada por H.P. Lovecraft. En los títulos enmarcados en este subgénero se encuentra una narrativa más ramificada,

y que obedece al clima de tensión que el autor busca crear en el jugador. En lugar de seguir una única línea para la transmisión de los mensajes al jugador se utilizan distintos métodos narrativos, con distinto peso. Por ejemplo, una herramienta recurrente en estas obras es el descubrimiento de acontecimientos mediante documentos de texto o audio encontrados en el juego mediante mecánica jugables. El jugador puede encontrar diarios, cartas o grabaciones en cintas en las que alguien narra los hechos acontecidos en primera persona, dando más subjetividad a la historia. Esta herramienta es indispensable para crear miedo, ya que un testimonio personal permite transmitir el horror de la persona que lo cuenta. Se pueden utilizar expresiones más coloquiales y viscerales, recursos como los balbuceos, las dudas o los sollozos, en resumen, elementos que un narrador omnisciente no podría trasladar en primera persona y que perderían esa fuerte carga emocional. Por otro lado, la revelación de datos sobre la historia y lo que acontece alrededor del jugador suele seguir un ritmo más lento al de las aventuras convencionales, aunque no por ello se trata de aventuras más largas. Normalmente es al revés, la duración de los juegos de terror suele ser más reducida, para poder mantener la tensión a lo largo de toda la obra. Sin embargo, los hechos se desvelan de manera más lenta, porque suele tratarse de tramas con menos elementos que revelar, aunque más ocultos e inteligentes.

Dentro de los videojuegos de terror se pueden encontrar distintos modelos para moldear la narrativa. Para empezar, el primer título enmarcado en este subgénero fue *Alone in the Dark* (1992), un título que a nivel argumental estaba cargado de referencias e influencias de la obra de H.P.

Lovecraft.

Enfrentaba al jugador a terrores indescritibles y llevaba a sus protagonistas al borde de la demencia. El gran acierto de esta



obra fue plantear al jugador el dilema de discernir entre lo que era real y lo que era producto de la imaginación del personaje. En 2001 llegó una secuela homónima, o más bien un relanzamiento del juego original mejorado con la tecnología de las consolas de la época. Esta reimaginación del clásico se mantuvo fiel al original en cuanto a la trama,

incluso con el mismo protagonista, pero adaptó su modelo narrativo a las posibilidades técnicas que ofrecían las consolas Dreamcast de Sega, y PlayStation de Sony. Se consiguió un ritmo más lento y misterioso, aprovechando la capacidad de los CD's, y se recurrió más a los anteriormente mencionados objetos como herramientas narrativas. En 1996 llegó al mercado *Resident Evil*, obra dirigida por Shinji Mikami y reconocida hasta día de hoy como máximo exponente del género, con una de las franquicias más longevas y prolíficas de la historia del videojuego. Mikami, fan del cine de George A. Romero, enfocó la temática de *Resident Evil* hacia los zombis, iconos de la cultura pop desde los años ochenta. La influencia del cine de Romero en las obras de Mikami es más que evidente. Sin embargo, el creativo japonés aportó un tinte más lúgubre y oscuro a la obra, y llevó la interacción entre mecánicas jugables y narrativas a otro nivel, dando mucho peso a los objetos interactivos en el juego como transmisores de fragmentos de la trama. Por otro lado, llegó un nuevo exponente dentro de los juegos de terror, un subgénero centrado en el terror psicológico, en el que se da mucho más peso a la historia y la narrativa que a la acción jugable, o que, como mínimo se comparte a partes iguales. Son obras referentes de esta corriente *Silent Hill* (1999), *Project Zero* (2001), *Kuon* (2004), o *The Evil Within* (2014), este último desarrollado por el director del *Resident Evil* original, representando un cambio de rumbo en el tono de sus obras. Estos títulos tienen varias cosas en común; en primer lugar y a diferencia de lo que mostraban los títulos mencionados anteriormente, se inspiran más en el cine de terror oriental que en el occidental, sobre todo en el japonés. Son historias con otro enfoque totalmente distinto para causar miedo, alejadas del susto repentino y focalizadas en crear una tensión constante y longeva en el jugador, al igual que ocurre con el cine de terror nipón o coreano. La narrativa de estas obras es más pausada y se suele reflejar en juegos más largos. Pero el ritmo no es lo único que cambia, sino también la profundidad y complejidad. Se trata de historias en las que nada es lo que parece a simple vista, y en las que el jugador o espectador, según el caso, tendrá que hacer parte del ejercicio narrativo para sí mismo. Es decir, tendrá que suponer e interpretar ciertos aspectos de las historias, aspectos que en algunas ocasiones serán desvelados explícitamente en la obra, pero que en otros casos quedarán a la entera interpretación del jugador.

8. Obras referentes

En el mundo de los videojuegos hay muchos títulos que, de una forma u otra, han influenciado el desarrollo y resultado final de creaciones lúdicas posteriores. Muchas veces se debe al éxito comercial como, por ejemplo, los videojuegos multijugador en línea, en los que la fórmula más rentable se acaba copiando por distintas desarrolladoras; o por la aclamación de la crítica especializada y popular. Incluso, si se dan los dos factores de que un videojuego presenta una fórmula alabada y además es rentable, se convierten en referentes de la industria. En este apartado se mostrará algunos videojuegos que han sentado algún tipo de precedente tanto a nivel narrativo como de otros factores por los que la narrativa haya evolucionado o visto enriquecida. De esta forma, se hará mención a aquellos elementos que hayan influenciado el curso de los desarrollos creativos de estas obras.

8.1 *Shadow of the colossus*

Cuando Fumito Ueda concibió y creó *Shadow of the Colossus* (2004) dejó en el panorama del videojuego una obra que se expresa, prácticamente, en todos los lenguajes en los que podría hacerlo. En primer lugar, y como canal más evidente y poderoso, este título utiliza la composición espacial y proporcional de la imagen con precisión, y con una contundencia innegable. La obra de Ueda cuenta la historia de un joven que se enfrenta a dieciséis colosos de piedra para devolver la vida a una joven. Sin embargo, es muy poco lo que se cuenta directamente con palabras, simplemente se proporcionan unos raíles iniciales para «encauzar» al jugador en el tono y mensaje de la obra. El lenguaje visual en *Shadow of the Colossus* es apabullante, ya no solo por la increíble calidad técnica sino por la inmensidad de sus estampas y el uso de la proporción. Una de las premisas claves del juego es la intención de hacer sentir al jugador pequeño, pero no insignificante, hacer que se sienta realmente ante una tarea titánica. Para ello sigue una serie de pasos, que pueden considerarse parte de la narrativa, sin utilizar ni una palabra. En primer lugar, la interfaz del jugador es minimalista, dejando la mayor parte de la pantalla totalmente vacía para que nada interrumpa las estampas que el juego deja al jugador. Por otro lado, el enfoque de la cámara no sitúa al personaje en el centro del encuadre, como es habitual, sino que lo deja desplazado hacia el lado derecho de la pantalla, dejando así el resto de la pantalla libre para mostrar la inmensidad del paisaje y la arquitectura, logrando que luzca enorme e inabarcable para el jugador. También es interesante el uso de los planos contrapicados al enfrentarnos a los colosos. La mayor parte del tiempo será imposible

tener al enemigo enteramente dentro del encuadre, ya que su tamaño hace que «desborden» la pantalla. Además, el juego hace un uso progresivo y sutil del plano contrapicado, que poco a poco va agudizándose cuanto más se acerca el protagonista al enemigo. Este conjunto de prácticas logra una sensación de inmensidad que el jugador siente como una amenaza, como la amenaza que la historia nos quiere contar.

El uso de los colores también es clave en la narrativa «fotográfica» de *Shadow of the Colossus*. La paleta de colores elegida en la obra de Ueda se caracteriza por su escasa saturación del color y la predominancia de tonos grises y apagados, que ayudan a transmitir el estado de desesperanza que envuelve al personaje. En escasos lugares y momentos brillará el sol, y ni siquiera así se mostrarán colores demasiado vivos. En cuanto a la narrativa más tradicional, la de las palabras, *Shadow of the Colossus* muestra un ejercicio similar al que haría Miyazaki con la saga *Dark Souls* (2009-2016) y el resto de sus obras más tarde, pero de manera no tan radical. Se cuenta la historia de manera muy superflua,

marcando unos claros caminos para el inicio pero dejando mucho espacio para que el jugador imagine. Sin embargo, el desenlace, sin ser totalmente



explícito, está más claro y definido de lo que lo está en las obras de Miyazaki. En este sentido, *Shadow of the Colossus* se encuentra en un término medio entre la narrativa más convencional del medio y el estilo implícito que ha hecho famosos a los juegos de Miyazaki.

8.2 Saga Soulsborne

Hidetaka Miyazaki dio a luz una forma de contar historias totalmente nueva y original dentro del videojuego. Con *Demon's Souls* (2009) dio inicio a una saga que se conoce popularmente como *Soulsborne*, y que hasta la fecha incluye cinco obras: *Demon's Souls*, *Dark Souls*, *Dark Souls 2* (2014), *Bloodborne* (2015) y *Dark Souls 3* (2016). La constante en estos cinco títulos es la abrumadora presencia de una fantasía oscura, probablemente fruto de su inspiración literaria en autores como Lovecraft, y una narrativa pausada y tenue, dispersa a través de casi todos los elementos del juego. Es un modelo narrativo en el que el narrador omnisciente prácticamente desaparece, relegado a un plano muy secundario, y solo hace acto de presencia en el inicio y desenlace de la historia. El resto de la historia se traslada al jugador casi «en completo silencio», es decir, es el propio jugador quien debe buscarla, sacarla a la luz e interpretarla, incluso rellenar agujeros argumentales con su imaginación, basándose en las sutiles y escurridizas pistas que se encuentran dispersas en la obra.

En la saga *Soulsborne* el propio mundo en el que nos movemos es que nos cuenta todo lo que ha pasado anteriormente, lo que está pasando, e incluso lo que está por pasar. El jugador debe tomar un papel más activo en la historia de la obra y no limitarse a observar. Como



resultado de esta implicación extra, la historia resulta mucho más gratificante cuando llega a comprenderse. Por otra parte, para los jugadores que no se hayan habituado al estilo de Miyazaki, la trama de estos títulos puede quedar desdibujada, con el jugador habiendo acabado el juego sin terminar de entender la historia. Esto se debe a que el juego no da ningún tipo de alerta o aviso si estamos pasando por alto o dejando atrás algún elemento de la trama. El jugador sigue avanzando sin la sensación de habernos dejado nada. Para sacar a la luz todas las piezas que conforman la trama se debe tener en cuenta

diálogos opcionales con distintos personajes, objetos escondidos por el mundo, las descripciones de casi cualquier objeto, aunque dicho objeto parezca no tener nada que ver con la historia, e incluso la decoración y el diseño del escenario y los enemigos a los que el jugador se enfrenta. En resumen, esta «narrativa del silencio» conforma algo así como un laberinto narrativo, en lugar de un camino delimitado. El jugador debe indagar al máximo posible todos los aspectos del juego para llegar a conocer la totalidad del mensaje que nos manda el autor.

8.3 The last of us

Naughty Dog es una de las empresas desarrolladoras de videojuegos de la compañía nipona Sony Interactive Entertainment. Desde la década de los 90, aunque todavía Naughty Dog no pertenecía a Sony, ya desarrollaban videojuegos de aventuras para la consola Playstation y posteriormente sus videojuegos se basarían en el entretenimiento a través de juegos de acción con pequeños toques de humor. Todo cambiaría para la empresa desarrolladora en su forma de integrar la narrativa con un documental de la BBC sobre un virus que afecta a las hormigas: *cordyceps unilateralis*. Esta pieza audiovisual sirvió como inspiración para Neil Druckmann y Bruce Straley en la creación de una aventura postapocalíptica con gran carga narrativa en el desarrollo de personajes. Asimismo, su creación se vio influenciada por libros como *La carretera* (2006) o películas como *No es país para viejos* (2007). A priori, podría decirse que el jugador está ante un juego de acción en tercera persona sobre zombis, pero esto es solo un telón de fondo que emplean los desarrolladores para profundizar en cómo puede *The Last of Us* (2013) puede establecer una relación empática con el jugador y con unos personajes tan creíbles como realistas junto con el mundo que se presenta.

Ambientado en el año 2025, la humanidad ha sido azotada por un virus del que aún no hay cura. Los infectados por dicho virus pierden la conciencia, actúan como el arquetipo popular de zombis, aunque los únicos enemigos no son los portadores del virus, sino también aquellos que, al igual que el jugador, buscan sobrevivir. Durante esta historia, el personaje será Joel, quien ha conocido el mundo antes de la epidemia y, tras perder a su hija, ha vivido como contrabandista en una zona de cuarentena. Todo cambia para él cuando conoce a Ellie, una joven con edad similar a la de su hija y que se verá obligado a llevar a la otra punta del país, pues ella es inmune y podrán fabricar una vacuna. Durante este viaje, se va fraguando una relación paterno filial entre los dos protagonistas,

apoyándose el uno al otro y contraponiendo sus puntos de vista frente a lo que era y lo que es el mundo.

Dada la identidad de supervivencia impregnada en el juego, el jugador debe tratar de adquirir la mayor cantidad de munición y provisiones



posibles, pues estas escasean y por ello, deberá decidir cómo afrontar cada situación. A la hora de encarar los conflictos el juego permite avanzar mediante el uso de la violencia a bocajarro, en sigilo, o directamente sin tener que ejercerla. Esta bifurcación es uno de los elementos distintivos del juego porque sus desarrolladores venían de crear la franquicia *Uncharted* (2007-2011), unos juegos basados en la acción desenfrenada y, si era necesario, abandonando el uso coherente de la violencia en pos de una experiencia entretenida. Algo como las películas palomiteras de *Indiana Jones* (1981-2008). Con *The Last of Us*, en cambio, la violencia no es que sea un elemento efímero de una situación, pues tiene consecuencias en la experiencia jugable (aunque las acciones del jugador no repercuten en la historia), pero apretar el gatillo en este título —a pesar de que la violencia cobra un valor justificado— puede inclinar la balanza en contra del jugador. Lo que convirtió a esta IP (*intellectual property*) en un referente de su generación fue la capacidad de combinar un guion consistente junto con una progresión lineal, desarrollo de personajes sólido, trama y subtexto le ha valido para convertirse en uno de los videojuegos más aclamados por la crítica y con más de 240 premios. A partir de este videojuego, muchos tomaron nota de él (*véase apartado 8.4*) y se comenzó cuidar más los arcos de sus personajes, llegando incluso la propia Naughty Dog a lanzar un videojuego posterior, *Uncharted 4: El desenlace del Ladrón* (2016), con personajes y una trama más cuidada que sus entregas anteriores. Por lo que, a pesar de las disonancias ludonarrativas que, como sus antecesores ya tenían, la creación de *The Last of Us* supuso un punto de inflexión para la desarrolladora californiana a la hora de encarar sus creaciones venideras.

8.4 God of War

En la jerga de la industria audiovisual hay una palabra llamada *reboot*, esta significa «reinicio», y se suele emplear cuando se replantea cambiar toda una franquicia, pero conservando el nombre. Hay varios ejemplos de esto, pues tanto en cine con películas de superhéroes (Batman, Spiderman...) como en sagas de videojuegos *Devil May Cry* (2001-2019) y *Prince of Persia* (1989-2010), es una práctica habitual, dado que el nombre de una franquicia ya asentada supone mayor rentabilidad. *God of War* fue un videojuego que, en un principio, se pensó que se iba a reiniciar debido a mal resultado en ventas de su último título de aquel entonces, *God of War Ascension* (2013). Con siete videojuegos a sus espaldas en distintas plataformas como Playstation 2, PSP (Playstation Portable) y Playstation 3 parecía que ya no quedasen más historias que contar de este universo. Todo cambió con Cory Barlog, quien ya había trabajado en *God of War* (2005) como jefe de animación y en *God of War II* (2007) como director. Con el éxito cosechado (más de cuatro millones de copias según el portal *vgchartz.com*) parecía lógico a nivel interno que el encargado para dirigir *God of War III* (2010) continuase siendo Barlog. Sin embargo, en los primeros meses de preproducción, y con los primeros borradores de guion creados, Barlog decide repentinamente abandonar el proyecto: «Creo que en ese entonces tenía cierta entereza, porque me di cuenta de que creativamente era infantil y necesitaba irme de ahí (Santa Monica Studio) para trabajar con otra gente, de lo contrario, estaría condenado a hacer lo mismo una y otra vez» (Barlog, 2018). Seis años más tarde de su salida de la desarrolladora, Barlog vuelve para re-enfocar la saga y explorar nuevas posibilidades. Cabe destacar que la saga *God of War*, siempre se basó en ofrecer una experiencia entretenida por medio de acción desenfundada, sin aspiraciones a ofrecer una narrativa profunda. Curiosamente, *God of War* (2018) llevaría el mismo nombre que la primera entrega de la franquicia, aunque en este caso supuso un punto de inflexión para la franquicia y Santa Monica Studio. Aunque la línea temporal se mantuvo, así como el mismo protagonista de anteriores videojuegos, los factores que influyeron al cambio radical del título tenían que ver con que muchos de los integrantes del estudio acaban de ser padres y sentían que podían tener un acercamiento diferente al tratamiento de la narrativa en la saga *God of War*.

Además de otras influencias externas como *The Last of Us* (2013) y la película *La Carretera* (2009) en los que se evidenciaba una estructura narrativa basada en el vínculo

paterno filial
entre dos
personajes,
para Barlog ni
siquiera era
adecuado
llamarlo
reboot porque
aunque lo
llamase así:



No quería hacerlo porque lo que estaba entendiendo entonces de este concepto no es la idea de lo que tiene ahora la gente de lo que es[...] Vamos a continuar la historia y reinventar los sentimientos. Hicimos tanto trabajo construyendo el personaje de Kratos... ¿por qué desperdiciarlo ahora? Estamos tratando los primeros 7 juegos como el primer capítulo de su vida.

(Barlog, 2019).

El cambio no solo afectó al apartado narrativo, sino también al plano jugable y a la cámara, pues se pasó de un género *Hack and slash* (género que enfatiza la acción desenfrenada en combate) a un juego de acción y aventura en tercera persona, con un ritmo más pausado, pero manteniendo la violencia. Aunque Barlog señaló a este respecto que: «Todos tenían que meterse en la cabeza de Kratos. Que nunca pareciera que había una parte de pegar leches y otra donde te contábamos la historia. Todo contribuía a la narrativa. Todo contaba algo. Cada pelea tenía un significado» (Barlog, 2019). La figura de Atreus (hijo de Kratos) es otro de los factores que rompen el esquema de la saga, su presencia le da mayor profundidad al personaje de Kratos y permite al jugador conocerlo como no se había hecho antes. También la evolución del vínculo paterno filial que hay entre Atreus y Kratos es de los elementos más importantes. Durante el viaje que emprenden, ambos personajes aprenden el uno del otro y son los pilares sobre los que se sustenta todo. Mientras Kratos le enseña a su hijo las responsabilidades y lo que supone ser un dios, Atreus le restituye a Kratos la humanidad de la que carecía en las entregas anteriores. Además, en el desarrollo apostaron un por un sistema didáctico e integrador a la hora de conocer la mitología nórdica, por ejemplo, mientras el jugador avanza puede

encontrar paneles informativos que dan pie a conversaciones extensas sobre mitos y antecedentes de este nuevo universo, mientras que en las anteriores entregas la mitología griega tenía un enfoque más superficial. Estos cambios sobre todos los precedentes que caracterizaban a *God of War* (2005-2013) tuvo detractores y simpatizantes, algo de lo que Barlog era consciente cuando estaba removiendo los cimientos de la saga recibiría comentarios como «este no es mi *God of War*», pero para él era importante que la gente estuviese «abierta a jugar esto, serán recompensados. Pero para aquellos que se nieguen, bueno, aún hay siete juegos de la franquicia que pueden jugar» (Barlog, 2016). A pesar de ello, su cambio le valió convertirse en uno de los referentes por romper con todo lo anterior y apostar por la profundidad narrativa, junto con los mejores resultados en ventas de la franquicia (más de 11 millones) y con los correspondientes premios oficiales (BAFTA, *Game Awards*...) y de crítica especializada.

9. Videojuegos *indies*

Se entiende por videojuegos *indies* (videojuego independiente) a aquellos títulos desarrollados por pequeñas compañías independientes que, por lo general, disponen de un presupuesto muy bajo y cuyas creaciones tienen una duración más baja frente a las grandes producciones de la industria. Otra de las particularidades de este sector del desarrollo es que, al no disponer del apoyo de una gran distribuidora, se tienen que valer de las plataformas digitales como Steam o Epic Store para vender sus proyectos. Esto por un lado es una desventaja porque las plataformas anteriormente mencionadas están operativas en ordenador, y solo aquellas que destacan tanto en ventas como en prensa suelen acabar llegando en formato digital a las principales plataformas de sobremesa como Xbox o Playstation. Por otro lado, a nivel creativo supone una ventaja porque los desarrolladores independientes pueden explorar facetas que un gran editor podría vetar. También supone que muchos de los videojuegos que se crean son para nichos de mercado muy específicos. No obstante, esta rama de los videojuegos se ha ido consolidando con el paso de los años, integrándose hasta en las grandes conferencias del sector y siendo cada vez más abrazada por la audiencia. Es por su particular visión y estilo a la hora de entender el videojuego que se procede a reseñar dos de los muchos *indies* destacados:

9.1 RIME

Anteriormente ya se ha mencionado en este trabajo el debate en el que se ven envueltos los videojuegos desde hace algunos años, la pregunta que se hacen tanto jugadores como críticos; ¿Son los videojuegos arte? Si se atiende a la definición de arte de la RAE: «Actividad humana que tiene como fin la creación de obras culturales» es obvio que sí, pues los videojuegos ya forman parte de la cultura. Pero, por otra parte, a nivel popular se considera arte aquella obra humana de carácter estético, y que busca remover la sensibilidad del espectador, y atendiendo a esta definición, el videojuego sigue siendo arte. *RiME* (2017) nació en la escena *indie* española, de la mano de un estudio relativamente pequeño, Tequila Works, pero con un enorme mensaje, y una gran originalidad narrativa. *RiME* es una obra profundamente emocional y estética, cargada con un potente mensaje, donde la jugabilidad *per se* queda relegada a un segundo plano, en beneficio de la historia, el mensaje, la estética y la narrativa. La historia pone al jugador en la piel de un joven muchacho, perdido en el mar, y que llega a una isla solitaria y misteriosa. Pero lejos de presentar la clásica aventura esconde un mensaje mucho más profundo tras esa apariencia. Al llegar al final del juego el jugador descubre que el viaje

del muchacho ha sido totalmente metafórico y que representa las cinco fases del duelo por las que pasa una persona ante la pérdida de un ser querido. Pero eso no era todo, el estudio español dio otra vuelta de tuerca más a su narrativa, creando un estilo indirecto, pues el que

atravesaba las fases del duelo no era el niño, sino su padre. El niño era quien realmente había muerto, y la historia se vive como



un reflejo o representación de lo que ocurre en la mente del padre. El jugador puede interpretar que en la mente del padre el niño no ha muerto, sino que lucha por sobrevivir en la isla en la que lo dejó el mar. Este viaje emocional está perfectamente trasladado por la gente de Tequila Works, a través de distintos elementos, como los paisajes, la luminosidad, la arquitectura o el clima. A medida que el jugador avanza en la aventura el entorno se va adaptando a las distintas etapas de este proceso psicológico. La negación se presenta como un entorno «forzado» a ser alegre y colorido, como si el sol o los animalillos que corretean por la isla hayan sido puestos ahí de manera artificial. La ira se representa como un drástico cambio climático, en el que las nubes cubren el sol, caen relámpagos y aparecen violentas criaturas. Así sucesivamente, hasta llegar a la etapa de depresión, mostrada con escenarios oscuros y lúgubres, o la aceptación, en la que finalmente vemos como el padre acepta la pérdida de su hijo y lo «deja ir», completando así nuestro viaje.

Sin duda, *RiME* muestra al jugador unos nuevos canales para trasladar la historia, es decir, nuevos modelos de narrativa. En lugar de contar una historia desde el principio, el juego deja que el jugador sea quien interprete la aventura por completo, de principio a final, para que cuando llega el desenlace se exponga la visión de los autores. De esta manera, el jugador puede valorar y comparar las expectativas y suposiciones con el mensaje de los autores, y por otro lado puede disfrutar del desarrollo de la obra sin un

condicionamiento previo, sino dejando volar la imaginación. Además, el hecho de que todo esté contado de manera figurativa en una aventura completamente muda es un rasgo de personalidad frente al estándar narrativo del medio.

9.2 Journey

En el año 2005 Jenova Chen y Kellee Santiago se encontraban en su último año de Máster de arte cinemático y ya habían hecho su propio videojuego junto a otros estudiantes. Este primer proyecto, de nombre *Cloud* (2005), trataba de un experimento por parte de los jóvenes para probar sus capacidades creativas y ver si podían ofrecer un título que «expresara algo distinto a los videojuegos del pasado». La proliferación de las plataformas digitales acompañó a *Cloud* (se descargó en torno a unas 400.000 veces), todo un éxito considerando su autoría por estudiantes inexpertos aún en la industria. Tras graduarse, fundaron su propia compañía, thatgamecompany, llegando incluso a firmar un contrato con Sony Entertainment Interactive para crear 3 videojuegos, por lo que no tardaron mucho en hacerse un hueco dentro del tejido industrial del desarrollo. El resultado del acuerdo entre ambas partes dio como resultado *flOw* (2007), *Flower* (2009) y *Journey* (2012), siendo el último de estos el que los acabaría catapultando notoriamente a nivel internacional. Aunque su desarrollo tuvo varios inconvenientes que dejaron al estudio al borde de la bancarrota, puesto que, a pesar de que había un acuerdo de financiación por parte de Sony, la prolongación del tiempo de desarrollo no abarcaba el

intervalo acordado con la compañía nipona. A pesar de ello, *Journey* (2012) fue un éxito en ventas y crítica, destacando por su singularidad y capacidad de diferenciación en un mercado que,



habitualmente, está saturado con temáticas poco originales. En *Journey*, el jugador encarna una figura humanoide con largos ropajes que cubren por completo su aspecto. Todo lo que hay alrededor es un enorme desierto de arena y una montaña que resalta por encima del resto de dunas. No hay indicaciones ni nada que «obligue» al jugador a

dirigirse a ningún lugar en concreto, sino una narrativa minimalista a la par que ambigua que apuesta por la importancia del «viaje» y no tanto el destino. Una de las sorpresas que guarda *Journey* es que el recorrido se puede realizar en compañía de otro jugador vía juego en línea. No obstante, los jugadores no tienen una forma de comunicarse, pero para Jenova Chen, director creativo, se trata de la creación de un proceso de «conexión real entre dos personas» que no se conocen de nada (Chen, 2012).

La «cooperación» o avance del viaje nace a partir de las propias deducciones del jugador en una narrativa construida mediante el silencio y abierta a la interpretación. En referencia a prescindir de diálogos o lenguaje como método de comunicación puede deberse al propio pensamiento de Chen, porque para él «buscar una palabra es muy difícil, al igual que buscar un lema para un juego [...] quizá me falta vocabulario y me cuesta dar con la manera más precisa para expresarme, pero para mí es mucho más fácil hacerlo a través de lo audiovisual». (Chen, 2010)

10. Cine y literatura en el videojuego

Al igual que el videojuego se ha valido de técnicas cinematográficas y literarias para la simbiosis narrativa de diversos elementos en el medio lúdico, lo mismo sucede de forma inversa, produciéndose así una relación beneficiosa y recíproca. Uno de los primeros acercamientos entre la literatura y el videojuego fue *The Hobbit* (1982), un juego de aventura conversacional basado en la novela del escritor J.R.R. Tolkien. Este videojuego es una adaptación muy primitiva por las limitaciones técnicas de la época y en comparación a videojuegos futuros. Dada la relevancia de Tolkien como escritor en particular y como figura influyente de fantasía en general, conviene seguir citando sus creaciones adaptadas al medio lúdico. En el año 2002, con el filme *El señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* (2001) estrenado desde hace un año y con *El señor de los Anillos: Las Dos Torres* (2002) a punto de llegar a las salas de cine, *Sierra Games* lanzó al mercado *La comunidad del Anillo* (2002), gracias a que contaba con la licencia oficial de la novela Tolkien. A pesar de que el título poseía gran fidelidad respecto a la obra de escritor inglés, su jugabilidad y diseño fueron criticados por resultar toscos y no representar del todo el ambiente de oscurantismo del libro. No tuvo el mismo resultado las adaptaciones jugables de la trilogía del director Peter Jackson, pues la compañía productora New Line Cinema en asociación con Electronic Arts (EA) poseían los derechos de explotación para llevar la adaptación de las películas al mercado de las consolas. La primera de estas adaptaciones sería *Las dos Torres* (2002), que abarcaba acontecimientos de la primera película (*La comunidad del Anillo*) y también la propia película con la que comparte nombre: *Las dos Torres*. La historia seguía prácticamente en líneas generales el hilo de las adaptaciones cinematográficas, partiendo desde «Amon Sûl» hasta la victoria de los protagonistas en «el abismo de Helm». Sin embargo, toda esta trama se jugaba mediante un «selector de niveles», es decir, no era una experiencia continuada, sino que se llegaba desde un punto (A) hasta otro (B) y una vez completado el recorrido se seleccionaba la siguiente «fase» a través del menú. Los personajes jugables que el jugador podía encarnar eran Aragorn, Legolas, Gimli e Isildur, cada uno con características que permitían una experiencia de juego moldeable. Este videojuego como su sucesor, *El Retorno del Rey* (2003), fueron un éxito, debido entre otras cosas, a la

estrecha relación entre New Line Cinema y EA, puesto que se les facilitó mucho material para recrear, así como recursos de capturas de movimiento para las animaciones del videojuego. Asimismo, la participación por parte del elenco de la película para prestar su voz a lo mismo personajes que interpretaban en la gran pantalla, permitió la reproducción de escenas casi calcadas entre el videojuego y la película.

Otro ejemplo de obras que se hayan beneficiado del videojuego es, por ejemplo, la saga de *Harry Potter* (2001-2011), puesto que algunos de sus primeros juegos se enmarcaron como géneros de mundo abierto, lo que supuso el ofrecimiento de un mundo de fantasía sin cortes que,

consecuentemente, dotaba de mayor inmersión a la obra. De igual forma, los videojuegos no solo adaptaban de forma fidedigna los hechos de las películas (como ya hacía *El Señor de los Anillos*), sino que, gracias al beneplácito de J.K. Rowling, se podían permitir incluir situaciones no vistas en el cine, pero sí en los libros, dotando a los videojuegos de una experiencia más enriquecedora a nivel de historia. El *casting* de actores y la banda sonora original de las películas formaron parte también de los videojuegos, por lo que, para que las obras lúdicas basadas en películas tuviesen éxito, parece que algunos de los factores condicionantes son que el producto en el que se basen sea de calidad de por sí, y quienes conformaron el proyecto base tengan mayor o menor implicación.



11. Conclusiones

A partir del repaso documental y bibliográfico sobre la evolución de la narrativa en los videojuegos se extraen las siguientes conclusiones:

- Las creaciones lúdicas surgieron con una narrativa muy primitiva o, en algunos casos, inexistente. Sin embargo, su evolución a través del tiempo y la influencia de medios como, por ejemplo, el cine, le ha dado la capacidad explorar y crear capacidades comunicativas y narrativas únicas. En este sentido, los avances tecnológicos y las mejoras en el desarrollo han servido a los videojuegos para crear géneros que permitan explorar otras formas de integrar la narrativa y aumentar así las posibilidades jugables.
- A lo largo de las décadas, la consideración popular del videojuego ha evolucionado con él, convirtiéndolo en un medio cultural o una expresión artística, lo que le ha permitido crecer en todos los sentidos, y explorar así nuevos medios de comunicación y crear obras más maduras y conscientes de la realidad en la que se mueven. Obras con mensajes políticos, filosóficos o existenciales.
- La narrativa del videojuego ha permitido a los creadores elaborar obras tremendamente inmersivas para contar historias, con un grado de implicación por parte del consumidor que otros medios no pueden ofrecer. La interactividad hace que el jugador se implique en la toma de decisiones y sea capaz de influir en el desarrollo y resultado de la obra, siempre dentro de las limitaciones de cada título. La influencia en ambos sentidos entre el videojuego, el cine y la literatura ha sido otro de los grandes catalizadores de su evolución, ya que tanto a nivel visual como argumental ha bebido de ambas disciplinas. El acercamiento a estas expresiones artísticas también ha catapultado su aceptación como medio cultural, así como ha expandido su popularidad a círculos anteriormente ajenos al uso del videojuego.
- Durante su evolución también se ha ramificado en diversos géneros, permitiéndole experimentar con nuevos modelos narrativos acordes a cada género, lo que enriqueció enormemente su diversidad. Explorando géneros similares a los que se pueden ver en el cine, como pueden ser el terror, la aventura o, incluso, el drama; los creativos de videojuegos han sabido madurar con el medio y elaborar mensajes acordes a ello.
- La aparición y consolidación de nombres de autores de peso han asentado el lado cultural de la industria y también han colaborado con su crecimiento. Estos

autores han creado marcas de identidad que permanecen como referentes y hacen visible el lado humano de la industria, es decir, que el público tenga en mente nombres de autores y no solo de compañías. Por otro lado, la irrupción de la rama *indie* de la industria, más libres de las ataduras comerciales, ha permitido introducir nuevos lenguajes y experimentar con obras más centradas en la transmisión de un mensaje que el apartado técnico, dando como resultado auténticas obras de culto como *Journey* (2012), *RiME* (2017) o *Undertale* (2015).

- Debido a la inherente dependencia de los avances tecnológicos, los videojuegos están supeditados a cambios y ajustes constantes en la forma de contar nuevas historias. Es el caso de las nuevas tecnologías de realidad virtual, en las que el nivel de inmersión del jugador se ve aumentado va más allá de lo que ya permiten los videojuegos en sí, aunque actualmente se trata un complemento opcional debido a los costes de producción y de venta. Sin embargo, el propio carácter innovador de la industria ha traído consigo la creación de modelos de negocio como, por ejemplo, los juegos en línea del estilo *Fortnite* (2017), los cuales han abierto debate sobre la viabilidad del modelo tradicional de videojuegos, ya que el número de horas y beneficios en los juegos competitivos han sobrepasado a las experiencias locales (juego para un solo jugador). A pesar de ello, el éxito cosechado por algunos títulos en los últimos años (ya mencionados en este trabajo) como *God of War* (2018) y *Bloodborne* (2014) han demostrado que la narrativa todavía tiene cabida en la industria del entretenimiento lúdico.
- En definitiva, los aspectos, características y cambios expuestos a lo largo de este trabajo, especialmente en lo referente a la narrativa, reflejan que el videojuego ha dejado de ser un mero entretenimiento interactivo para convertirse en una expresión cultural, artística y un canal comunicativo más, aunando rasgos de distintas disciplinas artísticas y de expresión. Han servido como elemento de denuncia social, crítica política o expositores sentimentales donde los autores dan rienda suelta a su sensibilidad. A fin de cuentas, al igual que ocurre en otras disciplinas artísticas.

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

- Arroyo, D. (2019, 7 abril). Entrevista con Cory Barlog: «'God of War' es un ejemplo de cómo el ser humano cambia». Recuperado de https://as.com/meristation/2019/04/07/noticias/1554636216_125063.html
- Astarloa, D. (2018, 19 marzo). Entrevista con Cory Barlog: «'God of War' es un ejemplo de cómo el ser humano cambia». Recuperado de <https://www.zonared.com/reportajes/cory-barlog-god-of-war/2/>
- Batchelor, J. (2017, 18 abril). Fumito Ueda: «For me, it's not important to tell the details of the story». Recuperado de <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-05-18-fumito-ueda-for-me-its-not-important-to-tell-the-details-of-the-story>
- <https://www.geeknetic.es/Noticia/15170/Estos-son-los-juegos-mas-vendidos-y-mas-jugados-del-2018-en-Steam.html>
- El juicio al asesino de Noruega vuelve a abrir el debate sobre los videojuegos violentos. (2012, 22 abril). Recuperado de <https://cnnespanol.cnn.com/2012/04/22/el-juicio-al-asesino-de-noruega-vuelve-a-abrir-el-debate-sobre-los-videojuegos-violentos/>
- García, R. (2017, 3 marzo). Apuntes sobre los procesos de artificación y legitimación del videojuego como arte. Recuperado de <http://www.presura.es/2017/03/03/apuntes-los-procesos-artificacion-legitimacion-del-videojuego-arte/>
- Gris, H. (2017, 30 noviembre). Los huesos rotos de la ficción: En defensa del videojuego violento. Recuperado de <http://www.presura.es/2017/11/30/en-defensa-del-videojuego-violento/>
- Herrero, P. (2019, 24 marzo). El guión de God of War se reescribió al año de su desarrollo. Recuperado de https://as.com/meristation/2019/03/24/noticias/1553419812_010655.html
- Hiller, B. (2017, 19 abril). The Witcher author thinks the games have lost him book sales, Metro 2033 author says this is «totally wrong». Recuperado de <https://www.vg247.com/2017/04/19/the-witcher-author-thinks-the-games-have-lost-him-book-sales-metro-2033-author-says-this-is-totally-wrong/>
- Hocking, C. (2007, 7 octubre). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. Recuperado de https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- Jiménez, A. (2017, 4 junio). Fumito Ueda: «Todos mis juegos están conectados». Recuperado de <https://cnnespanol.cnn.com/2012/04/22/el-juicio-al-asesino-de-noruega-vuelve-a-abrir-el-debate-sobre-los-videojuegos-violentos/>
- MacDonald, K. (2018, 6 agosto). 'I am drawing from different sources': Hidetaka Miyazaki on life after Dark Souls. Recuperado de <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/06/hidetaka-miyazaki-dark-souls-deracine-fromsoftware>

- Masip, M., & Ripoll, O. (2018, 17 septiembre). Diseño de la narrativa para hacer vivir historias. Recuperado de <http://www.presura.es/2018/09/17/narrativa-unmemory/>
- North, D. (2013, 2 julio). Journey took thatgamecompany into bankruptcy. Recuperado de <https://www.destructoid.com/journey-took-thatgamecompany-into-bankruptcy-244311.phtml>
- Pastor, A. (2014, 24 julio). CD Projekt sobre las escenas de sexo en The Witcher 3: «Hacemos juegos maduros para gente madura». Recuperado de <https://www.3djuegos.com/noticia/145068/0/witcher-3/sexo-cd-projekt/>
- Piedrabuena, T. (2016, 24 mayo). Naughty Dog no cree en la «disonancia ludonarrativa» de la franquicia Uncharted. Recuperado de <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/161843/naughty-dog-no-cree-en-la-disonancia-ludonarrativa-de-la/>
- Tassi, P. (2012, 19 abril). The Idiocy of Blaming Video Games for the Norway Massacre. Recuperado de <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/04/19/the-idiocy-of-blaming-video-games-for-the-norway-massacre/>
- Trump says violent video games 'shape' young minds. (2018, 23 febrero). Recuperado de <https://www.bbc.com/news/technology-43168774>
- Valle, G. (2017, 6 septiembre). Videojuegos y cine. Urbanismos encontrados. Recuperado de <http://www.presura.es/2017/09/06/videojuegos-y-cine-urbanismo-encontrado/>
- Venegas, A. (2017, 14 enero). Uncharted 4: Cállate y déjame jugar. Recuperado de <http://www.presura.es/2017/01/14/uncharted-4-callate-dejame-jugar/>
- Videojuegos y cine. Urbanismos encontrados. (2019, 27 marzo). Recuperado de https://www.antena3.com/noticias/sociedad/expertos-comparan-adiccion-juego-fortnite-heroina_201903275c9b5afa0cf2c94420de26e6.html
- Zamorano, L. (2018, 25 diciembre). Los juegos más vendidos de 2018. Recuperado de <https://www.hobbyconsolas.com/listas/juegos-mas-vendidos-2018-342071?page=1>

VIDEOJUEGOS (EN ORDEN DE APARICIÓN)

- *The Witcher (CD Projekt Red, 2007)*
- *Pong (Allan Alcorn, 1972)*
- *Pac-Man (Namco, 1980)*
- *Super Mario Bros. (Nintendo, 1983)*
- *The Last of Us (Naughty Dog, 2013)*
- *God of War (Santa Monica, 2018)*
- *Final Fantasy VIII (Squaresoft, 1999)*
- *Call of Duty: Modern Warfare (Infinity Ward, 2009)*
- *Metal Gear Solid (Konami, 1987)*
- *Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Konami, 2004)*
- *Resident Evil (Capcom, 1996)*
- *Resident Evil 2 (Capcom, 1998)*
- *God of War (Santa Monica, 2005)*
- *Uncharted 2: El Reino de los Ladrones (Naughty Dog, 2009)*
- *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón (Naughty Dog, 2016)*
- *Penguin Adventure (Konami, 1986)*
- *Death Stranding (Kojima Productions, 2019)*
- *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (Konami, 2008)*
- *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Konami, 2015)*
- *Bloodborne (From Software, 2015)*
- *Ico (genDESIGN, 2001)*
- *Armored Core: Last Raven (From Software, 2005)*
- *Demon's Souls (From Software, 2009)*
- *Dark Souls (From Software, 2011)*
- *Dark Souls 2 (From Software, 2014)*
- *Dark Souls 3 (From Software, 2016)*
- *Enemy Zero (WARP, 1996)*
- *Shadow of the Colossus (genDESIGN, 2005)*
- *The Last Guardian (genDESIGN, 2016)*
- *Silent Hill (Konami, 1999)*

- *Silent Hill* (Konami, 2001)
- *Tennis for Two* (William Higginbotham, 1958)
- *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978)
- *Tetris* (Alekséi Pázhitnov, 1984)
- *Mystery House* (Sierra Online, 1980)
- *Street Fighter* (Capcom, 1987)
- *Street of Rage* (Sega, 1991)
- *Wolfenstein 3D* (Id Software, 1992)
- *Doom* (Id Software, 1993)
- *Super Mario 64* (Nintendo, 1996)
- *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998)
- *The Order: 1886* (Ready at Dawn, 2015)
- *Monkey Island* (Lucas Arts, 1990)
- *Hollywood Monsters* (Péndulo Studios, 1997)
- *Grim Fandango* (Lucas Arts, 1998)
- *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010)
- *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018)
- *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009)
- *Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft, 2018)
- *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011)
- *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015)
- *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992)
- *Project Zero* (Tecmo, 2001)
- *Kuon* (From Software, 2004)
- *The Evil Within* (Tango Gameworks, 2014)
- *Devil May Cry* (Capcom, 2001)
- *Prince of Persia* (Ubisoft, 1989)
- *God of War Ascension* (Santa Monica, 2013)
- *God of War 2* (Santa Monica, 2007)
- *God of War III* (Santa Monica, 2010)
- *RiME* (Tequila Works, 2017)
- *Cloud* (That Game Company, 2005)

- *fLOW (That Game Company, 2007)*
- *Flower (That Game Company, 2009)*
- *Journey (That Game Company, 2012)*
- *La Comunidad del Anillo (Sierra Games, 2002)*
- *Undertale (Toby Fox, 2015)*
- *Fortnite (Epic Games, 2017)*