



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Facultad de Comunicación y
Documentación

Grado en Comunicación
Audiovisual

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Kurai Tsume (Garra Oscura)

**Construcción de videojuego de temática
distópica**

Presentado por:

D./D^a.: Jhonny Bryan Flores Parra

Responsable de tutorización:

Dr./Dra.: José Borja Arjona Martín

Curso académico 2018/2019

D./Dña.: José Borja Arjona Martín, tutor/a del trabajo titulado **Kurai Tsume (Garra Oscura) Construcción de videojuego de temática distópica** realizado por el alumno/a **Jhonny Bryan Flores Parra** , INFORMA que dicho trabajo cumple con los requisitos exigidos por el Reglamento sobre Trabajos Fin del Grado en *Comunicación Audiovisual* para su defensa.

Granada, __4__ de ____Julio____ de ____2019____

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Borja', written over a faint rectangular stamp.

Fdo.: _____

Por la presente dejo constancia de ser el/la autor/a del trabajo titulado **Kurai Tsume (Garra Oscura) Construcción de videojuego de temática distópica** que presento para la materia Trabajo Fin de Grado del Grado en **Comunicación Audiovisual**, tutorizado por el/la profesor/a **José Borja Arjona Martín** durante el curso académico 2018- 2019.

Asumo la originalidad del trabajo y declaro que no he utilizado fuentes (tablas, textos, imágenes, medios audiovisuales, datos y software) sin citar debidamente, quedando la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada exenta de toda obligación al respecto.

Autorizo a la Facultad de Comunicación y Documentación a utilizar este material para ser consultado con fines docentes dado que constituyen ejercicios académicos de uso interno.

05/ 07/ 2019

Fecha

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and strokes, positioned above the word 'Firma'.

Firma

Resumen

Este trabajo recoge un breve análisis de las obras literarias de ciencia ficción del pasado siglo, observaremos cómo la industria del videojuego crea productos como Bioshock a la hora de representar ideas sobre realidades que pueden no resultar muy lejanas a la que vivimos. Nos ocuparemos de la denominada distopía como realidad futura donde el caos prevalece como fruto del desarrollo de la tecnología y la confianza que deposita la humanidad en esta. Todo con el fin de llevar a cabo la propuesta de desarrollo narrativo de un videojuego de temática distópica, resultado de las previas investigaciones del tema.

Abstract

This essay have short reviews about science fiction novels from previous century, we are going to see how videogames industry make products like Bioshock to represent ideas and realities that are not so far from the one which we live. We are going to take distopy as relative future when chaos success as a result of technology improvement and the trust of humanity on it. All this to start the narrative developing of the distopic videogame with the previous analized ideas.

Palabras Clave

Distopía, Futuro, Interacción, Jugador, Pensamiento, Jugabilidad,

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	7
2.	OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	9

BLOQUE I

3.	MARCO TEÓRICO.....	11
3.1.	Perspectiva Posmoderna y Literatura.....	11
3.1.1.	Modernidad y Posmodernidad.....	11
3.1.2.	Utopía, Anti-Utopía y Distopía en la Literatura.....	13
3.2.	Discurso distópico en el Cine.....	17
3.2.1.	El Planeta de los Simios: La caída del hombre.....	17
3.3.	Discurso distópico en el Videojuego.....	20
3.3.1.	Bioshock: El sueño roto de Rapture.....	20

BLOQUE II

4.	CONSTRUCCIÓN DE VIDEOJUEGO DISTÓPICO.....	24
4.1.	Proceso Creativo.....	24
4.1.1.	El <i>Remix</i>	24
4.2.	Construcción Narrativa.....	26
4.2.1.	Idea.....	26
4.2.2.	Historia.....	31
4.2.3.	Personajes.....	40
4.3.	El <i>Gameplay</i>	44
4.3.1.	Interfaz.....	44
4.3.2.	Mecánicas de Juego.....	48
4.3.3.	Ambientación.....	51
5.	CONCLUSIONES.....	54
6.	BIBLIOGRAFÍA.....	56

1. INTRODUCCIÓN

Como primera instancia la visión sobre el futuro ha sido uno de los temas más redundantes en múltiples productos audiovisuales y obras literarias durante la historia. En la época en la que nos encontramos, podemos observar cómo uno de los más recientes productos, el videojuego, no queda exento de tomar partido en la elaboración de discursos que giran alrededor de este tema. La perspectiva del hombre sobre su propio destino y sobre la de su civilización, ha llevado al mismo a la creación de diversos sistemas de organización política de periódica renovación, la visión se traslada incluso al videojuego como producto cultural que sirve de espejo para que el humano pueda observar en su reflejo diversos matices y conductas de su propio ser. Esta visión se apoya en la ayuda que supone la tecnología para el hombre. Desde el renacimiento se va produciendo una renovación del pensamiento humano en este aspecto al conciliar además la ciencia, filosofía y arte para apostar por un movimiento que las reúne e impulsa a la civilización occidental a nuevos horizontes.

Esta propuesta se basa en la idea de un videojuego como resultado de la investigación de la cultura posmoderna que se ve plasmada en la literatura de ciencia ficción. Al igual que el cine y la literatura, como productos culturales de la humanidad ante el contacto con la realidad, el videojuego se presenta como un nuevo modelo de discurso narrativo. El cine ha sido uno de estos medios fundamentales para la política, con las propagandas ideológicas que se implantan en su discurso cinematográfico. Entramos también en la idea de que está estrechamente relacionada con la literatura ya que ambos medios se nutren recíprocamente para su evolución narrativa. Cuando el videojuego irrumpe en el mundo, en la segunda mitad del siglo XX, empiezan a plantearse este tipo de hipótesis a raíz de comprobar cómo este nuevo invento destinado al ocio y entretenimiento de las generaciones futuras hasta la nuestra, iba calando en la sociedad y posteriormente significó también un pilar fundamental en la economía. Es aquí cuando conocemos la Ludología, como ciencia que estudia formalmente el nuevo formato de entretenimiento del siglo XX, y su aportación al conocimiento de las formas que tiene el videojuego de globalizar la nueva cultura universal, ya que el videojuego empieza a romper las barreras que tenían las mencionadas narrativas clásicas como el cine o la literatura.

Este nuevo formato se abre paso para llegar a consolidarse como rey del ocio del estrenado siglo XXI, teniendo un crecimiento exponencial en esta última década en materia de desarrollo tecnológico para potenciar su realismo en los gráficos y en su diversificación de productos, que serán los que verdaderamente impulsen la industria en la que se encuentran, siendo los *indies* los productos de culto de muchos jugadores. Es aquí donde prestaremos mayor atención, al diferenciar entre el tipo de consumidores que poseen los diferentes productos audiovisuales. Tomando como referencia la hipertextualidad de algunas obras, sin ser un concepto nuevo, nos adentraremos a la constatación de que es el videojuego el que ofrece una experiencia, aunque a veces acotada, que da lugar a una libertad que solo el consumidor de este formato tiene frente al consumidor clásico y procedente del cine y la literatura. Es sin duda una afirmación de que la interacción directa del jugador es vital para el desarrollo del producto, el cual no es más que una recreación de lo que el mismo jugador puede plantear a su libre albedrío, dentro de los límites de la misma programación. Aquí entra en juego la diferencia de la narrativa de este formato frente a la clásica, necesitando de un usuario activo o jugador.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

En este apartado fijaremos los contenidos a tratar con la intención de desarrollar la hipótesis del proyecto, siendo la primera de las materias la conceptualización del término de la distopía.

1. Nos remontaremos al pensamiento modernista de Immanuel Kant, para hablar de los cimientos del pensamiento humano moderno. Como resultado, el consiguiente surgimiento del movimiento cultural del pensamiento posmodernista.
2. Buscaremos en la literatura los conceptos de Utopía, Anti-Utopía y Distopía (como género conductor de nuestro trabajo) para establecer los cimientos de la perspectiva de futuro en las ficciones del género narrativo. Encontramos también ejemplos del discurso distópico en otros medio como referencia. En el cine, con *El Planeta de los Simios* y en el videojuego, con *Bioshock*. De los que parten una conceptualización de la distopía adaptada a su universo.
3. Una vez se ha estudiado el concepto de distopía, se propondrá un método de construcción de la distopía para una propuesta de videojuego propia. Un método de creación basado en la cultura del remix, tomando como referencia los juegos pertenecientes a las sagas de *Fallout* o *Bioshock*, su aplicación de las ideas de la distopía y la ciudad, la jugabilidad y mecánicas propias.

La revisión bibliográfica es un método de síntesis de la información que se rescata de la lectura de estudios académicos, para usarla como base de otro. El autor debe proporcionar al lector una gama de referencias, como fuente de su estudio para enriquecer la información presentada y evitando la hiperespecialización. Por lo tanto el deber de esta primera parte será la de la lectura de artículos, ensayos y otras fuentes de información, para contrastar los conceptos sobre los que se busca trabajar.

La metodología que se usará para llevar a cabo estos objetivos es la de la división de este trabajo en dos grandes bloques.

- A. Mediante la revisión bibliográfica de textos académicos, conformar un marco teórico sobre la reflexión de la posmodernidad, su movimiento cultural acerca del futuro, como base para la construcción de una narrativa que cumpla con las condiciones que requiere el género de ciencia ficción de la Distopía.

- B. Llevar a cabo la construcción de un universo distópico, adaptando los elementos narrativos propios de la narrativa clásica, tomando como referencia obras cinematográficas y videojuegos, para hacer posible “una historia jugable”.

BLOQUE I

3. MARCO TEÓRICO Perspectiva Posmoderna y Literatura

3.1. Modernidad y Posmodernidad

Para poder entender el fundamento sobre el que se sostiene este trabajo, debemos volver a revisar los periodos de evolución del pensamiento. Concretamente los inicios de la modernidad y la denominada postmodernidad. “*La ilustración es la salida del hombre de su propia minoría de edad*” es la premisa con la que Immanuel Kant condensa su reflexión sobre la propia Ilustración, una respuesta a la pregunta de ¿Qué es la Ilustración? Una vez señala los principales errores de esta postura cómoda del hombre ante la realidad, esclarece que todo lo que se necesita es de ese salto hacia la razón, al *sapere aude!* que lo liberará de las limitaciones y el cerco que han creado los llamados “tutores”. Es la Ilustración la salida de este perpetuo estado de abandono de la autodeterminación, de la lacra de los tutores que obligan al ciudadano a obedecer sin posibilidad de cuestionar nada. Kant apostará por el lema “*Razonad todo lo que queráis y sobre lo que queráis, pero obedeced*” como descripción de lo que un Estado Libre debe atreverse a decir, por lo que se concluye que la naturaleza del sistema precisa de una unanimidad artificial por parte de los hombres y los cargos públicos para el funcionamiento del mismo. Este lema recoge el acercamiento a la idealización y consecuencia de apostar por la Ilustración, como proceso que encaja a la perfección con lo que considera la naturaleza del hombre, el progreso.

Es pues, el progreso, el tema principal sobre el que reflexionan las numerosas obras del pasado siglo. La relación entre hombre y ciudad será por así decirlo el nexo de todos los puntos a tratar en cuanto a la forma de ver la realidad, siendo la ciudad el conjunto de los deseos y necesidades que componen la naturaleza del hombre. Como primer ejemplo de esta literatura posmoderna nos encontraremos con la obra *Soft City* de Jonathan Raban, del año 1974. En este último cuarto del siglo XX, aparece una obra que reflexiona acerca de una ciudad mítica compuesta por laberintos, enciclopedias, teatros y demás espacios donde se sirve al hombre según las propias decisiones del mismo. Con ello plantea la relación tan íntima que puede tener la ciudad con la flexibilidad y adaptación a cómo el hombre quiere que esta se comporte con él o con el colectivo al que pertenece. Sin duda, una pequeña muestra del sentido más progresista de la palabra

civilización. Nos encontramos ante una obra influenciada por los últimos coletazos del modernismo, apostando por el pensamiento del filósofo Roland Barthes, quien será uno de los mayores exponentes del posmodernismo del siglo XX. Esto significa, si bien la interpretación que nos ocupa es la ideal, que la obra pretende advertir del propio fin de la modernidad para dar paso a la era posmoderna que da sentido a este trabajo.

Como definición del concepto de posmodernidad se nos ofrecen varias versiones, siendo la de los autores de la revista *PRECIS* 6 (1987, págs. 7-24) la más optimista y sobre la que trabajaremos en consecuencia. En resumen, esta serie de escritores asumen a la posmodernidad como la alternativa al reinado del modernismo global que dominaba los siglos pasados. Mencionamos anteriormente a Kant como padre impulsor de esta modernidad, la cual es ahora criticada por acabarse su utilidad a la hora de concretar una “progresión lineal” en beneficio de estados que apuestan por la “uniformización del conocimiento y la producción”. Se propone ante esta realidad al posmodernismo como la corriente que abarca la “la heterogeneidad y la diferencia como fuerzas liberadoras en la redefinición del discurso cultural”. Significa esto una propuesta de mejora para la humanidad, tal y como se esperaba de la modernidad al librarse de las cadenas del absolutismo y la sociedad estamental. Paradójicamente es el fin de la modernidad lo que trae el propio avance, el resultado que se nos otorga es precisamente lo que la anterior etapa advertía con el “fin de los tiempos clásicos”. La continua renovación del pensamiento y con ello la cultura es lo que da sentido a la humanidad y cómo todo ello se refleja en la construcción del espacio donde recoge lo recoge (la ciudad).

La arquitectura de la ciudad posmoderna es, según David Harvey “una ruptura con la idea modernista según la cual la planificación y el desarrollo debieran apoyarse en proyectos urbanos eficaces, de gran escala, de alcance metropolitano y tecnológicamente racionales, fundados en una arquitectura absolutamente despojada de ornamentos”. Esto lo lleva a pensar en una arquitectura dedicada a la especialización temática de factores individualistas o espacios públicos para los monumentos de carácter histórico, teniendo un rigor y una complacencia con la historia y la tradición local. Esto asume una personalización por sectores de la propia ciudad, que sirve de cumplimiento de las necesidades peculiares de cada individuo o diseñador. Siendo los diseños el eje sobre el que la arquitectura apoya al pensamiento dominante de la región. Nos llevaría a la idealización de lugares particulares donde cada uno encuentra lo que siempre ha soñado

y ahora ve plasmado en lo que llamaría hogar. Y es que, ¿qué mejor lugar para llamar hogar al espacio donde compartes tus afinidades con tus similares? Retomando parte del pensamiento de Barthes (1975, pág.92) “la ciudad es un discurso y este discurso es, en realidad, un lenguaje”, como señala Harvey, se debe tener en cuenta el propósito por el cual se reflexiona sobre la estética y el propósito del espacio a edificar. Toda creación siempre repercutirá en la vida cotidiana y si el posmodernismo apuesta por las necesidades particulares de sus ciudadanos y no por la funcionalidad colectiva y práctica, entonces el diseño tendrá un valor más lúdico que progresista. Esto es un reflejo del supuesto “abandono” del progreso lineal y cómo la alternativa a lo dictaminado es tan solo una vía de escape para la acogida de las múltiples perspectivas que se acogerán a la etapa posmoderna, proliferando las visiones de un futuro no muy lejano al compartir rasgos propios de la cultura de esta segunda mitad de siglo.

3.1.1. Utopía, Anti-Utopía y Distopía en la Literatura

Llamaremos utopía a la organización de la sociedad, como hemos dicho, en el espacio donde se sitúa el hombre, la ciudad. La propuesta se basa en un modelo ideal posible debido a la voluntad de progreso perfeccionista del hombre. La terminología procede de la conjunción de los vocablos griegos οὐ (ou) y τόπος (tópos), significando “no-lugar”, o “lugar que no existe”. Posiblemente debido a que la verdadera idea de la utopía el deseo y voluntad de llegar hasta esa futura hipotética realidad perfecta, no en la realización o llegada en sí. El término fue acuñado por primera vez por el escritor humanista Thomas More, en su libro Utopía, del que hablaremos posteriormente. El idealismo y la imposibilidad (relativa) misma de esta realidad no tan lejana, como se presenta en las diferentes obras literarias que examinaremos, tienen un atractivo importante para los pensadores del posmodernismo, los cuales enfocarán su pensamiento en esta materia sociocultural y política.

Conocemos ya desde el pensamiento platónico con La República, cómo se divide el Estado entre los denominados Artesanos, Guerreros y Sabios Gobernantes. Los primeros no tendrían derecho a disfrutar de los bienes económicos resultantes de su producción, pero sí que tendrían el derecho a poseer familia y propiedad privada. En segundo lugar, los guerreros no tienen el mismo derecho a la propiedad privada ni a la familia, siendo recluido en barracones con todo lo necesario. Esta privación de poder económico procura que sus intereses individuales se supriman en favor del interés

colectivo, como servicio público que ejercen en defensa del Estado. Por último los Gobernantes, filósofos, son quienes estarán al cargo de la Ciudad en su totalidad. Son quienes velan por las necesidades de los demás, de los que serían los productores-artesanos, y por ello debían centrarse en el estudio para mejorar la forma de gobernar la ciudad. Sería esta la primera concepción del rol de los ciudadanos según sus virtudes y lo que podían aportar con su función concreta en cada clase social. Cada clase se constituía de un tipo de alma y virtud concretas, eso nos ayuda a entender que cada individuo, atemporalmente tiene una función concreta en la sociedad por muy insignificante que resulte. Lo que nos plantea una duda sobre esta era y la perspectiva de futuro, ¿serán todos los ciudadanos realmente útiles en el futuro?

Una de las primeras obras que trata este término y del que precisamente nace este, es Utopía de Thomas Moore, una obra en la que se establece la ciudad Utopía en una isla (posible referencia a Inglaterra, su país) donde se imponía la obligatoriedad del trabajo con un equilibrio entre este y la cultura. Para ello, sitúa la ficción en un tiempo y espacio desconocido, de ahí la necesidad de que se sitúe en una isla, como carácter de lo ajeno o todo y a lo que se conoce (véase la figura 1). Una de las mayores influencias era la propia realidad que vivía el autor en el siglo XVI, por lo que el mensaje y estructura principal de la obra es la propia crítica a la sociedad y política inglesa. Comparte el factor de la abolición de la propiedad privada que hemos observado en las ideas platónicas, aunque el régimen socio-económico que propone la ciudad utópica de More es la de un comunismo que permitía la esclavitud y comercio de esclavos; en el tema ideológico-espiritual se defendía la concepción religiosa del estado; en el factor político se inclinaba por la contratación de mercenarios y asesinos para el apoyo o cualquier tipo de artimaña que estarían fuera del código bélico y la época. Sin duda una primera muestra de la radicalización de ciertos aspectos de la vida cotidiana en pos de un mundo que pretendía llevar a la civilización a un punto donde se dejaban atrás los errores de la Inglaterra del siglo XVI. Posiblemente se observa también como una obra que anticipa la meta que prometía el avance y la remodelación que el renacimiento tardío y que la tecnología permitía soñar. Será la tecnología ese punto clave en la que la humanidad encontrará a su mayor amiga, haciendo la vida más fácil pero al mismo tiempo más deshumanizada.



Imagen 1. Mapa de la Portada del libro *Utopía*, de Thomas More

Fuente: <http://www.geographos.com/BLOGRAPHOS/descripcion-de-la-isla-utopia-de-tomas-moro/>

En cuanto al otro tipo de relato de ciencia ficción sobre la construcción de la civilización, nos encontramos con la antítesis de la Utopía, la Anti-Utopía y cómo no debemos seguir con los errores que cargamos en la actualidad, se presentaría como una realidad futura desastrosa como ejemplo de aquello a lo que no tenemos que permitir que la humanidad llegue. Pero es la Distopía el relato que más nos interesa para nuestro trabajo. La exaltación de la realidad del presente una vez se planteen los elementos propios de la Utopía o Anti-Utopía, por lo que no distaba tanto de estas salvo en la repercusión posterior a estas realidades presentadas. Veríamos aquí un futuro consumido por un aspecto concreto de la realidad contemporánea que deja a un lado el valor de la propia humanidad a favor del consumismo, la religión o la sistematización de la conducta del ciudadano en una red de justicia procesada por un sistema informático, como ocurre en el relato de *Psycho Pass*, serie de animación japonesa.

Como ejemplo literario distópico fruto de la efervescencia del modelo posmodernista, nos encontraremos con la obra de George Orwell, *1984*, y la representación del futuro dominado por una minoría que detenta un poder absoluto sobre el resto de los ciudadanos. Esto nos lleva a una idea política reflejo del socialismo más

extremo, buscando una igualdad sobre los hombres sin importar las clases. Crítica pura de lo que significa abogar por el poder absoluto para acabar con la corrupción, poniendo en manos de unos pocos el ejercicio total del poder, suprimiendo la libertad del hombre por el bien de una sociedad inmutable carente de expresión. La constante vigilancia del “Hermano Mayor” como control de los individuos y el cerco en el que se encuentran, es la síntesis y ejemplo perfecto del totalitarismo, temor más grande al que se enfrentaban los posmodernistas. Esto procede, por supuesto, de las décadas previas con la Segunda Guerra Mundial y posteriormente con la Guerra Fría. Los errores, como hemos comentado, de la época contemporánea a los relatos, serán los temas principales de la visión de unos pocos escritores que creaban un subgénero de la ciencia ficción que alimentaba la maquinaria de la producción cinematográfica de Hollywood y posteriormente entraría en el campo del Videojuego, donde se experimentan de primera mano estos mundos.

3.2. Discurso distópico en el Cine

3.2.1. El Planeta de los Simios: La caída del hombre

Una vez hemos entendido el concepto del género o subgénero de ciencia ficción que es la distopía. Vamos a analizar un ejemplo de obra cinematográfica que aplique esta perspectiva. Aunque la cinta de 1968, *El Planeta de Los Simios*, se trate de una adaptación de la novela homónima del escritor Pierre Boulle, publicada en 1963; vamos a centrarnos en la obra que llegó a los cines y que supuso un gran hito para la historia del cine.

La historia se remonta al año 1974, aunque con una atmósfera futurista para el contexto histórico en el que se encuentra y con una atmósfera tecnológica bastante marcada, elementos esenciales para el género de la ciencia ficción. El astronauta Taylor junto con su tripulación, viaja por el espacio en una misión de exploración que precisa de su hibernación durante semanas. Al viajar a una velocidad cercana a la de la luz, viajan al futuro como prueba de la teoría de la relatividad de Einstein, habiendo transcurrido 2006 años.

El planeta en el que aterrizan resulta ser la Tierra del año 3978, donde los simios son la raza dominante y los humanos han sido recluidos en poblaciones aisladas como los primeros sedentarios de nuestra historia. La idea del universo planteado es la de la vuelta de tuerca del mundo moderno, donde la especie dominante es la del hombre, sobre el resto de sus compañeros animales. La civilización de los simios está organizada curiosamente como la ciudad ideal de Platón. Los chimpancés, más versátiles, están destinados a la producción e investigación del hombre. Los gorilas son los guardianes y guerreros protectores de la sociedad y los orangutanes, son considerados los más sabios, los gobernantes de la ciudad, ocupando los puestos importantes, tanto en el área científica como en el jurídico.

Existen tres contextos que rodean la realización del largometraje (Beatriz Pinilla, 2009), el cinematográfico, el histórico y el social-cultural. Cada uno de ellos avecina lo que se representa en el film. Hollywood inaugura el género de ciencia ficción y obtiene un nuevo icono de referencia gracias a las ideas del viaje espacial y temporal que muestra el largometraje. Tal y como establece la autora, el cine de ciencia ficción de la década de los 60 hablaba de una visión de la catástrofe, en una fase posterior al momento del que se

produce, justificando así la imagen de las ruinas de la estatua de la libertad, sin que se muestre el momento de su destrucción. Destrucción que por primera vez no procede de fuera del planeta a manos de monstruos o alienígenas, sino que se origina en el mismo por los errores de la humanidad.

El contexto histórico es el de la Guerra Fría entre Estados Unidos y la URSS. El enfrentamiento político-económico, bélico de manera indirecta en otros países, la carrera espacial y la amenaza de la bomba atómica, son los ingredientes del miedo al fin del mundo.

Por último el contexto socio-cultural se encuentra en el modelo de vida consumista de E.E.U.U, referente para el resto del mundo. La desigualdad surge de esta primera realidad y la lucha por los derechos civiles de las personas negras, encarnizada en la figura de Martin Luther King. Acompañado del movimiento hippie en contra del Gobierno.

En el contexto de estos nuevos aires de libertad, se filma “El Planeta de los Simios”, por lo que refleja todos estos problemas y tendencias: naturalismo, escapismo, miedo a la amenaza nuclear, destrucción, pesimismo referente al progreso y a la condición humana, carrera espacial... y por último como tema central: la evolución, el pasado y presente del “homo”.

(Pinilla, 2009, p.21)

Se cuenta por lo tanto en la cinta que las guerras nucleares fueron la causa de la destrucción de las ciudades, como se avecina en otras ficciones cinematográficas como en Dr. Strangelove de Stanley Kubrick, una sátira política sobre el absurdismo de la rivalidad de los bloques dominantes y cómo el fin del mundo a causa de las bombas nucleares es causada por la demencia de un general americano.



Imagen 2. Fotograma de El Planeta de los Simios.

Escena final en la que Taylor descubre que estuvo en la Tierra todo el tiempo.

Fuente: <https://lamanodelextranjero.com/2015/12/10/el-planeta-de-los-simios-o-el-mudo-reproche-de-la-estatua-de-la-libertad/>



Imagen 3. Fotograma de El Planeta de los Simios

Taylor en la celda donde se recluyen humanos para su estudio.

Fuente: <http://www.mubis.es/comunidad/mutiger/fotos/el-planeta-de-los-simios-1968-franklin-j-schaffner-8>

3.3. Discurso distópico en el Videojuego

3.3.1. Bioshock: El sueño roto de Rapture

Como primer acercamiento a la adaptación de la distopía por parte de la ciencia ficción al mundo del videojuego, vamos a analizar los aspectos generales de la entrega de 2K Games: Bioshock. Un juego desarrollado para la nueva generación de consolas de mediados de la década del 2000, siendo PlayStation 3 y Xbox360, junto a PC, las plataformas principales de distribución del juego. El FPS (*First Person Shooter*) o Disparos en Primera Persona, está ambientado en un mundo subacuático, concretamente en la ciudad utópica de Rapture, lugar que guarda relación con el mito de la Atlantis por la similitud de elementos y contexto.

El juego nos sitúa en esta ucronía, ficción que arranca desde un contexto temporal y cultural inmóvil debido a una catástrofe, desde los ojos de Jack, el protagonista del juego. Nos encontramos en los años 60, nuestro protagonista sobrevive al accidente aéreo y da a parar con una especie de faro que contiene un ascensor que lo conduce a Rapture.

La ciudad, elemento importante en la trama, ha sido el gran sueño donde el hombre se liberaba de las ataduras ideológicas del mundo occidental al que pertenecía el magnate Andrew Ryan, personaje clave para la historia. Debido a las revueltas y la influencia del crimen organizado del empresario y gángster Fontaine, dentro de su Estado, la ciudad cae y sucumbe al caos por la mutación que derivó de la producción de productos genéticos al que había alcanzado el progreso científico. Los ciudadanos mutados por la adicción del ADAM, avance científico que alteraba las células madre y con lo que se creaban los plásmidos, productos genéticos que otorgaban virtudes sobrehumanas. Estos supervivientes son denominados splicers, y vagan por las calles de la ciudad en ruinas, serán los enemigos principales del juego.

El jugador será guiado Atlas, figura que aparece tras la repentina muerte de Fontaine en las revueltas. Este suceso surge de la inspiración, por parte de los desarrolladores, de la novela de Ayn Rand, *La rebelión de Atlas*. Por lo tanto los antecedentes de la historia, se trata de una adaptación de la novela, siguiendo el argumento de la sublevación de los empresarios corruptos de la ciudad de Rapture, contra el gobierno del fundador Andrew Ryan.

El jugador debe adentrarse en la ciudad de Rapture, repleta de splicers violentos, big daddys o guardianes de las little sisters, niñas encargadas de recoger el ADAM de los cadáveres que encuentren. La exploración de la ciudad, los combates frenéticos, junto con el sistema de regeneración que cuenta como punto de control, situado en las llamadas Vita-Cámaras, y los múltiples plásmidos o poderes que va consiguiendo el personaje, componen el marco lúdico al que se sumerge, y nunca mejor dicho el jugador.

La idea de la ciudad idílica, bajo el lema “No Gods or Kings. Only Man” o “Ni Dioses ni Reyes. Solo el Hombre”, estaba concebida en la mente del considerado antagonista del juego, Andrew Ryan. Este viajó desde Rusia, su hogar natal, para encontrar una ciudad utópica, cansado de la triste realidad que vivía a principios del siglo XX. En Estados Unidos confirmó su oposición al socialismo y creía plenamente que cada uno debía ser dueño de lo que le pertenecía por sus méritos. Fueron los ataques nucleares de Hiroshima y Nagasaki lo que colmaron el espíritu del magnate, buscando refugio de las ideas como usar la ciencia para la destrucción. Buscaba un lugar lejos de las ideas tóxicas del mundo, quería crear un lugar de libre mercado y albedrío, sin restricciones de la religión o poder ejecutivo de pensamiento obsoleto. Sin duda estaríamos viendo aquí el mundo perfecto de una cabeza pensante, reflejo directo de los ejemplos vistos sobre cómo la construcción de un estado-ciudad nace de un ideal que no se encuentra en la realidad existente. Pero a esto se le suma la propia imposibilidad de esa realidad, ya que comprendemos que nunca se podrá llegar a tal meta. Lo ocurrido en la trama de Bioshock, es el paso de la Utopía o camino hacia un paraíso, a la Distopía como realidad resultante tras la caída de los principios y pilares de la sociedad ideal.



Imagen 4. Estatua de Andrew Ryan con un telón rojo, en letras amarillas el mensaje:

“Ni dioses ni reyes, solo el hombre”

Fuente: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=970962500>

El juego es un FPS que se detiene en el aspecto esencial de las armas, divididas en las convencionales armas de fuego, el arma de cuerpo a cuerpo (llave inglesa) y los poderes sobrenaturales o plásmidos otorgando el control de elementos naturales como el fuego, electricidad, control de insectos, etc. Todo dentro de una ambientación de los años 50 neoyorquinos, con una ciudad que recuerda a la ficticia Metrópolis de Fritz Lang,

El uso de estos elementos de cara a los enfrentamientos con los enemigos, los cuales varían continuamente en base a lo que el jugador decida usar mejor, dota a la experiencia de juego un matiz de libertad, inusual en los juegos FPS previos que situaban al jugador en fases secuenciales donde la mecánica de juego lineal predispone el tipo de acciones que requería la misión.

Otro aspecto a tener en cuenta es el modo de contar la historia. El jugador es guiado por Atlas como un narrador de los acontecimientos presentes, pero no existe una información o bitácora de lo ocurrido, salvo por las grabadoras que puede encontrar por todo el juego. Estas recogen testimonios de ciudadanos, que cuentan lo que sucedió en su momento. Este tipo de narración es la de los Apocalypse Logs o testimonios dejados sobre una catástrofe. Una manera parecida de contar la historia, salvo por la ausencia de un narrador continuo, es la del videojuego *Dark Souls*, en el que la historia se presenta con

una cinemática que cuenta el pasado remoto, pero las tramas de los personajes residen en grabados y descripción de los objetos, armas y armaduras que encuentra el jugador.

También un modo de interacción, aparte de la básica, a medida que avanza la historia, se establece un punto en el que las decisiones del jugador pueden cambiar el rumbo de la historia, creando así 3 final alternativos: bueno-neutral-malo. Estos hipotéticos relatos están relacionados con la decisión de eliminar o proteger a las little sisters, lo que conlleva el enfrentamiento ante los big daddys.

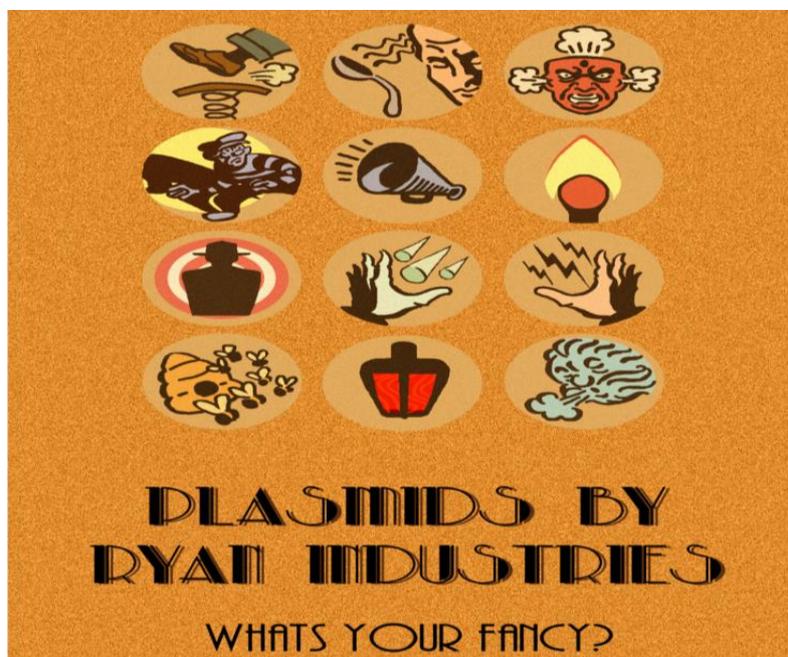


Imagen 5. Cartel publicitario de los plásmidos que existen en el videojuego. Fuente:

<http://blogen8bits.com/?p=2980>

BLOQUE II

4. Proceso Creativo

4.1. El Remix

Como apartado práctico del trabajo se presentará un modelo de construcción de un videojuego de temática distópica. Las bases narrativas y los elementos que lo componen. Partiendo de la idea de que nada es puramente original, se seguirá una filosofía basada en la cultura del *remix*. El *remix* o remezcla es un movimiento cultural que se basa en la práctica del reciclado de elementos previos para la creación de una nueva obra. Se remonta incluso a la época del imperio romano, quienes reutilizaron la mitología griega para crear su propio olimpo y su arte para configurar el suyo, como obra original. Como apoyo a esta teoría, podemos encontrar un ensayo audiovisual por parte del escritor y *filmmaker*, Kirby Ferguson, quien realizó el estudio de la teoría del remix en todos los inventos y modos de producción, como proyecto final de carrera.

Primera parte del documental: <https://vimeo.com/14912890>

Se tiene una idea preconcebida sobre la naturaleza musical del remix, al ser uno de los productos más susceptibles de ser reciclados, sobre todo con el surgimiento de los *DJs* modernos. Se trata, sin embargo, de un modelo de creación que se expande a la producción de diverso contenido digital que posibilitan los nuevos medios e internet. Pero se tiene la creencia de que no es algo exclusivo de los nuevos medios de que han surgido en las últimas décadas, por lo que el cine también puede contagiarse de esta práctica. Nicola Dusi afirma que:

“... el cine del futuro se desarrollará a partir de algunas difusas tendencias actuales vinculadas a las nuevas prácticas digitales que circulan en la web 2.0, como el tipo de reapropiación, a medio camino entre la reelaboración y el bricolaje, que se ha dado en llamar remix.”

(Dusi, 2012, p.12)

Por lo tanto, tomamos como referencia el cambio al que se verá expuesto el lenguaje cinematográfico y a partir del foco de influencia que ha tenido para el videojuego, es posible que el videojuego también llegue a mostrar este cambio. Así que

se dispondrá a presentar un modelo de construcción de un videojuego a partir de la práctica del *remix*.

La elección de este tipo de creación es fruto de la reflexión sobre el propio medio en el que nos encontramos. El videojuego se ha inspirado en los medios tradicionales en una mirada al pasado. El reto planteado, pues, para este nuevo formato es el de la adaptación de dicha narrativa al modo de consumo del mismo. El consumidor deja de ser pasivo y empieza a construir la historia mediante la interacción con los elementos que componen el producto. Aunque se trata de un modelo de creación de formato digital de los nuevos medios e Internet, se adaptará la práctica de esta teoría a la hora de crear un videojuego a partir del uso y reciclaje de diferentes elementos procedentes de diferentes medios.

El videojuego tendrá por lo tanto tres grandes fuentes de alimentación para su construcción.

La literatura como fuente principal por la que el videojuego construirá su historia, siendo la distopía el tema que abarque el género en sí de la trama del videojuego, que sigue una clásica estructura de presentación, nudo y desenlace, establecidos en tres actos.

El cine, por su parte, aportará la contextualización y ambientación para los escenarios. Las ruinas de las ciudades subterráneas, la metrópolis, los desiertos áridos y la caracterización de los personajes.

Los videojuegos serán un espejo en el que recoger las distintas mecánicas de combate, sistemas de interacción o para la incrustación de los denominados *easter eggs*, referencias y a modo de curiosidades, dentro del videojuego, mediante objetos, elemento decorativos o niveles secretos.

4.2. Construcción Narrativa

4.2.1. Idea

Este proyecto presenta la conceptualización de la distopía tal y como se ha analizado en los diferentes discursos presentes en la Literatura, Cine y Videojuego. Por lo tanto, se trabajará bajo una definición del término que responde a:

La distopía es un género o subgénero de ciencia ficción, en el que se presenta la visión de un "mal futuro". Dicha visión procede del análisis crítico interno de la estructura de una sociedad contemporánea, la cual se verá sumida en ese mal futuro debido a los errores que presenta el contexto político y socio-cultural en el que se sitúa dicho análisis.

_____ Cabe destacar el modo de analizar los juegos, como principio para poder construir uno. Según Espen Aarseth (2007), *Si la base empírica de nuestra investigación no nos viene dada de antemano, elegimos uno o más juegos para relacionar nuestra pregunta con un objetivo. En este punto hemos de tener cuidado y elegir juegos que no sólo confirmen nuestras hipótesis, sino que también posean el potencial de refutarlas. Nuestra elección debería estar bien argumentada y se totalmente justificable.*

Debido a esto los videojuegos de referencia, no solo por la temática distópica que encierran, sino también por el modelo de sistemas de jugabilidad que presentan, serán las entregas de *Fallout* y *Bioshock*.

_____ Una vez establecido entendido el concepto, se pasará ahora a adaptar ese análisis crítico a la realidad contemporánea para justificar el universo creado para este videojuego de temática distópica. El videojuego descansa sobre 3 pilares:

El Medioambiente

_____ En el universo presentado, se establece el caso del agotamiento casi total de los recursos del planeta en un periodo de 700 años a partir de nuestros días, como reflejo de la contaminación exponencial del mundo contemporáneo. Esto obligará a la humanidad a recluirse en ciudades más pequeñas y por lo que recurrirá también al uso de los alimentos modificados genéticamente para intentar solventar la situación. Pero la energía de la que dispone el ser humano no es ilimitada y sin los recursos naturales que aún existen ahora, el inexorable paso del tiempo lleva al hombre al borde de su extinción, provocando éxodos que proliferan la convergencia de culturas en pequeñas poblaciones.

El sol, sin una fuerte capa de ozono, azota la superficie y convierte en desiertos las selvas, y en infiernos los actuales desiertos. La radiación solar es inmensa y sólo aquellos que no pudieron entrar en las ciudades refugio, tuvieron que valerse por su cuenta y sobrevivir como bandidos. Una similitud que busca homenajear al universo de Mad Max, con esos desiertos infinitos y la lucha por la gasolina. En el caso de este videojuego, la lucha por el refugio. Por ello son tan importantes las ciudades subterráneas para estas bandas criminales a las que debe enfrentarse la protagonista.

El Existencialismo

_____ Hablamos del origen de nuestra vida. Aunque la teoría más sólida en nuestro tiempo es la del evolucionismo, corriente que parte de las investigaciones del naturalista Charles Darwin. el debate sobre qué hubo antes del Big Bang y qué lo provocó sigue sin tener una respuesta del todo convincente. A esta dicotomía a la que se ven sumergidos millones de personas, es donde reside el segundo pilar del universo de Kurai Tsume.

Recuperando una vez más un ejemplo cinematográfico que reflexionan sobre la existencia nos remontamos de nuevo al año 1968, para reutilizar elementos de la adaptación del gran Stanley Kubrick de la novela homónima de Arthur C. Clarke, 2001: Una Odisea Espacial. La cinta habla sobre la evolución del hombre, la tecnología y la vida extraterrestre. El porqué de un artefacto que procede del espacio y su efecto sobre los primeros homínidos. Las preguntas sobre si somos un experimento de seres extraterrestres y sobre la incógnita de la propia creación. Al igual que el homínido de

2001, parecía estancarse en la resignación de combatir eternamente por el agua del charco que lo separaba de otro grupo de homínidos, el ser humano de Kurai Tsume, llegará hasta el límite de su evolución por el consumo de los recursos del planeta. El nuevo humano carente del nutriente clave que antaño le proporcionaba la tierra, observará como un regalo de los dioses este nuevo artefacto que mejora y potencia las cualidades del entorno físico. El hombre se convierte en un ser superior, abandonando su denominación de homo sapiens sapiens.

El resultado de la combinación de estos dos elementos referenciales, es el artefacto que posibilita al nuevo hombre, construir su propio futuro. Este artefacto se presenta en forma de prisma, como combinación del monolito de la obra de Kubrick y el cristal de poder o Pylon de la saga de videojuegos Starcraft.

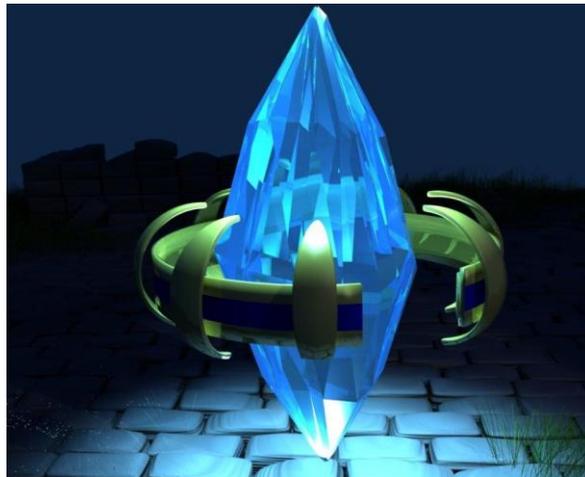


Imagen 6. Pylon del videojuego Starcraft. Fuente: <https://www.deviantart.com/thelifesaver/art/Protoss-Pylon-37258816>

La Religión y el Poder

_____ Ya desde el renacimiento se deja a un lado a Dios para centrarse en la figura del hombre hasta llegar a nuestros días, donde el reinado del mundo pertenece a la tecnología. Lo que se plantea para este universo es la vuelta de tuerca a la situación actual de la religión para situarse como la gran salvación al problema de la deforestación y la aparente extinción del hombre. Se asocia rápidamente el artefacto extraterrestre como un símbolo de creación divina que otorga al hombre una nueva oportunidad de construir su futuro

Se recuperan pues y se acentúan los ritos culturales, homogenizados en una sola religión que tiene a un nuevo dios, encarnado en este artefacto. La justificación se encuentre en las múltiples teorías recogidas sobre el propio inicio de las civilizaciones, con los annunakis en sumeria y los diferentes ejemplos encontrados en pinturas o representaciones artísticas de civilizaciones precursoras como los aztecas, quienes representaban a sus dioses como seres procedentes del espacio.

La idea del poder es antigua pero eterna. Actualmente se puede considerar que el poder lo ostenta el mundo occidental, encabezado por Estados Unidos. Como primer acercamiento al concepto podemos decir que la organización de una sociedad precisa de una toma de decisiones en consenso pero con clara distinción de un grupo reducido de agentes, que representan en gran medida las opiniones o demandas de los habitantes de un lugar. La política no es más que la preocupación por lo que ocurre en la ciudad, en la polis.

Una vez la iglesia recupera el poder. Es susceptible de corromperse como ya lo hizo en su momento. Más aún en una situación crítica como la que se ha descrito. Ya hemos vivido el levantamiento de fascismos y movimiento nacionalistas que provocaron la Segunda Guerra Mundial. Levantamientos totalitarios que se vieron favorecidos por la urgencia de salir de aquella situación tan deplorable para Alemania, como bien se ve reflejado en la ciudad de Phoenix al sumirse en el borde de la extinción. La nueva fe demostraba que todo iría a mejor, más aún con la reconciliación de Religión y Ciencia. Una clara visión distópica de lo que hubiese pasado si los nazis hubiesen ganado la Segunda Guerra Mundial, se puede ver la séptima entrega de la saga de videojuegos Wolfenstein.



Imagen 7. Cartel publicitario de Wolfenstein: The New Order. Fuente:
<https://kunyo.co/product/wolfenstein-new-order-steam-key-global/>

La denominada Orden del Prisma será la encargada de ostentar el poder del mal futuro para una parte de la población que no es digna de recibir el don del Artefacto. Sin duda un paralelismo con la búsqueda de la raza pura del fascismo alemán del siglo XX. En este caso sí que existe una nueva raza que busca alejarse de la población que considera escoria y a la que obligará a recluirse en las ciudades subterráneas, enterradas por la arena de los desiertos. Se presentará pues, este nuevo Orden Espiritual y de Poder, como el principal enemigo del personaje.

4.2.2. Historia

El guión que sigue el argumento del videojuego se basa en la narrativa clásica de los tres actos, propuesta por Rubén Buren, dividida en Presentación, el uso del *plot point* o punto de giro para el cambio del conflicto principal, el Nudo y Desenlace.

El jugador debe estar inmerso en el flujo del juego, tocando apenas en puntos determinados los dos polos opuestos: el aburrimiento y la ansiedad, tal como proponía Leblanc (2004). Es el llamado flow. Lo que el espectador espera de la historia y lo que va acertando con su anticipación.

(Buren, 2017, p.105-106)

Aunque es cierto que un videojuego carece de una presentación más allá que la cinematográfica, centrando el grueso de su contenido en el conflicto. Como un solución final puede optar por mantener la dinámica de juego u optar por el clímax como cierre de la trama. El argumento precisa también de unos precedentes a modo de justificación del universo del videojuego, expuesto a continuación, necesario para crear definir todos los elementos que lo componen, así como es preciso crear una ficha de los personajes para una película.

En el año 2987, el mundo se divide entre las pocas metrópolis que quedan. El consumo de los recursos del planeta llevó a la humanidad a comprimirse en diversas ciudades que intentan abarcar a la mayor población posible. Dos siglos antes, un objeto cayó del cielo. Una especie de cristal enorme de 5 metros de altura y que se elevaba sobre unos 3 metros sobre la superficie. Tras este suceso los gobiernos mundiales observaron que aquel artefacto producía un tipo de energía que mejoraba las propiedades de los elementos y posteriormente se probó su exposición en animales y personajes. Como una especie de radiación positiva, aquella energía provocó cambios en los humanos hasta hacerlos inmunes a enfermedades y hambrunas.

Este hecho provocó el resurgir de las religiones para unificarse ante la presencia del “milagro” o “regalo de Dios”. Fue tal la fuerza de esta religión que adoraba al prisma como si de una reliquia se tratara, que empezaron a formar parte del ordenamiento de la ciudad. Llegó el momento en el que aquellos humano que habían sido expuestos o

“convertidos”, serían los llamados “elegidos” que eran dignos del regalo de los cielos. Esta nueva institución pasaría a llamarse “El Prisma”, llevando como bandera un símbolo que representaba el artefacto por encima de todo.

La experimentación con humanos supuso un nuevo orden de mundial y la raza se vio dividida de nuevo tras siglos de una relativa pero efectiva paz. La humanidad volvió a caer en el error de anteponer a la divinidad ante el hombre. La consecuencia de aquel cambio, fue la división de la raza humana. La sociedad estamental, propia del medioevo del primer siglo, parecía tener un resurgir en la Tierra de finales del siglo XXX. Los experimentos en personas podían tener múltiples resultados y ante esto se comenzó a clasificar en categorías a las personas según su reacción a la energía:

Los Elegidos: Los humanos resultantes de un experimento exitoso mostraban un gran cambio a nivel global. Estos nuevos humanos crecían más, llegando la mayoría a medir 1 metro 90 cm, tenían un tono de piel más claro y sus pupilas se volvían de color azul como el de la energía que emana el artefacto. Serán considerados los humanos superiores, según el grado de aumento de su inteligencia o fisionomía. Gobernarán las nuevas metrópolis, ostentando el nuevo orden mundial.

Los No elegidos: A diferencia de los Elegidos, estos humanos no presentaban cambios al ser expuestos, simplemente permanecían en el mismo estado salvo por estar marcados por la tensión generada en el proceso. El cuerpo de estas personas, presenta manchas y cicatrices en aquellas zonas donde la energía circuló con mayor fuerza. Estas marcas servían para diferenciarlos. El Orden del Prisma recluyó a estas personas en pueblos en la periferia de las capitales o en las ciudades subterráneas.

Después de la cinemática a modo de sumario, de los antecedentes de la historia del videojuego. La introducción nos muestra cómo los jóvenes que alcanzan la edad adulta son admitidos para realizar la prueba de exposición a la energía del prisma para comprobar si son o no elegidos. Aquí se presenta a Hikaru, una joven japonesa de unos 20 años. El experimento consiste en situar a una persona en el centro de una habitación con paneles que irradian una dosis alterada de esta energía.

El juego comienza cuando Hikaru se encuentra la sala, con sus padres realizando el experimento, interrumpido por las autoridades del Prisma intervienen y asesinan a los padres de la joven. El experimento falla y se produce una explosión. Hikaru despierta y tras ver a sus padres muertos, coge un arma de los guardias de seguridad y decide escapar. En esta primera fase jugable, el jugador maneja a Hikaru por los pasillos del laboratorio para ayudarla a escapar, armada con una pistola eléctrica para reducir a los guardias que se encuentre, los cuales parecen descomponerse a su paso mientras esta observa cómo su brazo derecho parece agrietarse.

Antes de conseguir salir del laboratorio, es rodeada por otros guardias y antes de ser ejecutada, su brazo lleno de cicatrices y manchas como la de los no elegidos, le produce un dolor que hace que esta se desmaye y acto seguido se produce una explosión, matando a todos los guardias y destruyendo parcialmente el laboratorio. Hikaru despierta semanas después, en una casa vieja y oscura. Un hombre está junto a ella, revisando las máquinas que la mantienen estable. Es Hank, el amigo de sus padres, quien la rescató después de la explosión y la llevó a las ciudades subterráneas. Al parecer su brazo quedó destrozado y ahora posee partes robóticas que ayudan a estabilizar la energía del prisma corrupta incrustada en ella.

ACTO I

La primera de las tres partes en las que se divide el videojuego consiste en la puesta en escena y presentación al jugador del entorno en el que se encontrará (ciudad subterránea) y marcar los objetivos a seguir (conseguir salir de la misma ciudad). La narración lineal es la base por la que se mantiene el argumento de este videojuego, aunque se descarta la progresión mediante la superación de pantallas o niveles estáticos. Este videojuego necesita un modalidad de juego de mundo abierto pero con obvias acotaciones tanto en la interacción con los elementos y el escenario, ya que aunque se trate de un sistema de toma de decisiones para encaminar la trama en una u otra dirección, todo debe terminar en el mismo punto, aunque con claras diferencias.

El primer acto comienza con Hikaru despertando y siendo atendida por Hank. Entonces irrumpe el sargento Kyle, del cuerpo paramilitar de las ruinas de la ahora ciudad subterránea de Arizona, en Estados Unidos. Hikaru resulta un arma para la resistencia, una oportunidad de cambiar las tornas de aquel mundo cruel con los no elegidos, obligados recluirse en las ruinas de la antigua capital del Estado. La primera parte consiste en la realización del tutorial, que tiene como escenario el campo de tiro y pruebas tácticas de la Resistencia Phoenix. En esta fase de aprendizaje, el jugador se hace con la mecánica a seguir en el combate tanto cuerpo a cuerpo como de disparo.

La historia avanza según sus progresos en los tres tipos de misiones en los que se divide este acto:

- **Misiones de la Resistencia:**

Tras completar el tutorial, se suceden una serie de misiones por parte del puesto de la resistencia para que el jugador tenga la oportunidad de mejorar habilidades y tener acceso a armas. Este tipo de misiones están encaminadas a la mejora del estatus dentro de la resistencia, como uno de los requisitos para completar el primer acto. El tipo de misiones son por lo general la defensa de pueblos y asentamientos, por parte de bandas criminales tanto en la superficie como en los puestos de las ruinas.

- **Misiones de los Mercaderes:**

Las misiones se presentan también en las calles de las ruinas de Phoenix. La resistencia, cuyo nombre ha adoptado, no posee todos los medios para seguir con su

causa.. El objetivo del jugador en este caso es el de recuperar la importancia de la resistencia para la gente y sobre todo conseguir que los mercaderes, que proporcionaban de armamento a la resistencia, vuelvan a ser de gran ayuda. Del mismo modo se busca que Hikaru se presente como la solución a los problemas, la clave para que todo cambie. La llave para el nuevo futuro de Phoenix.

- **Misiones de Hank:**

Las misiones de Hank tienen que ver con la condición de Hikaru de poseer habilidades extrasensoriales y la necesidad de controlarlos mediante el brazo biónico que le instaló Hank. Es uno de los aspectos esenciales de la mecánica de juego, ya que progresivamente se va descubriendo las diversas habilidades que posee el personaje a medida que se completan estas misiones por las cuales el sistema de recompensa no es más que la mejora del brazo biónico a la hora de potenciar habilidades de combate y de interacción.

El objetivo principal de este acto para el transcurso de la trama del videojuego es conseguir los “ingredientes” para continuar con el segundo acto. El personaje necesita salir a la superficie y adentrarse en la metrópolis del Prisma y su única manera es la de unirse a la resistencia y luchar junto a ellos. Para ello el sistema de misiones de esta primera parte, se centra precisamente en la construcción de una reputación dentro del conjunto de ciudades, tanto por sus méritos con la resistencia como las misiones con los mercaderes y habitantes de las comarcas subterráneas. Logrando así unir a las ciudades para empezar la revolución, salir a la superficie y luchar contra La Orden del Prisma.

ACTO II

En el segundo acto se nos presenta la fase de preparación para el enfrentamiento que se entabla entre La Orden del Prisma y La Resistencia Phoenix. La distopía propicia e intensifica la realidad de la división de dos clases sociales. El necesario cambio es inevitable como se ha demostrado en nuestro propio pasado y el videojuego se presenta justo en el momento en el que se lleva a cabo. En este caso, recuperamos el estigma racial que invade todo el espectro social en el que se organiza el mundo del futuro presentado. La revolución de la Resistencia Phoenix, consiste en recuperar de las cenizas de la metrópolis del Prisma, un nuevo futuro para los humanos.

En este segundo acto, las misiones están destinadas a las incursiones realizadas en los diferentes niveles que presenta la ciudad, hasta llegar al epicentro de la ciudad.

- **Misiones de la Superficie- Resistencia**

La ciudad, la cual será descrita en el apartado de ambientación, está dividida en diversos niveles de forma ascendente, como si se tratase de una única edificación. La planta que corresponde con la superficie es la llamada Planta Cero. En esta se encuentran gran parte de los barrios o guetos expuestos a la radiación solar. Los habitantes de esta primera zona de la metrópolis serán clave para el acceso y refugio para los guerrilleros de Phoenix. El objetivo del personaje es capturar y desarmar puestos de vigilancia para ayudar a los no elegidos que se sumen en la lucha.

- **Misiones de la Superficie- Hank**

En este caso pasamos de cazar y recolectar energía de los monstruos de las cloacas a recoger material y herramientas de las instalaciones científicas de la ciudad, para que el personaje del doctor pueda continuar con sus investigaciones y así desbloquear nuevas habilidades y potenciar las que ya tiene Hikaru.

Una vez se consigan todos los campamentos llega la misión final de este segundo acto. El inicio de la guerra para poder adentrarse en el núcleo de la ciudad es el punto álgido de la trama del videojuego. Se presenta como aparente misión final en la que todo lo conseguido se pone en marcha para el enfrentamiento entre los dos bandos.

El objetivo de la Orden del Prisma es eliminar a Hikaru, dado el eco que se ha formado entre los ciudadanos de la metrópolis y al haberse convertido en el símbolo de esperanza y lucha para los no elegidos. Por lo tanto, mientras la misión final del segundo acto transcurre, esta es capturada junto a Hank y es llevada al núcleo de la ciudadela para ser interrogada y ejecutada, mientras el resto de la resistencia sigue luchando

ACTO III

El tercer y último acto del videojuego resulta más corto. El epílogo se sitúa en el momento en el que Hikaru despierta en el interior de la nave que los transporta al núcleo de la ciudad. La cual está cubierta pero con muchas luces procedentes de los edificios. Hank decide salvar a Hikaru sacrificándose, con lo que provoca una explosión ajustando unas partes del brazo biónico de Hikaru, procurando que esté protegida con la habilidad del escudo. La nave explota y se estrella en una zona alejada del núcleo. Al despertar, Hikaru encuentra a Hank moribundo, quien le dice dónde puede encontrar los planos de la ciudadela para desactivar los sistemas de seguridad y abrir las puertas principales para que la resistencia pueda entrar una vez haya vencido la batalla.

- **Misiones de Sigilo:**

El jugador se sumerge en una serie de pruebas que lo acercan más a un videojuego de sigilo como las entregas de Metal Gear Solid o Tom Clancy's Splinter Cell. El sigilo es fundamental, además de que las propias circunstancias en las que se encuentra el personaje lo requieren. Adentrarse en los pasillos de las instalaciones militares del núcleo sin ser detectada, es la principal misión de Hikaru en la primera mitad de este epílogo.

- **Misión batalla:**

Una vez el personaje consigue que el ejército de la resistencia atraviese las defensas de la ciudad, este se une a ellos en el último asedio al núcleo. En un momento dado Hikaru observa la oportunidad de adentrarse en el templo supremo, donde se encuentra el líder de la Orden y villano principal.

- **Enfrentamiento final:**

El enfrentamiento con el líder del Prisma es un cara a cara, donde el villano consigue exponerse a la energía corrupta que dejó al principio del videojuego la protagonista. Energía con la que experimentó y de la cual salieron los monstruos de las cloacas. Atraído por el poder que mostraba la joven, el villano se corrompe con una sobredosis y se transforma en un monstruo sin control. Tras superar las correspondientes fases del combate, el personaje decide sacrificarse usando su habilidad de sobrecarga de energía, muriendo junto al villano.

Siguiendo la propuesta del profesor estadounidense Ronald Tobias (2004), se hará uso de dos tipos de tramas básicas para la acción y para el personaje principal.

La trama de acción: será la perteneciente a la de la Venganza. Nuestro personaje jura vengar a la muerte de sus padres, teniendo como enemigo a un régimen que no solo le ha hecho daño a ella, sino al colectivo al que ahora pertenece. Teniendo como enemigo común a la Orden del Prisma, unirse a la Resistencia Phoenix es el método por el cual Hikaru cumplirá su objetivo.

La trama del personaje: se usará la correspondiente a la combinación de la metamorfosis, debida a los cambios que presenta su organismo y cómo debe ir controlándolos con ayuda del personaje de apoyo, el doctor Hank. Por otro lado se presenta también la trama del sacrificio, con el desenlace del videojuego.

Se presentan a continuación una serie de tablas realizadas para ejemplificar y aclarar la estructura de cada acto según las misiones y contexto narrativo que abarcan.

ACTO I

ETAPA	OBJETIVO	RESULTADO/RECOMPENSA
Introducción	Presentación del contexto, personaje y conflicto	Suscitar el interés e implicación del jugador con la trama.
Tutorial	Aprendizaje de la mecánica de juego	Desbloqueo primeras armas y habilidades
Misiones de la Resistencia	Ayudar al grupo paramilitar para proteger la ciudad.	Mejora de habilidades de combate, acceso a armas
Misiones de los Mercaderes	Colaborar con los encargos para mejorar la reputación de la resistencia.	Mejora de armas, acceso a objetos de utilidad
Misiones de Hank	Ayudar en la investigación de Hank sobre el efecto de la energía en el personaje a través de su brazo biónico.	Mejora de habilidades del brazo biónico
Misiones opcionales/Exploración	Complemento para la colección de objetos o como relajación del objetivo principal	Mejor del conocimiento del escenario, zonas secretas y de la historia.
Desenlace	Defender a la ciudad de un primer jefe final	Punto de no retorno, paso al siguiente acto.

ACTO II

ETAPA	OBJETIVO	RESULTADO/RECOMPENSA
Nudo	presentación de los nuevos objetivos	Muestra del progreso del jugador hasta el punto.
Misiones Superficie Resistencia	Conquista y liberación de campamentos, centros de reclusión.	Acceso a nuevas armas y puntos de transporte rápido.
Misiones Superficie Hank	Continuar con las investigaciones de Hank	Mejora de habilidades del brazo biónico.
Desenlace	“Enfrentamiento Final”	Punto de no retorno, paso al siguiente acto.

ACTO III

ETAPA	OBJETIVO	RESULTADO/RECOMPENSA
Epílogo	Presentación de los últimos objetivos	
Misiones de Infiltración	Conseguir infiltrarse en los centros de seguridad para desactivar los sistemas de cierre de las puertas.	Cambio de mecánica de juego, puesta a prueba de las habilidades del jugador
Misiones de Batalla	Último enfrentamiento junto a la Resistencia.	Surgimiento del villano principal como último jefe final de nivel
Batalla Final	Enfrentamiento con el jefe final y antagonista principal.	Victoria del personaje mediante su sacrificio
Cierre	Contar las consecuencias tras el enfrentamiento final y la caída de la Orden del Prisma	Dotar de un final al argumento, años después del sacrificio del personaje principal.

4.2.3. Personajes

Debemos primero diferenciar el tipo de personaje que presenta un videojuego, ya que a diferencia de cualquier otro medio, aquellos personajes que componen el universo, aunque presenten una interacción directa con el personaje, no son más que programas informáticos, se usarán tablas de clasificación de los personajes en Principales, Secundarios Aliados, Secundarios Enemigos.

El tipo de personajes del que hablamos, a parte del avatar o personaje con el que se mimetiza el usuario, es el de las IA. Las inteligencias artificiales o NPC. Non-Player Character o Personaje no jugador, son el resto de personajes que nos encontramos y con los que podemos interactuar en un videojuego, aunque no podemos ir más allá del estrictamente programado. Personajes que son apoyo, obstáculos o simplemente se encuentran allí para completar la puesta de escena y darle realismo al contexto o ambientación del videojuego. Se les puede considerar como los extras de una película, personajes que no tienen nombre y que pueden servir de apoyo para el reparto pero sin tener un papel relevante en la historia más allá de adornar las escenas.

Siguiendo el análisis sobre la construcción del personaje, de Buren, pasamos ahora a clasificar cada uno de ellos, proporcionando la descripción formal, la influencia para su creación y su motivación frente al universo del videojuego. De igual modo los personajes están inspirados tanto en el aspecto físico, como en su personalidad, en personajes del cine y los propios videojuegos. Las referencias para los personajes principales se recogen en los videojuegos *League of Legends* (2009), la película *Terminator* (1984), *Alita* (2019) y *Fallout 3* (2008)

Principales

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	PAPEL
<p>Hikaru</p> 	<p>Protagonista del videojuego. Valiente y reservada, una mujer mestiza, hija de madre japonesa y padre americano. Imagen 8. El personaje Alita como inspiración para Hikaru. Fuente: https://cinema.nerdplanet.it/alita-angelo-della-battaglia-primi-commenti-positivi/</p>	<p>Es el motor de la historia, todo depende del progreso que demuestre durante el videojuego. Su motivación es la de vengar la muerte de sus padres, a manos del líder de la Orden del Prisma.</p>
<p>Hank</p> 	<p>Personaje de apoyo para la protagonista. Hombre de mediana edad, científico fiel a sus investigaciones y amable. Imagen 9. El padre del protagonista de Fallout como inspiración para Hank. Fuente: https://es.ign.com/videojuegos/92002/feature/los-peores-</p>	<p>Su motivación es la de ayudar a Hikaru a cumplir con su objetivo e investigar el efecto de la energía del Prisma, para potenciar las habilidades de su invento.</p>

	<u>padres-del-videojuego</u>	
<p>Kyle</p> 	<p>Personaje de apoyo. Hombre caucásico, de mediana edad. Es valiente y leal a los valores que defiende como líder de la Resistencia Phoenix. Imagen 10. El personaje de Kyle Reese de Terminator como inspiración para el Kyle. Fuente: https://bashny.net/t/es/287316?page=3</p>	<p>Es el instructor de combate para el personaje. Su motivación es la de convertir a Hikaru en el nuevo símbolo de lucha para unificar a los poblados subterráneos, para poder tener una oportunidad de derrocar a la Orden del Prisma y recuperar la normalidad para las personas.</p>
<p>Lucio</p> 	<p>Personaje enemigo principal junto a la Orden del Prisma. Es un hombre de edad avanzada, tras los 200 años que le ha permitido vivir la energía del Prisma. Imagen 11. El personaje de League of Legends, Swain, como inspiración para Lucio. Fuente: https://www.artstation.com/artwork/15nLG</p>	<p>Su motivación es la de aplastar a la Resistencia y sobre todo a Hikaru, para devolver la normalidad a la sociedad que ha creado.</p>

Secundarios Aliados

Categoría	Descripción	Papel
Soldados Resistencia	Divididos en clases según el rango. Se encuentran en el cuartel y en las misiones de la Resistencia	Ayudan y sirven de apoyo al personaje en las misiones.
Mercaderes	Generalmente cubiertos por ropajes para ocultar su aspecto demacrado por la radiación solar	Proporcionan misiones y otorgan recompensas como mejora de armas y objetos.
Ciudadanos de las ciudades subterráneas y superficie	Gente con aspecto físico diferente por las mutaciones de la energía en su cuerpo.	Muestran su apoyo a la resistencia, uniéndose al cuerpo paramilitar una vez se llega al segundo acto
Trotamundos	Viven en los desiertos, cubiertos por la radiación solar.	Ayudan al personaje proporcionando munición o ayuda en las misiones exteriores

Secundarios Enemigos

Categoría	Descripción	Papel
Soldados Orden del Prisma	Clasificados en diferentes tipos según su grado de dificultad y equipamiento que presentan. Soldados rasos, caballeros alados, caballeros pesados, etc...	Enemigos a combatir para cumplir el objetivo principal del personaje.
Bandidos Desierto	Aspecto similar a los trotamundos, diferenciados por ir en grupo y conducta violenta.	Enemigos a combatir en las misiones exteriores o en la defensa de poblaciones subterráneas.
Monstruos Cloacas	Mutaciones resultantes de los experimentos fallidos de la Orden del Prisma con animales.	Enemigos a combatir para la defensa de poblados subterráneos y ayuda a la investigación de Hank.

4.3 El *Gameplay*

Hay que tener en cuenta las bases del género o géneros al que pertenece este videojuego. Se mueve entre los géneros Rol, FPS y Misterio. De tal modo los elementos que lo componen deben hacer justicia al modelo que siguen las entregas pertenecientes a estos géneros, para poder considerar a la propuesta un ejemplo más de ello. El objetivo del personaje estará siempre custodiado por un obstáculo o puerta, que debe abrir mediante una llave o estrategia de juego, el *gameplay* o jugabilidad. Este apartado abarca la aplicación de la construcción narrativa al formato del videojuego. El videojuego necesita de una interacción absoluta para el avance de los acontecimientos de la trama que encierra, salvo por las cinemáticas o cutscenes, que sirven de presentación o explicación. Como el término contiene diversos aspectos fundamentales tanto mecánicos como de puesta en escena, se considera idónea la división de estos aspectos en Interfaz, Mecánicas de Juego y Ambientación.

4.3.1 Interfaz

La interfaz es considerada la ventana por la que el jugador se sumerge en el videojuego. Teniendo en cuenta los dispositivos necesarios para dicha inmersión, la interfaz es el puente de conexión entre los botones del mando de la consola, las teclas o el joystick, según requiera cada plataforma de entretenimiento. La interfaz por lo tanto comprende los elementos del *Head Up Display* o información de los elementos guía para dotar al jugador de toda la información necesaria durante el transcurso de su partida. Los elementos que aparecen en la pantalla, suelen ser los mismos salvo por el juego en sí. Los más comunes son la salud del personaje, el objeto que lleva consigo, el mapa y si se requiere la distancia u orientación del objetivo a cumplir. Como se ha dicho esto varía según los requisitos de jugabilidad de cada videojuego.

El empleo de diferentes elementos visuales como la iluminación, los movimientos de cámara o la profundidad de campo puede constituir un mecanismo de interacción para guiar la atención del jugador y promover su actividad en el videojuego, lo que indirectamente puede contribuir a mejorar la calidad de su experiencia de juego.

(Fernández R, 2011, p.5)

La innovación de nuevos elementos a disposición del jugador es una realidad en el tiempo en el que se encuentra el mundo del videojuego. En los videojuegos de rol existen otro tipo de interacciones que responden a la ampliación de información, como el inventario, al que se accede a través del menú o como en *Fallout*, a través del dispositivo *Pip Boy*, como sistema informático que recoge el inventario de manera sistematizada, incluyendo también el mapa, misiones a seguir, así como el estado del jugador para subir las estadísticas, habilidades o incluso curarse.



Imagen 12. *Pip Boy* de *Fallout 3*. Fuente: <https://forums.nexusmods.com/index.php?/topic/4823660-pip-boy-inv-visible-categories/>

En el caso del videojuego presentado, la interfaz combina varios recursos y referencias de otros videojuegos, como se ha establecido en el apartado de proceso creativo. Además se caracteriza como una pantalla digital, procedente del software del brazo biónico del personaje, que está directamente conectado con su cerebro. El brazo biónico, es por lo tanto el *Pip Boy* de Kurai Tsume.

La interfaz cuenta por lo tanto con los siguientes elementos:

- **Barra de Salud:**

Situada en la esquina superior izquierda. Una barra horizontal azul, muestra en unidades del 0 a 100, los puntos de vida que tiene en cada momento el personaje. Esta salud puede ser recuperada mediante el consumo de objetos curativos, como bebidas

energéticas, alimentos envasados o el uso de las habilidades de curación correspondientes al brazo biónico del personaje, habilidad que cuesta un determinado número de puntos de la barra de energía.

- **Barra de Energía:**

Situada en la esquina superior izquierda, debajo de la barra de salud. Es una barra horizontal morada y muestra en el mismo sistema de unidades la cantidad de energía de la que dispone el personaje para el uso de las habilidades correspondientes al brazo biónico. No se trata de una energía convencional, sobre el estado físico del personaje. En *Dead Island*, la barra de energía se muestra en el centro inferior de la pantalla, cuando el personaje realiza acciones como correr o atacar.

- **Munición:**

Situada en la esquina inferior derecha, es un contador hacia atrás de la munición actual del cargador del arma que porte, además de la munición restante en el inventario. Proporciona además el estado del arma, según un sistema de contorno del arma por colores, que van desde el blanco (perfecta condición), verde (óptima), azul (desgastado) y morado (deplorable).

Este sistema advierte al jugador del fallo que puede ocasionar el arma al disparar, bien por la desviación de las balas como por el encasquillamiento de la misma o incluso el que se rompa si su estado es deplorable. Este sistema se recupera de la entrega *Far Cry 2*, videojuego ambientado en la guerra del Congo militarizada por el tráfico de armas. Por lo tanto otorga realismo y un extra de dificultad para el jugador a la hora de escoger la estrategia adecuada para el uso de sus armas en el momento que considere oportuno.

- **Mapa:**

El mapa se sitúa en la esquina superior derecha y está acompañado por una brújula en la parte superior central. Con forma rectangular, el mapa puede desplegarse mostrando un radio mínimo de 100 metros. En él se muestran los diversos campamentos o asentamientos con la debida información complementaria si se requiere.

- **Objetivo:**

El objetivo de la misión que se esté realizando en cada momento, aparecerá como un pequeño texto recordatorio del mismo en la parte central izquierda de la pantalla. Además está acompañada de una sutil barra naranja en la dirección correspondiente, indicada en la brújula con la distancia restante para llegar hasta la localización del objetivo.

- **El inventario**

El inventario, como se ha aclarado previamente, supone una ampliación de la interfaz, normalmente usado en momentos aislados, para la consulta de objetos, estado del personaje, habilidades y demás opciones de juego. En este caso, el inventario tiene acceso a través del brazo biónico, a modo del Pit Boy de Fallout. Es un punto de pausa para la elección de armas u objetos antes de embarcarse en una misión, consultar la historia como apartado de diario personal que se automatiza según el avance del videojuego.



Imagen 13. Interfaz del videojuego Bioshock 2. Fuente:

<https://mixcreeping.wordpress.com/2012/09/06/analisis-bioshock-2/>

Por lo tanto se trataría de una interfaz inspirada en la del videojuego *Bioshock*, en gran parte por la dualidad de estado salud/energía y la munición convencional/cantidad de energía que se puede usar para los ataques especiales del brazo biónico. Un brazo que es también reconstruido a partir de los efectos que presenta el brazo izquierdo del personaje de Bioshock al entrar en contacto con los diferentes plásmidos.

4.3.2 Mecánicas de Juego

En este apartado encontraremos la clave de la conexión directa entre el *gameplay* y la narratividad. La historia se conoce a través del juego, por lo tanto la mecánica estará condicionada por el acto en el que se encuentre el jugador. De este modo podemos decir que el primer acto otorga al videojuego, una serie de mecánicas propias de un juego de rol, misterio y acción. La segunda se centra más en los combates armados, por lo que el videojuego se centra más en la categoría de FPS, como género dominante en esta fase. Por último se divide entre un juego de sigilo, puzzle y por último recupera la naturaleza de FPS de acción constante. A continuación encontramos los sistemas de combate, exploración e interacción que componen la mecánica de juego.

- **Sistema de Combate:**

Cada videojuego de acción, como es el caso del presentado, los múltiples combates que componen las misiones de la Resistencia y de los Mercaderes, varían según el enemigo y la situación. Podemos diferenciar entonces entre las modalidades de combate cuerpo a cuerpo y combate a distancia.

Cuerpo a Cuerpo Los enemigos, principalmente pueden ser afrontados con armas de fuego a distancia, pero el personaje cuenta también con un arma de filo y la fuerza que le proporciona el brazo biónico, en caso de enfrentarse a este tipo de enemigos y caso de quedarse sin munición. Además, para las misiones de captura y absorción de energía de los monstruos de las cloacas, es necesario usar el dispositivo de absorción del brazo biónico.

Combate a Distancia: Existen diversos tipos de enemigos con los que tendremos que usar las diferentes armas de fuego convencionales de la Resistencia e incluso las potenciadas pertenecientes a la Orden del Prisma. Los enemigos correspondientes a este tipo de enfrentamientos son los bandidos del desierto, algunos monstruos y los soldados del ejército del Prisma, así como sus robots de combate y vehículos.

Es posible usar también el brazo biónico como arma de fuego, al disponer de la habilidad de cañón corrupto. Esta habilidad usa la energía que contiene el personaje, para

que de forma racionada pueda disparar proyectiles a modo de plasma, los cuales hacen mayor daño a los enemigos y a estructuras como torretas o paredes. Otra habilidad del brazo biónico es la de la restauración de puntos de vida mediante el uso de la habilidad “regeneración” que usa la mitad de la barra de energía para poder llenar la barra de salud.

En caso de agotar los puntos de salud, la muerte del personaje supone el fin del videojuego. Añadiendo un extra de dificultad, solo existen puntos de control o guardado sistemático, cuando se completan misiones de gran importancia narrativa, como el vencer a un jefe de zona. Por lo tanto, el se dispondrá de una sistema de guardado a voluntad del jugador, que lo sitúa en el momento justo donde haya decidido guardar la partida.

- **Sistema de Exploración:**

Como todo juego de rol, género al que también pertenece este videojuego, por lo menos en la primera parte. La exploración y recolección y mejora de objetos es uno de los principales objetivos en el primer acto. Esto se traslada a las diversas misiones del doctor Hank, a la hora de colaborar en su investigación sobre el efecto de la energía del Prisma en el personaje. Los monstruos de las cloacas, son el objetivo principal, tanto de los mercaderes como del científico para progresar en el juego.

- **Sistema de Interacción:**

Aparte de los diálogos planteados con diversas opciones, de las cuales surgen variaciones de los objetivos a cumplir, el videojuego presenta modalidades de interacción relacionadas también con el uso del brazo biónico. El peso del dispositivo tecnológico que posee el personaje, es vital para algunas acciones como es la del “hackeo” de sistemas informáticos para el acceso a zonas concretas o desbloqueo de objetos y máquinas. En este sentido, Bioshock presenta un sistema de hackeo o desbloqueo de máquinas de salud, venta de armas o puertas, Fallout por su parte cuenta también con el hackeo de ordenadores o el forzado de cajas fuertes. En el caso de Bioshock. se presenta como una especie de minijuego a modo de puzzle, en el que el resultado de superar la prueba, significa conseguir el objetivo para continuar con la misión marcada. Este minijuego es un conducto de tubería, del cual se presenta tan solo el inicio y el final, teniendo el jugador que construir con las piezas que se le proporcionan en el tablero, un camino para conectar ambos extremos.

A modo de sumario, se presentan unas tablas con los diversos sistemas de la mecánica de juego de Kurai Tsume.

Sistema de Combate

Cuerpo a cuerpo	Armas blancas y contundentes
A distancia	Armas de fuego convencionales
Habilidades especiales	Energía del Brazo Biónico
Curación/muerte	Morir significa volver al último punto de guardado o cuando se use el transporte rápido.

Sistema de Exploración

Desbloqueo de Zonas	Libertad de exploración mientras se realizan las misiones o fuera de estas.
Ampliación Historia	Conocer el universo a través de los espacios que se visitan o a través de los objetos.
Sistema de Transporte rápido	El metro subterráneo

Sistema de Interacción

Diálogos	Múltiples opciones
Objetos/piezas	Cuentan la historia o como ingredientes de mejora de las armas.
Minijuegos/	Uso del <i>hackeo</i> para acceder a sistemas de seguridad.

4.3.3 Ambientación

Cada mapa cuenta con diferentes zonas. Cada zona presenta unos retos que debe afrontar el jugador, siguiendo cada zona una narración cerrada (punto de no retorno), una vez complete las misiones y decida pasar al siguiente acto. Por lo tanto el planteamiento narrativo de los tres actos se traslada a cómo cada fase transcurre en una zona determinada:

- **La ciudad Subterránea:**

Perteneciente al primer acto, la ciudad subterránea de la antigua Phoenix, es el primer escenario donde se mueve el personaje en el Acto I. Se trata de una serie de edificaciones en ruinas, cubiertas por los cimientos de la Metrópolis. Es el hogar de la mayoría de los No Elegidos y donde el personaje debe aprender a luchar y conocer la historia de la gente por la que va a luchar. Son varios los ejemplares donde la trama se desarrolla en ciudades en ruinas o en los conductos subterráneos de las mismas, como en la saga *Metro*.



Imagen 14. Escena de gameplay del videojuego Metro Redux. Fuente: <https://game-insider.com/2014/06/24/metro-redux-coming-to-ps4-and-xbox-one-launch-dates-announced-for-us-and-europe/>

- **Las Tierras Áridas:**

El desierto está compuesto por núcleos urbanos adaptados a la radiación solar, a modo de refugios y por puestos de las bandas de criminales. Tienen su mapa propio, dividido en las zonas neutrales y zonas de peligro donde se encuentran las bandas. La inspiración para el panorama que presenta y los enemigos que hay en él, procede del yermo de *Fallout 3* y *Borderlands*.



Imagen 15. Bandido de Borderlands. Fuente: <https://www.writeups.org/borderlands-bandits/>

- **La Metrópolis:**

Perteneciente al segundo acto. Para la construcción de esta ciudad, se basa en la leyenda bíblica de la Torre de Babel, la cual estaba pensada como símbolo de acercamiento a Dios, tal y como se recuperaría en la arquitectura gótica. En cuanto al núcleo, es una ciudad dentro de la propia ciudad, denominada Ciudadela, Los edificios son altos y con muchas luces. Guarda una inspiración con los Ángeles de *Blade Runner* y en definitiva con las ficciones de las ciudades futuristas que rascacielos infinitos. La noche artificial que se produce al estar cubierto, es necesario para los habitantes del núcleo, los cuales huyen de la radiación de la luz solar.

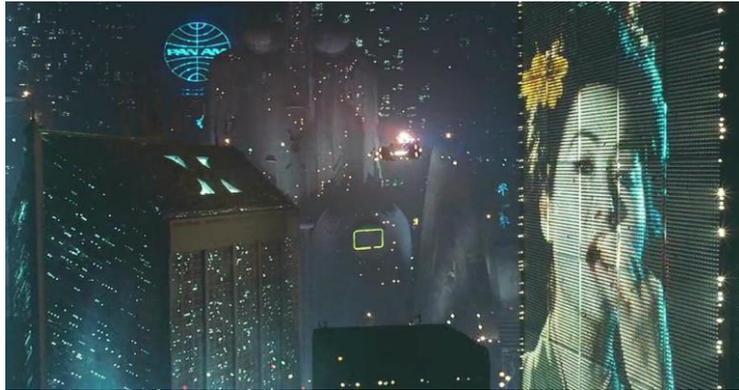


Imagen 16. Fotograma de la película Blade Runner. Fuente: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-351170/cine-y-arquitectura-blade-runner-2>

Por lo general la atmósfera que intenta crear este videojuego es la de dos realidades claramente diferenciadas. La de los No Elegidos obligados a sufrir las condiciones de la radiación solar en el desierto y por lo tanto la búsqueda de refugio en las ruinas de las ciudades subterráneas como retroceso de la vida que llevaban hasta entonces. Por otro lado la vida de los Elegidos va más allá, el progreso inunda su estilo de vida y se cumple con esa visión futurista de tantas ficciones ochenteras.

En cuanto al aspecto sonoro, destinado a acompañar los combates con un ritmo frenético así como para ayudar a la atmósfera que transmite cada zona, como la de las ciudades subterráneas, con un sonido parecido a los cantos fúnebres, el desierto con melodías desoladoras, la superficie de la Metrópolis cambiando los cantos fúnebres por los de divinidad, y el núcleo con un sonido característico de la década de los 80, como es el *new wave*, revisado para potenciar su efecto con lo que se ve.

5. CONCLUSIONES

A la pregunta sobre cómo construir un videojuego de temática distópica, podemos responder tras el trabajo presentado, que se trata de un proceso de convergencia de una revisión del modelo de creación tanto en la literatura como en el cine y la adaptación a través de un escritura en el lenguaje lúdico, para hacer posible “una historia jugable”.

Sin duda construir un videojuego es un reto. Plantear cada aspecto narrativo y procurar que encaje en el modo de representación y su utilidad a la hora de poner en práctica las mecánicas de juego, tal vez es lo más difícil. Al fin y al cabo se debe prestar mayor atención a la interacción que tendrá el jugador. Procurar una experiencia de juego fluida, dentro de un universo hecho para ser descubierto, debe ser el reclamo para que el jugador obtenga el compromiso de consumir el producto según el fin con el que está concebido.

Contar historias a través de los videojuegos puede parecer fácil, según el estigma que arrastra la industria y cómo los juegos multijugador acentúan la pérdida de individualidad o implicación con el transcurso de los sucesos. Si no existe protagonista claro, la experiencia de juego tan solo será pasajera y todo se reducirá a “echar un par de partidas”. Ciertamente es que el videojuego abarca muchos géneros y entre ellos los juegos casuales o *arcade*. Pero según el planteamiento de este trabajo, se ha buscado la creación de un videojuego con un peso argumental sólido. Por lo tanto, se confirma que para la creación de una trama, concretamente la de la distopía, es necesario tener una base de conocimiento sobre otro tipo de discursos como lo son el literario o cinematográfico. Una vez se crea del mismo modo que estos medios, la labor del desarrollador del videojuego, es la de adaptar las mecánicas que sigue el videojuego, para casar los elementos narrativos con la jugabilidad. El personaje es el jugador, por lo que situarlo, para la temática distópica, en el centro de todo el conflicto, es la principal manera de procurar que el jugador cree la empatía necesaria para poder sumergirse en el producto que se ha creado. Crear un videojuego, al fin y al cabo, es contar una historia interactiva para que el usuario pueda disfrutarla según sus decisiones.

6. BIBLIOGRAFÍA

Altamirano, R. (2014). Cine y Arquitectura: "Blade Runner". En Plataforma Arquitectura. Recuperado de:

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-351170/cine-y-arquitectura-blade-runner-2>

Aarseth E. (2007) *Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos* en Artnodes, Revista de Arte, Ciencia y Tecnología nº7. Disponible en: <https://artnodes.uoc.edu/issue/archive/>

Bidegain P. G. (2010) *La Utopía de Tomás Moro: Una Sociedad Disciplinaria* . Revista Pléyade nº6 pp.2-26.

Blogen8bits.com. (2015). *Jugaste a... BioShock? Blog en 8 bits.* (online). Recuperado de: <http://blogen8bits.com/?p=2980>

Burén R. (2017) *Guión de Videojuegos*. España. Editorial Síntesis.

Dusi N. (2012) *Cine Bricolaje, Cine Remix* en *Revista de Occidente* nº 370 disponible en: <https://ortegaygasset.edu/publicaciones/revista-de-occidente/>

Fernández R. M (2011) *Elementos Visuales Expresivos en la Interactividad del Videojuego* en Razón y Palabra. Disponible en: www.razonypalabra.org.mx

García, S. (2017). *El mito de la Torre de Babel. Sobre Leyendas.* Recuperado de: <https://sobreleyendas.com/2011/03/28/el-mito-de-la-torre-de-babel/>

Garín M. (2009) *Entre Mundos e Historias: Ciencia Ficción y Experiencia de Juego* en FORMATS. Revista de Comunicación Audiovisual. Universitat Pompeu Fabra. Recuperado de: www.iua.upf.es/formats/

González M. E. (2011). *La cultura de la apropiación un breve acercamiento a la naturaleza nostálgica del remix.*

Harvey, D. (Ed. 1998) *La Condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural.* Argentina. Amorrortu editores S. A.

Immanuel, K. (1784) *Respuesta a la pregunta: ¿Qué es la ilustración?*

Martín R. I. (2015) *Análisis narrativo del guión de videojuego.* España. Editorial Síntesis.

Pinilla B. (2009) *El Planeta de los Simios (1968) de Franklin J. Schaffner, Cuarenta Años Después* vol. 19, n° 2-3 Disponible en: <http://revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/issue/archive>

Roussos A. (2011) *Preparación de una revisión bibliográfica para su publicación. Cuando un solo artículo nos habla de muchos trabajos.* En Reportes de Investigación.

Significados Utopía Disponible en: <https://www.significados.com/utopia>

Webdianoia *Sociedad y política en la República de Platón: las clases sociales.* Recuperado de: https://www.webdianoia.com/platon/platon_fil_polis_2.htm

Videojuegos

Bioshock: Desarrollado por 2K Boston (2007). Autor: Ken Levine

Bioshock 2: Desarrollado por 2K Marin (2010) Autor: 2K Marin

Borderlands: Desarrollado por Gearbox Software (2009). Autor: 2K Games

Cyberpunk 2077. Desarrollado por CD Projekt RED (2019). Autor: Mateusz Kanik

Dead Island: Desarrollado por Techland (2011). Autor: Techland

Far Cry 2: Desarrollado por Ubisoft Montreal (2008). Autor: Clint Hocking

Crysis 3: Desarrollado por Crytek (2013). Autor: Steven Hall

Fallout 3: Desarrollado por Bethesda Games Studios (2008). Autor: Todd Howard

League of Legends: Desarrollado por Riot Games (2009). Autor: Tom Cadwell

Metal Gear: Desarrollado por Konami (1998). Autor: Hideo Kojima

Tom Clancy's Splinter Cell: Desarrollado por Ubisoft (2002). Autor: Ubisoft

Starcraft Desarrollado por Blizzard Entertainment (1998). Autor: Blizzard

Wolfenstein The New Order Desarrollado por Machine Games (2014).Autor: Machine Games

World of Warcraft Desarrollado por Blizzard Entertainment (2004). Autor: Blizzard