



Facultad de comunicación

Grado en Comunicación Audiovisual

TRABAJO FIN DE GRADO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS. ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA EVOLUCIÓN DE LA SERIE VIDEOLÚDICA DE *TOM RAIDER*

Realizado por: María del Pilar Durán Marcelo

Tutor: Luis Navarrete Cardero

Curso académico: 2016/2017

Convocatoria: Septiembre

Resumen

Los videojuegos son hoy en día una de las opciones de ocio más influyentes dentro del panorama de entretenimiento audiovisual. Movido por este principio, este trabajo pretende redescubrir el papel fundamental de ocio y cultura que representan los videojuegos en la sociedad actual; teniendo como eje principal la saga *Tomb Raider* y a su protagonista, Lara Croft. Aprovechando la importancia que reside dentro de *Tomb Raider* como videojuego, se pueden repasar otros aspectos muy importantes que rodean a este fenómeno. Concretamente, mediante la comparación analítica de los títulos *Tomb Raider* (1996) y *Tomb Raider* (2013) se pueden extraer numerosas conclusiones que hacen un repaso de los progresos realizados en su jugabilidad y diseño. Así como elaborar una reseña especial que habla de la evolución de su protagonista Lara Croft, prestando atención a sus características como icono *transmedia* y como personaje femenino protagonista. *Tomb Raider* marcó un antes y un después en la historia de los videojuegos, su trayectoria es ejemplo de prosperidad pero también de fracaso, son los puntos controvertidos de su historia los utilizados para ejemplificar la evolución que la industria ha sufrido durante sus últimos veinte años.

Palabras-clave: videojuegos, comunicación, entretenimiento, evolución, *transmedia*, género.

Índice

1. Introducción.....	4
2. Objetivos.....	8
3. Metodología.....	9
4. Antecedentes.....	14
5. Resultados y discusiones. Aplicación de la metodología.....	23
5.1. Pilares para la comparación.....	23
5.2. El análisis ensayístico comparativo.....	26
5.3. La aplicación del modelo de análisis de Pérez Latorre.....	30
5.3.1. Macroestructura del discurso lúdico.....	30
5.3.2. Microestructura de significación: el lenguaje videolúdico.....	33
6. Lara: un icono que se reinventa.....	35
7. Género y sexismo en los videojuegos.....	38
8. La evolución de los jugadores según <i>Tomb Raider</i>.....	42
9. Conclusiones.....	46
10. Referencias bibliográficas.....	49
Anexos: Plantillas de comparación del diseño de ambos juegos.....	52

1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son mayoritariamente conocidos por su capacidad para el entretenimiento. Caracterizados por su faceta recreativa también encontramos otros medios tan afamados como la televisión, el cine o la radio. Suscitar interés es una de las bases fundamentales de cualquier medio de comunicación, pero lo cierto es que en el videojuego la palabra “entretenimiento” tiene un significado con altas dosis de negatividad que le ha restado, en ocasiones, credibilidad como forma cultural y artística.

El videojuego promueve una forma de comunicación potencialmente estimulante, profunda y diferente. Esta manera de conectar con el usuario se desplaza de lo convencional, puesto que en cuanto a capacidad activa no hay medio que se acerque. Su motor participativo hace referencia a la necesidad del jugador como pieza fundamental en el desarrollo de sus argumentos, personajes y mundos. Una impulso tan remarcable que sin la interacción del jugador toda comunicación se diluye en pos de un disfrute más contemplativo, pero mucho menos notable. Existen por tanto grandes diferencias entre ser espectador y ser jugador. Y es en esta diferencia donde reside la importancia comunicativa del videojuego; formar parte de la obra con responsabilidad y armonía para respetar el fin máximo de su creador. Ahí reside la esencia inspiradora, creativa y cultural de un arte digital que sigue creciendo año tras año.

Para conocer el verdadero fondo sobre el cual el videojuego conforma uno de los pilares más importantes de la comunicación contemporánea hay que acercarse a sus orígenes. Aun emergiendo como mero divertimento, lo cierto es que detrás de la pragmática simpleza de sus primeros juegos se escondían tanta capas estéticas, sociales y generacionales que le han hecho merecedor de su celebrada popularidad.

Una de las semillas del prestigio y la pasión por lo lúdico floreció en los salones recreativos de la década de los 70. Allí se agolpaba la juventud alrededor del pinball o el billar, pero no fue hasta 1972 cuando el videojuego entró en escena. De la mano de dos jóvenes ingenieros, Bushnell y Dabney, nació la compañía Atari y con ella uno de los títulos más reconocidos de la historia. *Pong* se trataba de una simulación del ping-pong tradicional: dos barras blancas a modo de palas y una pequeña bola en una pantalla oscura. Costó ser entendido por sus primeros jugadores, pero no tardó en convertirse en un éxito con la energía suficiente para crear una nueva concepción de entretenimiento.

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

Tanto es así que en la actualidad el videojuego supone una de las mayores fuentes de ingresos en nuestro país, por encima de otros medios como el cine, así lo recoge el periódico online El Economista:

La industria de los videojuegos sigue creciendo en España. El aumento de posibilidades, la evolución de la tecnología y el amplio abanico de acceso a los videojuegos ha hecho que la industria del videojuego haya generado en el país 1.083 millones de euros durante el pasado año, cifras superiores a lo generado por la industria de la música grabada (161,5 millones) o la industria del cine (571 millones). (El Economista, 2016:1)

Los videojuego en sus inicios fueron atribuidos a un grupo muy reducido de consumidores, estos consumidores solían ser los propios programadores de videojuegos o pequeños grupos que mantenían un contacto directo con la tecnología. El perfil del jugador tomó un nuevo giro con la llegada de las primeras consolas, estas permitieron acercar el videojuego a los más pequeños. Hoy en día hay quien aun atribuye los videojuegos al mundo infantil, pero lo cierto es que estos tienen una fuerte repercusión entre los adultos. Serán los padres de las generaciones venideras los que entenderán más sobre videojuegos que los pequeños de la casa.

Pérez Latorre señala la importancia que el videojuego tiene en nuestra sociedad de esta forma:

Desde Pong (Atari 1972) hasta la actualidad, el videojuego se ha convertido en una de las principales formas de entretenimiento y uno de los objetivos culturales fundamentales de la sociedad contemporánea. Esta evolución se refleja en la cada vez mayor complejidad formal de las obras del medio videolúdico, en su gran impacto social y su fulgurante crecimiento como industria. (Pérez Latorre, 2010:24).

Los videojuegos han adaptado su forma a los numerosos cambios producidos en la tecnología, ahora sabemos que se puede jugar a videojuegos dentro de múltiples dispositivos diferentes. Posterior a las consolas de sobremesa, llegaron las portátiles y actualmente incluso dentro de *smartphones* y tabletas podemos jugar a videojuegos gracias a que estos poseen acceso a Internet. El factor *smartphone* es clave a la hora de

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

captar nuevos públicos, es la combinación perfecta para no separarte de tus aventuras favoritas en ningún momento. Encontramos aquí títulos como: *Tomb Raider Go* (Square Enix Montreal, 2015), *Lady Layton* (Level-5, 2017), *Fire Emblem Heroes* (Nintendo, 2017) o *Super Mario Run* (Nintendo, 2016)

Por este motivo hoy en día es difícil encontrar personas que no hayan mantenido contacto con los videojuegos de alguna u otra forma. La llegada de Internet no solo hizo posible la descarga de juegos en forma de aplicaciones móviles, anteriormente los juegos en línea también revolucionaron la manera en la que hasta ese momento se había hecho uso de ellos. Son muchos los avances que han convertido al videojuego en un bien cultural al que ya acceden todo tipo de personas de distintas edades.

Los videojuegos son un ejemplo de cultura, de innovación técnica y tecnológica. Es un arte y a la vez una ciencia, un producto que se nutre directamente de los avances de la tecnología. Es así como deducimos que si la historia sigue el curso que hasta ahora, no dejaremos de avanzar con ellos.

Dentro de la trayectoria de las consolas que hicieron del videojuego un producto más cercano, encontramos a la conocida PS1. Una consola de sobremesa que tuvo gran éxito al implantar el CD-ROM dentro de su *hardware*, a pesar de que otras compañías ya lo habían hecho, es a esta a la que se le reconoce un gran éxito. PS1 no solo se enfrentó a otras consolas de sobre mesa, también mantuvo una importante lucha con los jugadores habituales de PC, lucha que desembocó en una división de los públicos. El éxito de PS1 trajo importantes títulos que siguen teniendo repercusión actualmente. Entre ellos destacan: *Gran Turismo* (Sony Interactive Entertainment, 1997), *Metal Gear* (Hideo Kojima, 1999), *Final Fantasy* (Square Enix, 1997) o *Tomb Raider I* (Core Design, 1996).

Tomb Raider, juego sobre el cual versa esta investigación, es un ejemplo de evolución técnica y tecnológica. Es ejemplo de la evolución de los jugadores de videojuegos y a su vez ejemplo del crecimiento y decrecimiento de esta industria. No obstante, cual montaña rusa, *Tomb Raider* ha tenido que volver elevarse para poder ilusionarnos. Aportando valores como la inteligencia, el poder de la tenacidad, y la capacidad de oponerse a las adversidades *Tomb Raider* ha sabido calar hondo en sus jugadores. Ha sido un personaje protagonista de movimientos feministas de los 90, criticado por sus

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

poses en bikini y por los dichosos *fan art* que hicieron de Lara un sex simbol denostado. Un poder de atracción que se convirtió en un arma de doble filo.

La saga *Tomb Raider* intentó despegarse de la monotonía de personajes masculinos como protagonistas de videojuegos. Lara Croft ha llegado a convertirse en una de las heroínas más conocidas mundialmente dentro y fuera de este ámbito. Lara empezó este camino junto a otras predecesoras tan importantes como Samus Aran, sus historias cambiaron el paisaje del videojuego para siempre. Un buen marketing estratégico convirtió la historia de la joven Croft en un icono de la cultura *transmedia*. La historia de Lara es una historia de reinención, de cómo prosperó una franquicia millonaria que ha vendido más de 45 millones de juegos por todo el mundo inspirando a multitud de generaciones.

Tomb Raider es un videojuego que puede servir como ejemplo para ilustrar una cara de esta industria. Al convertirse en un icono, Lara Croft puede ejemplificar desde un primer plano diversos aspectos que han rodeado al mundo de los videojuegos en los últimos veinte años. Para poder observar la evolución de *Tomb Raider* he decidido tomar como referente dos de los juegos de la saga. Concretamente *Tomb Raider* (1996) y *Tomb Raider* (2013). Ambos juegos muestran la historia de Lara desde dos puntos distintos, para mostrar el nuevo carácter del personaje y de la historia.

Este trabajo de investigación está estructurado en base a una metodología. Dicha metodología está compuesta por tres partes:

- 1°. Usando la literatura comparada para atender al texto contenido en ambos juegos.
- 2°. Estudiando la dimensión lúdica del videojuego y su potencial de significación, atendiendo a la Macroestructura del discurso lúdico y a la Microestructura de significación. (Pérez Latorre, 2010)
- 3°. Mediante la cumplimentación de unas plantillas elaboradas por el Instituto de Ingeniería y Tecnología de Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, que servirán para atender al *End-game Huddle* y así hacer un análisis postmortem del diseño de *Tomb Raider*.

Dichos puntos aquí señalados se desarrollan en profundidad dentro del apartado “metodologías” dentro de este trabajo.

Para completar algunos campos que quedan fuera del estudio metodológico, he decidido añadir tres capítulos de contenido. Estos capítulos tratan sobre como Lara se convierte en un icono dentro de la cultura *transmedia* actual, así como otro apartado que habla sobre género y sexismo dentro de los videojuegos (puesto que tratándose de un personaje tan controvertido este apartado es totalmente necesario) y en último lugar intentar retratar la evolución de sus jugadores tras estos veinte años de historia.

2. OBJETIVOS

Tras exponer la introducción, paso a completar los objetivos que componen este trabajo.

Dichos objetivos pueden enumerarse de la siguiente forma:

1. El principal es analizar de forma comparativa el lenguaje videolúdico contenido en los *Tomb Raider* de 1996 y 2013. A partir de este análisis observar cómo evoluciona el propio mundo del videojuego hasta posicionarse como un producto audiovisual de vital importancia.
2. Analizar la evolución psicológica del perfil del jugador de videojuegos en los últimos tiempos a través del propio *Tomb Raider*, destacando el papel de las mujeres jóvenes que juegan a videojuegos.
3. Aprovechar la presencia de un personaje femenino como protagonista para barajar las cuestiones de género que lo rodean.
4. Resaltar analíticamente como tras el videojuego *Tomb Raider* han surgido otros productos que van desde libros, novelas y cómics; hasta películas y series de animación.

3. METODOLOGÍAS

Las metodologías aplicables a este trabajo son las siguientes:

1. Literatura comparada que se aplica a la narrativa contenida en ambos juegos.
2. Análisis de la dimensión lúdica del videojuego y su significación, atendiendo a la Macroestructura del discurso lúdico y a la Microestructura de significación. (Pérez Latorre, 2012)
3. La cumplimentación de las plantillas elaboradas por el Instituto de Ingeniería y Tecnología de Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, servirán para atender al *End-game Huddle* y hacer un análisis postmortem del diseño de los *Tomb Raiders*.

La literatura comparada expone que es necesario utilizar un juicio estético y hermenéutico ante el texto o textos presentados, por ello la elijo como parte fundamental de esta metodología. Es una disciplina que sienta sus bases en la interpretación de dos o más narrativas que confluyen en tiempos diferentes, pero en las que se pueden establecer similitudes y diferencias. Dichas diferencias y similitudes al ser puestas en común pueden enriquecer a ambos productos de una forma renovada. Esta disciplina no solo establece la posibilidad de comparar obras literarias, también establece la posibilidad de comparar otras artes como la música, la arquitectura o la escultura. La utilizaré en mi caso para aplicarla a la narrativa contenida en estos juegos.

Estos dos *Tomb Raider* describen dos historias diferentes, pero conservan una misma protagonista, Lara Croft. Al encontrarse el mismo personaje recogido dentro de dos historias diferentes, la literatura comparada se convierte en una herramienta útil para establecer una imagen evolutiva de la consistencia del personaje y su entorno.

En base a este primer principio metodológico surgen otros que lo complementan. Por ese motivo analizar la dimensión lúdica del videojuego y su significación es otro de los objetivos de esta metodología, este método es impuesto por Pérez Latorre (2012: 45-114) apoya la parte funcional del juego, la cual no se encuentra analizada en el punto anterior.

Este método de análisis es dividido en dos grandes subgrupos: la Macroestructura del discurso lúdico y la Microestructura de significación del videojuego.

La Macroestructura del discurso lúdico hace referencia a la estructura profunda del videojuego, a su esqueleto y a su forma discursiva. A su vez dentro de la macroestructura encontramos cuatro subdivisiones que serán aplicadas al contenido de ambos *Tomb Raider*.

- 1. Sujeto vs. Entorno:** Entendemos que para tener éxito dentro de un juego, el jugador necesita integrarse como individuo dentro de una estructura ajena que es representada por las reglas del entorno del juego (Egenfeldt- Nielsen et al., 2008:30-31 citados en Pérez Latorre 2012). Por eso en este primer punto se estudia la relación del sujeto/jugador con el entorno.
- 2. Mundo vs. Experiencia:** Hace referencia a la habilidad adquirida tras entender las reglas del sistema de juego.
- 3. Experiencia vs. Objetivo:** En este apartado se hace referencia a como la experiencia interactiva como jugador sirve para enfrentar el mundo del juego y alcanzar así nuestro objetivo dentro de él.
- 4. Redundancia vs. Variabilidad:** Dentro de los juegos se producen procesos en los cuales existen aspectos que resultan redundantes y que por tanto esperamos. Pero por otro lado existe la variabilidad, esta se produce cuando el juego nos sorprende con nuevas vertientes que debemos resolver en base a nuestra experiencia adquirida.

A modo de esquema este apartado podría quedar resumido así:

OBJETIVO



Grafica 1. Resumen de la Macroestructura del discurso lúdico. (Pérez Latorre, 2012)

Posteriormente la **Microestructura de significación del videojuego** atiende a las reglas del mismo y a sus estructuras dinámicas de interactividad lúdica, así como su potencial significación. En este apartado prestaremos especial atención al sujeto/jugador, haciendo referencia al sujeto, por cómo es y al jugador por cómo actúa.

Puede resumirse en:

1. Reglas de estado: la faceta del <<ser/estar>> del sujeto/jugador está estrechamente ligadas al diseño del <<avatar>> que es la representación, explícita, concreta y estable del jugador en el juego. En nuestro avatar depositaremos tanto características físicas como características psicológicas.

Dentro de las reglas de estado encontramos:

a) Reglas de estado del Sujeto/jugador: remite a las cualidades del sujeto/jugador dentro de la esfera del <<ser/estar>> dentro del *gameplay* o partida. Son las propiedades interactivas que van conformando la <<piel>> del sujeto jugador en el juego y de cómo se gestionan estas propiedades. Por ejemplo controlar en el juego nuestra barra de salud, gracias a diferentes hábitos que hacen que esta se mantenga y mejore.

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

b) Reglas de relaciones entre sujetos, el Sujeto/jugador colectivo: este hace referencia lo anterior, pero integrado en un modo de juego cooperativo. Estas no serán aplicables dentro de nuestra metodología ya que *Tomb Raider* no ofrece modo cooperativo.

2. Reglas de acción/transformación.

a) Reglas de competencia del Sujeto/jugador: estas han referencia al querer y al poder dentro del juego. Analizando cuales son las acciones que están permitidas y las que no.

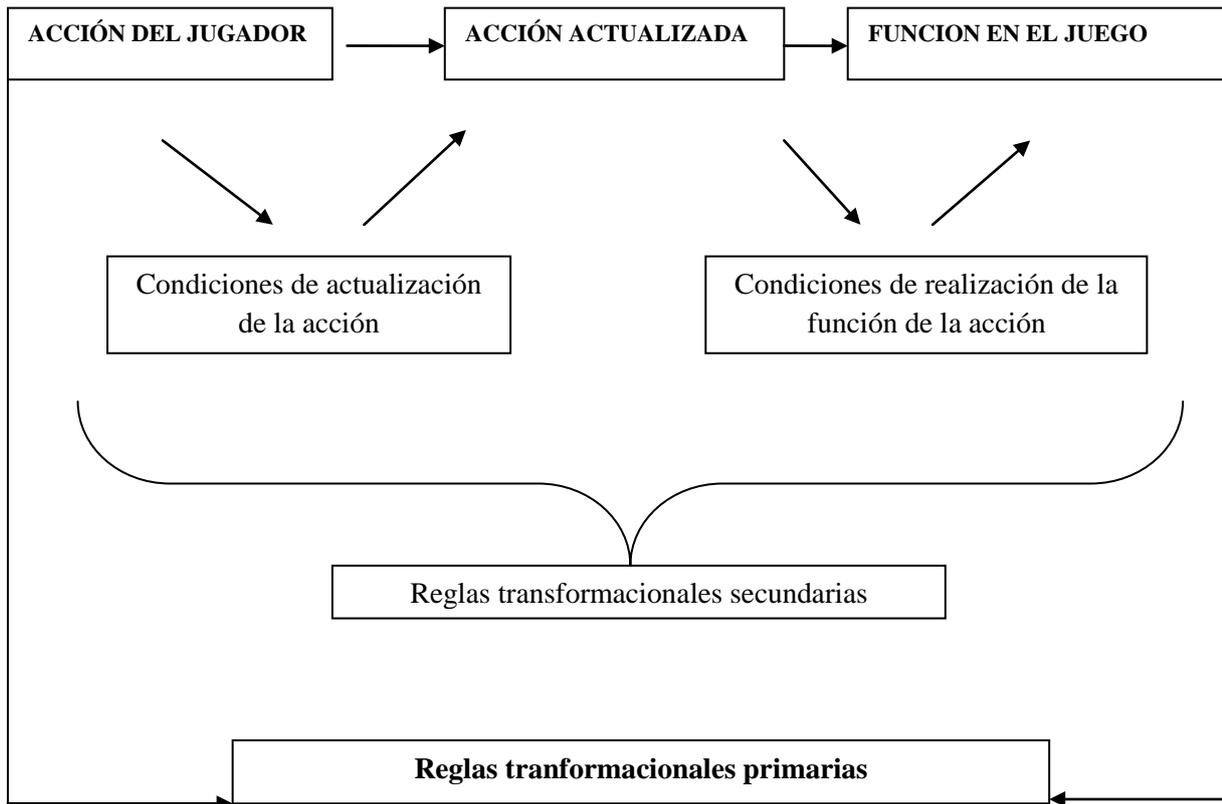
b) Reglas transformacionales de las acciones del Sujeto/jugador: estas reglas definen cómo se desarrollan cada una de las acciones dentro del juego. El desarrollo de una acción en un videojuego posee dos etapas fundamentales: la <<actualización>> que hace referencia a la activación y la <<realización>> que alude a los efectos/ resultados de las mismas.

Se pueden resumir en:

Reglas transformacionales primarias: equivaldría por ejemplo a <<pulsar botón x/ acción actualizada = disparar>> → función = dañar o eliminar enemigos.

Regla transformacional secundaria (I): equivale por ejemplo a que para poder llevar a cabo la actualización de la acción disparar debemos poseer munición.

Regla transformacional secundaria (II): equivale por ejemplo a llevar a cabo la acción disparar, con la diferencia que primero debemos disponer de munición y después de puntería.



Grafica 2. Resumen de la Microestructura de significación del videojuego. (Pérez Latorre, 2012)

De la combinación de la literatura comparada y de este método de análisis surgen los dos pilares básicos que componen la metodología de este trabajo. Ambas son interesantes, puesto que, una atiende al texto y otra a todos los elementos que componen lo experimentado en pantalla, de esta forma no quedan campos sin analizar.

Para apoyar de forma esquemática lo aportado por los dos puntos anteriores añadido, en forma de apéndice, una plantilla extraída del Instituto de Ingeniería y Tecnología de Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Esta plantilla atiende al diseño de ambos juegos y es una buena forma de comparación, pero esta vez de forma desligada. Pudiendo resolver en un golpe de vista uno a uno los aspectos referentes al diseño de ambos juegos.

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

Esta metodología expuesta se basa en comparar la forma que adoptan las dos historias de Lara Croft en épocas diferentes. Dando un paso más allá y no solo atendiendo al texto, sino que también atendiendo al diseño del propio videojuego.

Tras realizar el análisis, este será completado con diferentes puntos de contenido. Estos puntos no quedan recogidos dentro de la metodología, pero son igualmente esenciales. Por un lado veremos cómo han evolucionado los jugadores de videojuegos a lo largo de los últimos veinte años, teniendo como hilo conductor el propio *Tomb Raider*. Asimismo, aprovecho también para dejar un espacio y comentar el papel de la mujer en los videojuegos, observando cómo Lara Croft se convirtió en un icono *transmedia*.

4. ANTECEDENTES

La compañía que creó *Tomb Raider* empezó a gestarse en 1988 de la mano de Heath-Smith. Él fue el encargado de instalar la sede de la desarrolladora Core Design en Gran Bretaña. Dicho enclave geográfico no fue elegido al azar, puesto que las tierras conocidas como las Midlands, también fueron el lugar escogido por otras desarrolladoras para instalarse. Convirtiendo así a Gran Bretaña en una tierra fértil para la creación de videojuegos.

Antes de la creación de Core Design Heath-Smith fue el director de ventas de *Gremlin Graphics*, una pequeña compañía de *software* que tenía una oficina secundaria en Derby, esta pequeña oficina anexa contaba con seis miembros en el equipo. Todos los trabajadores de esta pequeña oficina secundaria iban a ser recolocados en la ciudad de Sheffield, pero ninguno quería abandonar Derby.

Fue entonces cuando Heath-Smith tuvo una idea, “*por qué no formamos nuestra propia compañía*”. Tras pensar en ideas para juegos y en su propia experiencia, Heath-Smith, consiguió unir a todo su equipo. Ayudados de la experiencia adquirida dentro de *Gremlin Graphics*, la tripulación de Core Design tenía la creatividad necesaria para comenzar. El objetivo de la empresa era mantener la autonomía al trabajar como desarrolladora y editar un contenido original.

Su nombre nació después de lo conocido como una *brain storming*, una lluvia de ideas, todos los trabajadores escribieron en un trozo de papel sus ideas y de ellas nació Core. La idea fue sencilla y eficaz a partes iguales. El diseño de la “C” de Core fue tomado de

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

uno de los iconos más emblemáticos de la historia de los videojuegos la “C” de *Pac-Man*.

Core Design comenzó en una oficina del centro de Derby y tras un año Heath compró la *Tradewinds House* en Ashbourne, justo al final de Prece Road. Las habitaciones se convirtieron en despachos y aquí fue donde nació uno de los primeros juegos de la desarrolladora, llamado *Rick Dangerous*, creado y publicado por la etiqueta de software *British Telecom*. En este juego de acción y aventura ambientado en la selva amazónica, el protagonista tenía que saltar, escalar, y disparar para mantenerse a salvo. Evitando rocas que caían, trampas mortales y enemigos hostiles. Este juego fue idea de Simon Phipps y fue un clásico juego de plataformas con trampas y puzles.

Este juego les hizo ganar muchos premios en su año de lanzamiento y los estableció como una empresa de desarrollo de *software* que tenía una enorme capacidad para desarrollar grandes juegos. Muchos consideran a *Rick Dangerous* uno de los precursores de *Tomb Raider*, aunque Heath-Smith dijo que era pura coincidencia. Core Design experimentó muchos años consecutivos de alza y la creación de títulos fluía tanto que eran capaces de sacar nuevos juegos cada tres meses, a pesar de ser tan pocas personas en el equipo. Durante este tiempo Core Design abarcó casi todos los géneros desde juegos de aventuras, karts, plataformas y simuladores de vuelo en combate.

La empresa siguió creciendo hasta el punto de ser tan grande que necesitó la ayuda de otros para poder seguir hacia delante, es aquí cuando apareció en escena Eidos Interactive. Juntos y reforzados, sobre todo económicamente, empezaron la creación de lo que sería el título por el que más serían recordados en los años venideros, este fue sin duda el nacimiento de *Tomb Raider*.

Reconociendo todo el potencial del juego Eidos puso todo su apoyo en el proyecto el propio Heath-Smith argumentaba: “*No hubiera sido el éxito que fue si no fuera por el dinero invertido en el proyecto y todas las decisiones tomadas de forma estratégica, la gente a veces me pregunta ¿no te arrepientes de haber vendido tu idea, si lo hubieras hecho todo por ti mismo no sería apasionante? Pero sinceramente no hubiera sido capaz de ponerlo en el mercado del modo efectivo en el que ellos lo hicieron*”.

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

La relación entre Core Design y Eidos Interactive los envolvió en un crecimiento meteórico de *Tomb Raider*, y el futuro les deparaba muchos más éxitos juntos.

Tomb Raider se lanzó al mercado un 25 de octubre de 1996 para la recién estrenada PS1. El 1996 no fue un año brillante en cuanto a juegos, pero en el encontramos títulos que han iniciado sagas que perduran 20 años después, como es el caso de *Resident Evil*, desarrollado por Capcom y creado por Shinji Mikami. Existen otros que no continúan a modo de saga, pero que sí han envejecido de una manera muy merecida. Estos juegos son los que han servido de inspiración para nuevos juegos. Este es el caso de *Crush Bandicoot* (Naughty Dog, 1996) y otros como *Tekken 2* (Namco, 1995) han resultado juegos convertidos en iconos de diversión.

Si había algo que importaba por encima del juego era la plataforma en la que se jugaba y fue en aquel momento donde los PC se convirtieron en una herramienta más que útil, en una herramienta potente para la diversión. Hasta entonces un ordenador había sido reservado para programadores y grandes universidades, y el perfil de un jugador de videojuegos se le atribuía a un sujeto introvertido, encerrado en sí mismo.

Alguien que pasase muchas horas al lado de una videoconsola o de un ordenador compartiendo su tiempo real con su tiempo virtual era considerado alguien raro, con unos intereses poco comunes y unas actitudes poco empáticas. Aunque el estereotipo no tiene porque ser siempre algo negativo, este también tenían a su alrededor un halo de intelectualidad. Este aspecto hacia los años 90 fue cambiando y el jugador dejó de ser un raro para convertirse en un usuario, un consumidor de “*software*” lúdico. Este punto psicológico lo trataremos dentro de los capítulos que conforman esta investigación.

PS1 llegó a Europa el 29 de septiembre de 1995 equipada con una CPU RISC de 32 bits a 33.9 MHz, 2 MB de memoria, y una resolución de pantalla de 256x224 píxeles (con modos limitados que subían a los 640x480 píxeles), la PlayStation, también llamada PS1 o PSX, planteaba una doble revolución: añadía un lector de CD-ROM, y un chip gráfico 3D. Era la primera consola de la era moderna, suponiendo el fracaso de la que por aquel entonces era la reina del mercado: la SEGA SATURN que cayó en picado por culpa de la ignorancia del público, una mala gestión de Sega y defectos en sus juegos. PS1 también se llevó por delante a la Nintendo 64 ya que los CD frente a los

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

cartuchos que esta necesitaba la desbancaron, aunque ambas consolas no han rivalizado demasiado en los años venideros ya que no comparten apenas público ni estilo.

La *Play* como ha sido conocida comúnmente triunfó gracias a su capacidad para generar gráficos 3D y el mayor espacio del CD, que permitía añadir voces y secuencias cinematográficas a los juegos, los primeros títulos de PS1, como el *arcade* de coches *Ridge Racer* (Namco, 1996), el juego de lucha *Tekken* (Namco, 1995), o las carreras futuristas de *Wipeout* (Psygnosis, 1995) causaron un gran impacto, aunó grandes juegos japoneses con temáticas que interesan a los occidentales, junto a títulos desarrollados en Estados Unidos, Reino Unido o Francia.

Así, en 1996 se estrenó *Tomb Raider*, cambiando para siempre el protagonismo de las mujeres en los videojuegos, acompañado por *Resident Evil*, el juego que inauguró el género del *survival horror*, que tanto éxito tiene en la actualidad.

Lo cierto es que en cuanto al aspecto 2D *Tomb Raider* tiene un referente, este es el caso de *Metroid*. *Metroid* nació en 1980 sus creadores fueron Makoto Kano y Hiroji Kiyotake y fue distribuida por Nintendo en 1986. Este juego tiene como protagonista a la caza recompensas Samus Aran, se le atribuye el papel de ser la primera protagonista femenina en videojuegos. A *Metroid* mezclaba ciencia ficción con fantasía y acción con aventura. Los enemigos de Samus son los Metroid criaturas voladoras capaces de absorber la energía de sus víctimas, evolucionar e incluso hasta mutar por diversas causas, también se enfrentará a los Piratas Espaciales que son una organización violenta que intenta usar a los Metroid como armas biológicas.

Samus Aran su protagonista es muy especial, nuestra caza recompensas interestelar hizo creer a sus jugadores durante todo el tiempo que era un hombre, ya que hasta en su manual de instrucciones así lo indicaba, pero al finalizar la experiencia Samus se desvelaba. Al final de *Metroid* Samus se revelaba quitándose el casco dejando ver a una mujer joven y atlética, pero hay un fin escondido en todo esto: no es azar cuanto menos esta decisión, sino una estrategia en toda regla, ya que para poder ver a Samus sin su traje de batalla conocido como el "*Zero Suit*", debías completar todos los niveles y en algunos casos todas las misiones secundarias para poder observar a la bella Samus sin el

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

dichoso atuendo. Todo un reclamo para los jugadores de aquella época, jóvenes del sector masculino.

Metroid y *Tomb Raider* no solo comparten una protagonista femenina sino la jugabilidad, ambas heroínas se enfrentan a las adversidades de una forma similar, sin un equipo que las acompañe valiéndose solo de su astucia y su valía ante multitud de enemigos que no se lo ponen nada fácil. Lara Croft dejó a todos fascinados en el universo 3D pero sin duda, Samus es una de sus predecesoras en el 2D.

Por aquel entonces también se encontraba en el mercado *Prince of Persia* (Ubisoft Montreal, 1989) el cual su protagonista también es un aventurero en tierras lejanas, este juego es otro de los predecesores de *Tomb Raider* en la era 2D. Su protagonista tenía que pasar de plataforma en plataforma para rescatar a la princesa, comenzando sin armas y con unos pocos puntos de vida.

A lo largo del juego podrá equiparse con una espada y obtener mejoras de vida. Entre las trampas que tiene que sortear se encuentran cuchillas, pinchos y precipicios. Además debe enfrentarse a distintos tipos de enemigos. Una narrativa más usual y quizás menos innovadora que *Metroid*, pero que no deja de ser un referente para la época y para el personaje de *Tomb Raider*.

Como ya sabemos en el 1996 nació la primera Lara y en el 2013 la saga sufrió un reinicio. Por ello es mejor situarnos en el tiempo y en el espacio. ¿Cómo nació su identidad? Pues bien, la líder de los *Tombs Raiders* necesitaba una identidad, un estilo y un nombre. De esta manera su primera representación fue el de una mujer sudamericana llamada Laura Cruz, rápidamente fue cambiada a Lara Cruz, ya que evidentemente los no hispano hablantes tenían dificultades para pronunciar esta ortografía inicial. Esta Lara fue inspirada por el personaje conocido como Tank Girl. Este personaje fue creado por de Jamie Hewlett y entre otros iconos punk, iconos que fueron retratados como progresivos y propensos a la violencia. Poco a poco esta idea violenta de Lara se fue emborronando, quedando su inspiración como arqueóloga y una pinceladas de mercenaria; ablandando su traje militar por su ropa corriente. Aun su nombre no estaba conceptualmente formado y sus desarrolladores se pararon a pensar, ¿por qué no una Lara de origen británico como ellos?, esto llevo a que todo lo que rodease al personaje debería hacerla una ciudadana británica y de que esta forma no cupiesen dudas de

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

confusión con una heroína americana. Así fue como Lara se convirtió en un personaje acompañado de una *back story* a la que no le faltaban lujo de detalles: su educación, su lugar de nacimiento, y la reputación de sus progenitores la elevaban haciéndola ser un personaje de renombre dentro de su país de origen.

La hija de Lord Henshingly Croft, fue educada en el seguro mundo de la aristocracia, pero esto comenzó a cambiar cuando entró en la escuela de Gordonstoun y las montañas de Escocia la rodearon. Tras unas vacaciones esquiando en estas montañas en su viaje de regreso algo se complicó. El avión se estrelló y Lara fue la única superviviente del terrible accidente. Dos semanas más tarde, consiguió llegar andando a una villa cerca de la montaña, la traumática experiencia dejó una profunda huella en su persona.

Ya no era capaz de soportar la clase alta británica, se dio cuenta que su vida tenía verdadero sentido cuando viajaba sola, alejada de los lujos y de todo lo banal. A pesar de los duros cambios en su vida Lara, siempre ha mantenido los aspectos más positivos de la educación que recibió por parte de sus padres y en la escuela, siendo capaz de distinguirse por su educación. Sus padres incluso pensaban que Lara se casaría con el Conde de Farringdon, pero los cambios en la vida de Lara no le permitieron llevar a cabo ese matrimonio y el Conde se quedó esperando. Lara tiene como residencia una mansión que heredó de sus padres, donde guarda todos los artefactos que encuentra en sus expediciones y también como campo de entrenamiento. Ir en busca de tumbas y secretos escondidos no es un trabajo, es una forma de vida y para no olvidar ninguna de sus aventuras, escribe libros de abordo donde relata sus aventuras a pesar de llevar una vida tan agitada que casi no le permite tiempo para escribir.

Las *background stories* de la vida de Lara van cambiando según las etapas que ha ido atravesando por las diferentes desarrolladoras. Cuando estuvo en manos de Core Design y Eidos Interactive, sus antecedentes versan sobre sus enfrentamientos con Von Croy, un afamado arqueólogo que se convirtió en su mentor y posteriormente en un enemigo. Pero si escuchamos la historia que se proyecta sobre Lara en las manos de Eidos y Crystal Dinamic, vemos la historia de una joven que la vida la ha arrebatado a sus padres y esta hará lo posible por reencontrarse con su pasado para poder seguir hacia delante. Mientras que la historia más reciente en manos de Crystal Dinamics y Square Enix conocemos más en profundidad a una Lara apasionada por la arqueología y con

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

una fuerte creencia en los mitos. Una Lara que se embarca a bordo del Endurance para hacer honor a la buena fama como arqueólogo que posee su padre.

Sin embargo y tras todos los años que han ido cayendo sobre la espalda de este icono hay numerosas cosas que han cambiado, entre ellas la personalidad y la forma en la que se muestra a Lara. Se muestra a un personaje que tras tener sentadas una base fuerte y correcta para el juego, necesitaba avanzar. Un resurgir haría a los fans volver a creer en el personaje, con el reinicio de la saga sus creadores querían humanizar a Lara y acercarla a nuevos jugadores.

El personaje necesitaba revitalizarse y hacerse más real y humano, el reinicio buscaba re-conocer al personaje, volverse a encontrar con ella de una forma renovada e intrigante.

Aquí vemos como Lara se ha transformado en una mujer más real que se aleja de unos cánones de belleza completamente irreales: una cintura minúscula, rodillas estrechas y una prominente delantera. Un cuerpo que no guarda ninguna relación con lo que debería de ser, un cuerpo entrenado para la supervivencia.

Todos estos cambios se deben a que en abril del 2009 tras años de andanzas *Tomb Raider* llegó a manos de una nueva desarrolladora, apareció Square Enix y está adquirió Eidos. Crystal Dynamics había lanzado tres juegos en tres años, y la adquisición de Square Enix dio a Crystal Dynamics espacio para reevaluar los objetivos del estudio y de la franquicia. Estaban completamente listos para realizar el reinicio de la saga.

Pero los reinicios no son nada sin la semilla que se plantó en 1996, si algo convirtió a *Tomb Raider* en un producto novedoso e inolvidable para los jugadores de aquel momento; fue el buen aprovechamiento que se hizo de la tecnología 3D. Cuando la tuvieron en sus manos se pusieron a ello y la creación de Lara no tardó en tomar forma. Heath-Smith dijo sobre *Tomb Raider* “*Este juego siempre será un juego de acción 3D de aventura, basado en tumbas pirámides con el uso del mito egipcio como telón de fondo, claro que cuando las cosas son puestas en la pantalla y todo empieza a tener un lugar los personajes empiezan a modelarse*” Gard, su creador, había desarrollado un par de conceptos de caracteres uno masculino y otro femenino. El atrevido protagonista masculino había sido puesto en primer lugar, pero cuando Heath-Smith vio el personaje

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

masculino su principal preocupación era su enorme parecido con el héroe arqueológico por excelencia; Indiana Jones. De esta forma el personaje femenino fue reevaluado. Gard empezó a dibujar a una chica para hacerla protagonista ya que en aquellos momentos en la mayoría de los estudios tanto los personajes masculinos, como los jugadores masculinos, dominaban el panorama. Gard se dio cuenta de que una protagonista femenina supondría una innovación inigualable. Cuando más se ahondaba en investigación sobre sí una protagonista femenina sería una buena opción más obvio se hacía la necesidad de que fuera una mujer la que estuviese al timón de este barco.

Gard, el diseñador, cuenta que lo que hicieron para poner en claro lo que querían para Lara fue coger un trozo de papel y escribir en él: *Queremos agilidad física y mental, timidez y naturalidad* y cuanto más miraban la lista, más se daban cuenta de que no podría ser otra que una mujer la que encarnase las virtudes requeridas por el personaje.

Tomb Raider fue el resultado de la creación de un personaje original con unas animaciones muy diversas pero a la vez creíbles, una narración cinematográfica, una banda sonora sensible con el contexto de la propia narración, que siempre ha estado ligado a la exploración en ambientes.

La primera aventura de Lara tuvo lugar en la india, concretamente en Calcuta la historia de este primer *Tomb Raider* cuenta la primera misión de Lara Croft, esta fue propuesta por la empresaria Jacqueline Natla cuya intención era recuperar un antiguo artefacto llamado Scion. En esta aventura vemos a Lara interesada en llevar a cabo el desafío, nuestra protagonista no está interesada en la recompensa monetaria, se encontraba completamente atraída por el mito. Así fue como Lara viajó a Perú, Grecia Egipto y de forma casual al perdido imperio Atlántico. Pero a medida que la búsqueda avanza nos vamos dando cuenta de las verdaderas intenciones de Natla esta lo único que quería era recuperar Scion aunque esto conllevara la vida de Lara, no le importaba sacar las piezas del Scion de su cadáver si esto le iba a servir para lograr su propósito: encender una antigua pirámide para despertar a un ejército de mutantes que acabaría con la humanidad. Durante la búsqueda de Scion Lara exploró multitud de tumbas que se encontraban llenas de secretos, lugares misteriosos y recónditos llenos de misterio que ponían la piel de gallina solo con oír un silbido proveniente de un lugar desconocido que podría desencadenar el lanzamiento de un dardo mortal, o el rugido de una bestia en

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

medio de la penumbra. Lara realizó acrobacias imposibles para desafiar a la muerte, resolvió rompecabezas antiguos, nadó a través de túneles claustrofóbicos, consiguió escapar de la garras de un Tyrannosaurus Rex, empujó bloques tras descifrar puzzles que la llevarían hasta llaves para seguir adelante con la aventura y todo esto con tan solo unos pocos artilugios de supervivencia metidos en su pequeña mochila, eso sí, iba bien acompañada de un buen suministro de balas, alguna que otra golosina y por supuesto su brújula.

Lara solo necesitaba su ingenio, su fuerza de voluntad y en ocasiones una especial capacidad para organizarse y mantener sus recursos para abrir tumbas escondidas.

Es aquí donde los jugadores quedaron atrapados en el universo *Tomb Raider*, fue aquí dónde nació el icono con unos movimientos muy característicos que ahora nos resultan robóticos, cómo su forma de saltar o de zambullirse en el agua. Es cierto que ahora nos resulta curioso cómo aquella primera Lara no podría darse la vuelta y andar para retroceder, tenía que andar dando saltos hacia atrás de una forma falta de sentido común, pero es cierto que fue esta una de las características que hacen de *Tomb Raider* un icono de los videojuegos. Todo tenía una perspectiva diferente para la época y en palabras de Heath-Smith, el juego se llamó *Tomb Raider-Lara Croft* ya que así tenía un golpe sonoro parecido al de las películas y fue eso lo que cambió la dinámica de movimiento de este videojuego. Se impulsó de una manera impresionante pues tenían dinero para empezar a movilizar todo el marketing que lo haría brillar entre la multitud.

En 1995 se reveló al mundo la idea de *Tomb-Raider* se exhibió en el E3 y en el European Computer Trade Show de 1996, todo estaba dispuesto, se alineó el interés por la tecnología creciente y al mismo tiempo el interés por la joven Lara. Así comenzó la presión que se llevaría a cabo para su comercialización, muchísimo dinero se invirtió en cuñas de radio y anuncios para la televisión, hasta en autobuses se podía ver la cara de Lara Croft. Este movimiento fue el que creó la expectación necesaria en el público, en el lugar y momento indicados para el éxito.

Imaginemos entonces la creación de este personaje y de este juego como un enorme caldero, en este caldero entraron los ingredientes para la creación de la poción y como en toda buena receta, la magia estuvo presente. Porque no solo se creó un icono, se creó un estilo, una inspiración física y psicología para los juegos de acción y aventura. Se

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

creó un negocio que abriría muchas puertas al mundo de la comunicación, que no solo sería elaborando videojuegos de *Tomb Raider*, existe un sinfín de material de todo tipo creado en torno al juego como libros, comics películas y documentales. Todos ellos conforman este universo que llamamos Croft.

En definitiva, *Tomb Raider* no es solo un juego. *Tomb Raider* es la historia de cómo una desarrolladora pequeña que llegó a ser grande. Es la historia de una mujer luchadora. Es diversión, misterio y aventura. También es superación, emoción y un ejemplo de capacidad para el aprendizaje. *Tomb Raider* es un libro de historia, es un producto multimedia que crece sin parar incluso hoy en día. Es junto a otros muchos personajes de videojuegos un icono que aun resplandece a pesar del tiempo.

5. RESULTADOS Y DISCUSIONES. APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA

5.1. PILARES PARA LA COMPARACIÓN

- **En primer lugar:** Uso de la literatura comparada para atender a la narrativa de ambos juegos.
- **En segundo lugar:** Análisis de la dimensión lúdica del videojuego y su significación, atendiendo a la Macroestructura del discurso lúdico y a la Microestructura de significación. (Pérez Latorre, 2012)
- **En tercer lugar:** Complimentando las plantillas elaboradas por el Instituto de Ingeniería y Tecnología de Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, para atender al *End-game Huddle* y así hacer un análisis postmortem del diseño de los *Tomb Raiders*. Estas serán adjuntadas en forma de apéndice al final del trabajo.

En esta comparación se van a tener en cuenta las tres vertientes metodológicas haciendo un uso combinado de las mismas. Para poder comenzar a comparar las historias de ambos juegos, es necesario exponerlas de forma resumida.

- ***Tomb Raider 1996:***

La explosión de un artefacto no identificado en los Álamos, Nuevo México desencadenaría la aventura en la que se embarcó Lara por primera vez. En esta explosión un artefacto no identificado estalló provocando que una de las piezas del mismo quedase dividida en tres jugosas partes, estas partes fueron el detonante de la búsqueda de la que Lara sería protagonista. Tras la explosión Lara recibe desde Calcuta una llamada de un tipo llamado Larson, este le propone a Lara una cita para verse.

Al mismo tiempo y como consecuencia de la explosión, Jacqueline Natla, Presidenta de Natla Technologies tendrá un encuentro con Lara para encomendarle la misión de recuperar las partes del misterioso artefacto conocido como Scion. De esta forma y a pesar de su misteriosa llamada por parte de Larson, Lara acepta el trabajo.

La joven se traslada a Perú, concretamente a la “Ciudad de Vilcamba” una antigua ciudad Inca. La primera pieza del Scion se encuentra en una tumba de Qualopec, Qualopec es un Dios del continente perdido, conocido como la Atlántida. Lara descubrirá que todo se trata de una trampa y que Natla no tardará en matarla en cuanto haya encontrado la pieza del Scion. Lara recibe un mensaje de Larson, el cual le cuenta que Natla ha enviado a uno de sus secuaces llamado Pierre para que encuentre las otras dos piezas del Scion que faltan. Estas se hallan en el monasterio de St Francis en Grecia. Larson Pierre y Natla están aliados bajo el mando de Natla para destruir a Lara por diferentes motivos. Larson tras ubicar a Lara decide ir a por ella para matarla y quitarle la pieza del Scion que posee. Lara es el objetivo de todo puesto que ha encontrado la segunda pieza del Scion, así como un jeroglífico que revela como unir las tres piezas del artefacto. Tras tener una premonición, Lara descubre que la tercera parte se encuentra en la ciudad Khamoon en Egipto. Lara consigue hacerse con la tercera parte del Scion pero es atrapada por dos mercenarios de Natla que la dejan sin armas. Lara consigue escapar a pesar de todo y llegar hasta Atlantida donde tendrá lugar el desenlace final frente a Natla.

- ***Tomb Raider 2013:***

En Yamatai, una de las islas pertenecientes al Triángulo del Dragón, existió una vez un reino misterioso. En este reino las fuertes tormentas y corrientes marítimas eran las protagonistas, la isla era azotada por unos temporales impropios de la naturaleza, poseían una ira particular. Yamatai fue gobernada por la Reina del Sol, Himiko. Según cuenta la leyenda Himikio tenía poderes capaces de controlar el tiempo atmosférico. Cuando Lara se embarca en el Endurance con toda su tripulación no imaginaba las aventuras que le esperaban en esta poderosa y atormentada isla. Yamatai está controlada atmosféricamente por la reina del Sol la cual está muy enfadada por no poder volver a reencarnarse. Lara a través de nosotros irá descubriendo que muchas otras culturas como: comerciantes portugueses del siglo XVI, miembros del Cuerpo de Marines de los Estados Unidos y un proyecto militar de los japoneses durante la Segunda Guerra Mundial habían intentado investigar el misterio de la isla. Pero por algún motivo nadie consiguió descifrar el enigma del lugar. Lara tendrá que enfrentarse a quienes ahora habitan la isla los Solari, una secta violenta liderada por el Padre Mathias, creada con el propósito de adorar y traer de regreso a la Reina del Sol. Nos encontramos en esta aventura frente a una Lara inexperta, joven y con miedo, pero poco a poco nos vamos haciendo a aventura y todo cambia. Lara no solo tendrá que enfrentarse a al Padre Mathias y sus secuaces, el entorno dominado por la Reina del Sol también supondrá un gran atenuante para la supervivencia. Lara perderá por el camino a muchos amigos y otros tantos que solo resultaron ser impostores, pero al final conseguirá salvar a su mejor amiga Sam. Sam es la elegida por los Solari para ser la que perpetúe la encarnación de Himiko y así esta pueda volver a la vida y gobernar Yamatai.

5.2. EL ANÁLISIS ENSAYÍSTICO COMPARATIVO

A partir de este momento tras exponer ambas historias procederé a su comparativa. Dicha comparativa parte de un simple esquema, este está basado en organizar los puntos en común y las diferencias de ambos juegos con sus respectivas historias. A priori ambas parecen bastante dispares, por lo que se podría pensar que se obtendrían más puntos de diferencia que puntos en común, pero lo cierto es que, aunque la forma sea bastante dispar el fondo contiene muchos ingredientes comunes. Estos son los que han hecho que el juego de 2013 pueda llamarse *reboot* de *Tomb Raider I*. Todas ellas serán expuestas a modo ensayístico, destacando primero las diferencias y posteriormente los puntos en común, ya que las diferencias resultan más evidentes y los puntos en común más inapreciables.

Dentro de las diferencias encontramos:

1. Las diferencias en su actitud:

La distancia temporal entre ambos juegos es evidente, también han cambiado desarrolladoras que los llevaron a cabo, pero lo que los unifica es que el personaje de Lara Croft. Este icono cobró vida propia y mantiene unas máximas que van asociadas de forma intrínseca, sin ellas Lara no sería quien es.

Al observar el personaje de Lara Croft en sus dos épocas vislumbramos diferencias en su personalidad. En 1996 encontramos a una Lara decidida, experimentada y atrevida. Sin embargo en 2013 la fragilidad de su juventud se muestra sin filtros. Por eso se encuentra justificación en la actitud de Lara a la hora de enfrentar la historia. Ante una Lara experimentada no hay nada mejor que proponerle la aventura, es decir, es Natla la que propone la misión y Lara la acepta a pesar de ser una trampa. Pero ante una Lara inexperta la aventura la arrolla de forma accidental, siendo protagonista del naufragio del *Endurance*. Será ella quien se dé cuenta por sí misma de que debe resolver el misterio que envuelve a la isla, salvar a Sam y al resto de la tripulación. La capacidad de una Lara adulta en 1996 es comprensiblemente mayor que la de la Lara joven de 2013, pero la falta de experiencia no supondrá ningún problema para la protagonista, que ve en el reto una oportunidad de superación frente al entorno. Las motivaciones de Lara a la hora de resolver de los misterios en ambos juegos son muy diferentes, puesto que en

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

1996 Lara tiene objetivos personales, son sus pensamientos los que la llevan a actuar. Mientras que en 2013 Lara siempre actúa en consecuencia a su grupo buscando lo mejor para la tripulación del Endurance. A pesar de actuar aparentemente sola, en 2013 Lara es consciente de tener en sus manos la capacidad de salvar la vida mucha gente. En 2013 no se trata de algo material como el Scion, ahora se trata de poder volver a casa salvando la vida de sus amigos.

2. Las diferencias en su forma de actuar frente al enemigo y el entorno:

La capacidad de aniquilar enemigos es muy distinta en ambos juegos, puesto que en 1996 Lara mataba a lobos, murciélagos y osos sin contemplaciones, pero claro son sus enemigos ¿qué se iba a hacer? En 2013 hay un pequeño detalle al comenzar el juego, y es que el momento en el que tienes que quitarle la vida a uno de esos lobos los sentimientos de Lara se resienten, hasta el punto en el que percibimos cierta pena en el modo de actuar del personaje.

Por otro lado en el *Tomb Raider* de 1996 no existe libertad de movimiento y esto condiciona el desarrollo de la historia haciéndola más plana que frente al actual, donde a pesar de seguir siendo un mundo limitado, las posibilidades de escoger la forma de interpretar el camino son más amplias. Esto no quiere decir que *Tomb Raider I* fuese un mal juego, al contrario. Su diseño y desarrollo supusieron un avance en la tecnología 3D, puesto que sus escenarios eran desarrollados en proporciones cúbicas. Estas porciones podían repetirse a lo largo del escenario acumulando sus *trigger* y facilitando así su diseño.

3. Los cambios de escenario:

En cuanto al desarrollo de una historia como tal, los hechos suelen aparecer ordenados, normalmente basados en una Introducción-Nudo-Desenlace, pero precisamente *Tomb Raider I* no transmite este orden en la concatenación de la historia y los escenarios. A pesar de que el texto justifica los desplazamientos geográficos por la búsqueda de las partes del Scion, estos cambios no se perciben con fluidez. Mientras tanto en la aventura del 2013 encontramos un escenario claro, Yamatai. Una isla con numerosos, secretos, tumbas, criptas y cuevas. Estos, los ingredientes básicos de *Tomb Raider*, se ven

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

beneficiados al ser reagrupados en un solo escenario y la historia puede vivirse de forma más intensa.

Para completar en profundidad la historia del año 2013 es necesario ir recogiendo trozos del diario del Padre Mathias, llamados *Diarios de un Loco*. De esta forma se enriquece la historia principal aportando misterio, estos son prescindibles pero la historia puede quedar un poco vacía sin ellos. La exposición de textos paralelos enriquecen la narración principal del juego haciéndolo más completo e interesante.

Las diferencias aparecidas se van diluyendo hasta llegar a encontrar un cauce compartido con las similitudes. Este camino despeja dudas de por qué este reinicio si es merecido.

Dentro de las similitudes encontramos:

1. Las similitudes de sus enemigos:

Los enemigos en toda buena historia son tan esenciales casi como tener un buen protagonista. Dentro de un videojuego el avatar conforma el icono con el que nos sentimos identificados a lo largo de la historia y este debe ser lo suficiente interesante como para invitarnos a quedarnos hasta el final, de la misma manera, este requisito debe ser cumplido por los antagonistas. No obstante y aunque parezca que los enemigos de ambas historias no tienen nada que ver en el fondo son bastante similares. Pues bien, en *Tomb Raider I* todo lo ocurrido con el Scion viene a parar a un Dios, llamado Qualopec.

Esta coincidencia divina tiene que ver con el reinicio, puesto que también existe una conexión con lo divino. Es aquí donde aparece la Reina del Sol, esta Diosa. Por tanto ambos juegos tienen conexión con lo ancestral, con lo divino, con la adoración a dioses. Serán estos mismos Dioses los encargados de mover los hilos de la trama, a pesar de no estar en un primer plano constante son el respaldo de la aventura, siendo las caras visibles son Natla (1996) y el Padre Mathias (2013).

Pero más concretamente los análogos podrían ser 1996, Larson y Pierre y en 2013 con Boris y Nikolai. Ambos secuaces de Natla y Mathias respectivamente, son los encargados de ponérselo difícil a Lara mientras llega la batalla final. Ellos son los que perpetúan los enfrentamientos físicos con Lara, son un anticlímax en la historia, puesto

que cuando nos encontramos con ellos pensamos que se acerca el final, no obstante ocurrirán muchos otros acontecimientos hasta llegar a ese momento.

2. La presencia de personajes femeninos:

La presencia femenina es un hecho, los motores de la aventura tienen nombre de mujer. Tres mujeres con un fuerte espíritu y con diferentes capacidades ellas son: Natla, Himiko, Sam y Lara Croft. Se vuelve a producir una analogía es el caso de Natla y Himiko. Ambas poseen deseos de dominación y un fuerte carácter, Natla también es un personaje divino ya que es la diosa de la Atlántida y uno de los tres reyes-dioses que la gobernaban junto con Tihocan y Qualopec. A pesar de su naturaleza sobrenatural y de tener al menos varios miles de años de edad la apariencia de Natla parece ser la de una mujer normal, delgada y de cabello rubio y aunque puede ocultarlas, realmente tiene un par de alas similares a las de los murciélagos que le permiten volar. A su vez es hermana de Qualopec y gracias al Scion quiere dominar el mundo. Así como Himiko también es una diosa que busca reencarnarse y volver a la vida para acabar con todo lo que se interponga en su camino.

La incorporación de personajes femeninos en ambos textos es un pilar básico de diferenciación. En 1996 una protagonista como Lara y una enemiga como Natla marcaron un hecho que hoy en día es reconocido como el eco del empoderamiento femenino en los videojuegos. En 2013 el hecho vuelve a repetirse, Lara vuelve a enfrentarse a otra mujer. Una diosa como Himiko produce en Lara sentimientos encontrados, misterio y confusión se alían para enredar a Lara en esta aventura. Ella en lugar de tomarla como una enemiga desde el primer momento, intenta comprender su enfado ¿por qué Himiko actúa con ira?, ¿qué busca con ella? Sin quedarle más remedio Lara tendrá que enfrentarse a ella mostrando incompreensión frente a los actos de Himiko. Sin embargo acabar sin remordimientos con ella sería una cosa que la antigua Lara haría sin ningún tipo de problema.

3. Servir como inspiración a otras obras y viceversa:

El texto contenido en este videojuego puede inspirar y encontrar puntos en común con otras artes, como lo son la literatura con libros como: M. Peinkoffer, *La Llamada de Alejandría*, J. Murillo, *Orialco. La Luz de la Atlántida* o de K. Furnivall, *Sombras sobre*

el Nilo. Todos ellos con una protagonista femenina en contacto con la arqueología que empujadas por su valor vivirán aventuras trepidantes. Pero no podemos olvidar uno de los referentes textuales fundamentales de *Tomb Raider*, este sin duda es India Jones. Sus puntos en común son los que los caracterizan como iconos mentales de arqueólogos intrépidos. Es cierto que Indiana Jones es un héroe que se reconoce por tener una especial suerte frente a las desgracias, es decir, no es un protagonista convencido de sí mismo al cien por cien, Jones es más calmado. Posee en su personalidad aspectos que tienen que ver con lo cómico y lo entrañable. Mientras que Lara hará referencia constante a su tenacidad, su valentía, y su frialdad. En todas las descripciones que se puedan leer sobre Lara Croft aparecerán estas palabras: fría, calculadora y vengativa. No obstante estos adjetivos cambian si atendemos a su nueva personalidad, que intenta separarse de esa frialdad para acercarse a una Lara más humana y sensible.

5.3. LA APLICACIÓN DEL MODELO DE ANÁLISIS DE PÉREZ LATORRE

Tras exponer el análisis, apoyado en el método de la literatura comparada, es necesario repasar las mecánicas y las estructuras internas del videojuego. Estos aspectos son fundamentales en cualquier análisis, por eso este trabajo no estaría completo sino introdujese un apartado dedicado a su revisión y estudio. El método expedito por Oliver Pérez Latorre, en su libro *Análisis del la significación del Videojuego* (2012) se expone un modelo que analiza la estructura discursiva del juego y una estructura de la significación del lenguaje videolúdico. Estos aspectos se recogen dentro de dos grandes grupos: la Macroestructura y en la Microestructura. Este modelo guarda una estrecha relación con lo anteriormente descrito y se convierte en un complemento perfecto para estudiar aquellos aspectos relacionados con la narración del juego y su mecánica.

5.3.1. La Macroestructura del discurso lúdico

Latorre expone en primer lugar que la Macroestructura sienta sus bases en analizar la estructura profunda del videojuego, es decir, a su forma y su esqueleto. Para ello hace una división, la cual procederé aplicar enfocada al contenido de ambos *Tomb Raiders*.

1. Sujeto vs. Entorno:

El sujeto protagonista de los *Tomb Raiders* no cambia en ninguno de los dos videojuegos. Nos encontramos ante la misma Lara Croft, con algunas modificaciones

físicas y de personalidad, pero que salvaguardan las características propias que la hacen ser quien es. Por otro, la relación del sujeto con el entorno evoluciona, a pesar de todo el entorno en ambos juegos se convierte casi en un enemigo más, volviéndose hostil y peligroso en multitud de ocasiones. Al ser un videojuego de acción y aventura es esencial que el entorno suponga un reto para el personaje, sino estaría perdiendo una de sus características básicas. Con Lara en 1996, no experimentamos un periodo de adaptación al entorno, simplemente llegamos a él y actuamos. Mientras que en 2013 sufrimos un período de adaptación al medio que se puede diferenciar fácilmente, ya que los primeros niveles suponen un gran entrenamiento de las mecánicas. No obstante este periodo de adaptación no es para nada sencillo, pues llegamos a la isla tras haber naufragado. Este punto marca una gran diferencia en la forma de actuar de Lara. Al llegar a la isla por accidente la determinación del personaje se ve influenciada la presión que el entorno ejerce sobre ella. Esta es una diferencia vital entre ambos juegos, ya que en 1996 Lara quiere llevar a cabo un encargo profesional y su determinación es clara y concisa, no teme a nada.

2. Mundo vs. Experiencia:

En este apartado se hace referencia al jugar y ser jugado. El jugar y el ser jugado explica como vencemos la imposición que el entorno/mundo del juego ejerce sobre nosotros para así transformarlo en experiencia. Esta experiencia evoluciona conforme a nuestro aprendizaje de mecánicas, esto se refleja de una forma muy diferente en ambos juegos. En 1996 el control de las mecánicas del juego se expone en una lista donde aparecen detallados, actuar será tan simple como reaccionar de forma lógica a los estímulos del entorno. Es cierto que no vamos a desarrollar nuestras capacidades mecánicas de forma inmediata, puede que no aniquilemos a nuestros enemigos a la primera, pero nuestra sensación de haber fallado no se mezclan con la frustración del propio personaje, es decir, no hay una evolución pareja.

En 2013 sí se experimenta esa sensación de evolución junto con el avatar, esto puede verse por ejemplo cuando nos sentamos en los campamentos a descansar, aquí observamos como Lara actualiza sus diarios. En ellos se describe como se encuentra, lo que ha ocurrido, siempre haciendo un especial hincapié en sus objetivos y en cómo se

siente. Mediante la recolección de restos podemos actualizar nuestras armas y nuestras habilidades y es ahí es dónde se percibe un avance nuestra experiencia conjunta.

3. Experiencia vs. Objetivo:

Aquí se hace referencia a como la experiencia adquirida anteriormente, nos permite alcanzar nuestro objetivo. En 1996 los cambios que observamos en nuestra destreza frente al entorno pasan bastante desapercibidos, ya que suelen repetirse constantemente. A pesar de todo la esta experiencia adquirida sí nos sirve para llegar a nuestro objetivo final. En 2013 la adaptación al medio es gradual y se capta mucho cómo evoluciona nuestra experiencia. Al seguir el curso de la aventura, no notamos cambios bruscos de dificultad, esta aumenta poco a poco, puesto que los primeros niveles están basados casi en un puro entrenamiento.

Mientras tanto los cambios en la actitud del personaje se deben a la diferencia de edad que existe entre ambas. En 1996 la capacidad resolutive de Lara es mayor (es una arqueóloga reputada y conocida por sus dotes de aventurera por ello, Natla la contrata). Pero en 2013 es una joven inexperta abordada por las inclemencias de un terrible naufragio. Por este motivo, el reinicio de la saga es un buen comienzo para aquellos que tienen curiosidad sobre el personaje, a pesar de no ser grandes jugadores. Por el contrario el primer *Tomb Raider* no cumple este requisito, es realmente costoso adaptarse a sus mecánicas.

4. Redundancia vs. Variabilidad:

Dentro de los *Tomb Raider* existen numerosos esquemas de juego que se repiten, pero siempre vienen acompañados de otros muy versátiles. El juego, para ayudarnos a entender su variabilidad, sigue una fórmula que nos alerta de cuando algo va a ocurrir. Este factor es musical, la música se encarga de captar nuestra atención y nos prepara para cualquier situación. La forma en la que la melodía aparece en *Tomb Raider* es una característica muy especial, ya que solo aparece en momentos clave como si de una película se tratase. Esta particularidad se definió en 1996 y se sigue arrastrando hasta hoy aportando personalidad al juego. Debemos hallar serenidad en la música para comprender que el riesgo ha finalizado. Este signo de personalidad es muy provechoso,

porque nos ayuda a atender a la forma de juego de un modo más concentrado y fructífero.

Llevados a cabo todos los puntos de este modelo habríamos completado el apartado correspondiente a la Macroestructura de significación del videojuego.

5.3.2. La Microestructura de significación: el lenguaje videolúdico

En relación a este mismo y para terminar con este apartado es necesario incorporar la parte correspondiente a la Microestructura.

En ellas destacamos:

1. Reglas de estado: la faceta del <<ser/estar>> del sujeto/jugador está estrechamente ligada al diseño del <<avatar>>. El avatar supone la representación, explícita, concreta y estable del jugador en el juego. Dentro de las mismas encontramos **2. Reglas de estado del Sujeto/jugador.** El autor establece esta diferencia ya que existen también las **Reglas de relaciones entre sujetos en un Sujeto/jugador colectivo**, pero en el caso *Tomb Raider* este apartado será obviado ya que no existe el modo cooperativo. **3. Las reglas de competencia del Sujeto/Jugador y las reglas transformacionales de las acciones del Sujeto/jugador.**

1. Aplicación de las reglas de estado

Las reglas de estado hacen referencia a las características físicas del avatar en el juego. En *Tomb Raider* estas características físicas están obligadamente asociadas a las de una mujer, en este punto compararé la imagen de Lara como avatar entre 1996 y 2013. A la hora de diseñar a la Lara actual, sus desarrolladores han obviado características que le hicieron muy mala prensa allá por 1996. Se efectúan cambios de todo tipo, físicos y de personalidad. Por ejemplo, a la hora de vestir Lara cambió su pantalón corto, por un pantalón largo, aunque sigue conservando su camiseta de tirantas. Su primer look estaba inspirando el personaje punk Tank Girl, ahora Lara abandona ese lado punk-violento para convertir su estilo en algo más adecuado al mundo de la exploración. Ahora Lara va ataviada con botas de montaña y un pantalón largo con múltiples bolsillos donde poder guardar de infinidad de utensilios para la aventura. Este tipo de pantalón es mucho más útil que un diminuto pantalón corto. Su pelo también ha cambiado, ahora

con coleta y flequillo despuntado, aportan características propias al aspecto de una adolescente.

2. Aplicación de las reglas de estado del Sujeto/jugador

Las reglas de estado del sujeto/jugador hacen referencia a la relación del jugador con el entorno. En este punto se destacan aspectos como que Lara ya no posee la típica barra de vida que la acompañaba siempre, en el nuevo juego el modo de representar la salud de Lara es sustituido por otros elementos. Cuando se encuentra débil observamos que la pantalla va perdiendo color, si conseguimos ponernos a salvo recuperaremos nuestra salud. Pero si por el contrario nuestra situación empeora, ya sea gradualmente o no, la pantalla tomara un color blanco y negro, algunas salpicaduras de sangre rodarán nuestra imagen y el latido de nuestro corazón empezará a sonar en nuestra cabeza. Si no logramos sobrevivir, volveremos a empezar la partida en el último punto de guardado automático. Resaltar aquí que en 1996 el guardado del juego supuso un problema, ya que había que encontrar unos diamantes azules para poder realizar el guardado, dichos diamantes eran muy difíciles de encontrar por lo que más que un reto suponía un estorbo; por suerte que este fallo fue resuelto posteriormente. Ha habido una permuta en cuanto al uso de las armas, ya no llevamos nuestras características dos pistolas con munición infinita, en el presente debemos ir consiguiendo nuestras propias balas y flechas a base de explorar el terreno o derrotando enemigos. Solo y de forma exclusiva al final del juego en 2013, Lara sacará las dos pistolas que rememoran el primer *Tomb Raider* a modo de homenaje.

3. Aplicación de las reglas de competencia del Sujeto/Jugador y las reglas tranformacionales de las acciones del Sujeto/jugador

Posteriormente encontramos las reglas de **Reglas de acción/transformación**, estas se subdividen a su vez en **Reglas de competencia del Sujeto/Jugador** y **Reglas tranformacionales de las acciones del Sujeto/Jugador**. Pues bien, las reglas de competencia del Sujeto/jugador hacen referencia a aquellas acciones que podemos y no podemos realizar dentro del juego.

En ambos *Tomb Raider* las características acción y aventura se cumplen con creces, es evidente que en 1996 la creación de un juego tipo mundo abierto era casi imposible,

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

pero hoy en día se echa de menos que *Tomb Raider* no sea un juego de exploración y siga siendo un juego que cae en el efecto pasillo. Esto quiere decir que el camino por donde discurrimos a veces está excesivamente marcado y no podemos realizar acciones lógicas, tendremos que limitarnos a andar por este “pasillo”. El hueco dedicado a la exploración propia está completamente vacío, no podremos trazar nuestro propio camino teniendo que adaptarnos al que viene impuesto. Se muestra en ocasiones la posibilidad de elegir variantes a la hora de tomar un camino u otro, pero sigue estando bastante limitado. Por lo que la sensación de exploración en un juego de estas características queda reducida casi al completo.

A modo de resumen, las reglas transformacionales secundarias I y II hacen referencia a las limitaciones del propio juego más las nuestras como jugadores. Las limitaciones del propio juego son claras, el espacio de exploración está muy limitado. Y para servir como ejemplo de limitación que dependa del jugador, se puede resaltar que es esencial tener un buen manejo de la cámara en ambos juegos, tanto para posicionarnos en el juego (1996) como para poder disparar con acierto (2013).

De este modo habríamos usado el modelo de análisis videolúdico de Pérez Latorre. Pero para poder hacer esta investigación más completa adjunto en forma de apéndice, dos plantillas referentes al diseño de ambos juegos.

6. LARA: UN ICONO QUE SE REINVENTA

Hay muchas cosas que decir sobre la creación de Lara Croft y sobre cómo se organizó el universo que la rodea. Es necesario por tanto, contar los pequeños detalles de una larga e interesante historia. Este capítulo versará sobre cómo Lara Croft se convirtió en un icono de la cultura *transmedia* actual creando a su alrededor un sinfín de productos audiovisuales que se reinventan con el paso de los años.

Dentro de los ingredientes que conforman la incógnita del ser de Lara Croft destaca la duda entre sí se concibió como un símbolo de empoderamiento femenino, o si por el contrario se quedaría como una simple figura fantástica. Esta duda fue resuelta de la mano de la propia Lara; a través de sus historias se definió como una mujer inteligente y autosuficiente. Una mujer con una mente brillante capaz de superarse en cada reto, a pesar de que su imagen está envuelta en confusos clichés sexistas que le hacían un flaco

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

favor. Estos problemas no han hecho imposible que sea concebida como la increíble figura que es.

Reconocido por sus autores, *Tomb Raider* fue creado para hombres jóvenes, aquellos muchachos de los 90 que fanáticos de las consolas estaban a punto de comprar el 32-Bit de la PS1, para dar el salto del 2D al 3D. Pero lo cierto es que según el presidente de Edios Life, Ian Livingstone, cuando Lara llegó al mercado el 40% de sus jugadores eran mujeres. El personaje femenino atrajo a las mujeres equilibrando el *target* para el que fue creado. Todo un indicio de que este icono se creó en base a muchos componentes entre ellos: controversia, innovación, y poder de consolidación.

El icono de cultura *transmedia* que resultó ser Lara Croft no se creó pasados los años, este nace prácticamente a la vez que nace *Tomb Raider* en 1996. El nombre Lara estaba en periódicos al lado del de futbolistas como David James. Tras esta popularidad se escondía un gran problema... las campañas de marketing. Estas alcanzaron unos niveles de sexualización que no favorecían nada al personaje, pero nadie lo paró. Al igual que una bola de nieve que desciende por una ladera y va aumentando, este problema también fue creciendo con el paso del tiempo. No solo por parte de los creadores, los fans estaban creando contenido adulto de todo tipo con Lara como protagonista y el debate se convirtió en un problema. El problema puso en confrontación lo que se entendió como icono de empoderamiento femenino y la parte de fantasía que acompañaba a la figura. ¿Por qué sepultar la reputación de un personaje de esta forma? Lara había conseguido convertirse en un ejemplo del *Girl Power* en los noventa, mostrando a una mujer atlética, inteligente, valiente e independiente. La mezcla de todo esto con el carácter sensual del personaje que llevaba bikini y lanzaba besos tímidamente a la cámara no salió del todo bien. El debate no decidió ser cerrado por sus creadores ya que en cierta parte el beneficio residía en la controversia, se hablaba de Lara y eso era lo que importaba.

Manejar la popularidad y hacer las cosas bien entrega tras entrega, es muy difícil, por no decir imposible. Cuando la andadura *Tomb Raider* comenzó se planteó como estrategia sacar un videojuego por año. Se habían convertido en una industria por completo, pero el sistema les explotó, bajando la calidad de los juegos considerablemente dejando a Lara en horas bajas.

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

La recuperación fue difícil, pero antes de recuperar la calidad en los juegos la producción abrió otras puertas al éxito. Uno de ellos fue el contacto con Hollywood de donde surgió la que hasta ahora ha sido la cara visible de *Tomb Raider*, Angelina Jolie. Algunos de los fans no querían a la famosa actriz para ser la representante de Lara, sino que querían ver a alguna de las modelos que habían dado vida a Lara en los videojuegos, es el caso de la primera de ellas Natalie Cook. Tampoco fue tarea fácil levantar la primera película de *Tomb Raider*, el primer film tuvo lugar en el 2001, en 2003 le prosiguió *La cuna de la vida* pero el hundimiento llegó en la misma fecha.

En *The Last Revelation* (Core Design, 1999) al finalizar el juego Lara quedaba atrapada en una tumba sin poder salir, abandonada y sola. Algo así como una metáfora de lo que había pasado con su imperio. Después de otra serie de sucesos Core perdió los derechos sobre la saga en 2004, fue cuando entró en escena Crystal Dynamics y una nueva luz se encendió. Así fue como otros títulos dieron paso a unos nuevos éxitos entre ellos *Legend* (Crystal Dynamics, 1996) y *Underworld* (Crystal Dynamics, 2008). Observamos que cuando Lara se estrenó en PS3 y en Xbox 360 ya era un personaje con tres generaciones de consolas a sus espaldas y que a pesar de los fracasos algo seguía funcionando en el engranaje *Raider*. Es por tanto el personaje quién da el potencial fundamental para seguir creando contenido de toda índole a su alrededor. De esta forma llegó en 2010 su propia *App Lara Croft and the Guardian of the light*. Mucho antes que otras *Apps* de esta índole se pusieran en el mercado, en 2010 el proceso móvil terminó por proporcionar en 2015 *Tomb Raider Go*.

Son muchas las etapas que han acontecido al icono Lara y al videojuego, en la gráfica de su historia ha habido picos altísimos, que daban vértigo y descensos que daban miedo. Existe un factor que caracteriza a un mito, a un icono y esa es sin duda capacidad para ser recordado. El lugar perfecto donde redescubrir a Lara es en el *reboot* del 2013, un videojuego que invita a querer saber más de un personaje del que creemos saberlo todo.

Otro punto y aparte que hace plantearnos el lavado de cara de la saga es la confirmación de Alicia Vikander como protagonista de la nueva película de *Tomb Raider* para el 2018. ¿Por qué llamarlo un punto y aparte solo por la presencia de Vikander?, el hecho del cambio reside principalmente en el cambio físico. Jolie por Vikander, un cambio

total en las apariencias, bebiendo directamente del espíritu de la supervivencia y de la aventura y no del de la sensualidad. Estos dos puntos podrían ir de la mano, pero fueron los causantes de gran la confusión que llevó en cierta parte al declive de este personaje por ello es mejor tomar un nuevo camino. Todos los cambios efectuados son positivos e invitan a que generaciones venideras a conocer al personaje y al juego.

7. GÉNERO Y SEXISMO EN LOS VIDEOJUEGOS

Todos los videojuegos nos dan la posibilidad de ser quiénes queramos ser. Cuando entramos en un videojuego podemos elegir a nuestro avatar tomando así un rol femenino o masculino, tenemos la posibilidad de experimentar y cambiando nuestro género para así conocerlo más.

Todos los juegos y juguetes son una fuente aprendizaje, en ellos encontramos diversión y a la vez valores. Algunos juguetes están estigmatizados porque reproducen algunos estereotipos de género anticuados. Por ello es necesario apoyar aquellos que van a favor del crecimiento de la igualdad.

El mundo de los videojuegos es un campo profundamente masculino, hecho por hombres para hombres, en los cuales se refuerzan ciertos estigmas sexistas que separan a la mujer del producto. La Universidad Europea de Madrid (Pérez Martín et al.2006) realizó un estudio en 2006 que revela que el número de mujeres jugadoras habituales de videojuegos había aumentado hasta un 65,59%, este dato es muy positivo, indica que la presencia femenina en el campo de los videojuegos ha aumentado considerablemente. Pero lo cierto es que la brecha digital entre sexos sigue existiendo y esto se debe a varios motivos. Uno de ellos es la exigua presencia de mujeres dentro del proceso productivo de creación de videojuegos, esto se une a su escasa presencia dentro de los roles de personajes. Hace algunos años tuvo lugar una serie de videojuegos enfocados al sector femenino, que aunque nacieron con perspectivas de mejorar el panorama, lo único que hicieron fue agrandar más la brecha ya existente. Puesto que dichos juegos reproducían facetas de la mujer como cuidadora, así como otros aspectos relacionados con la belleza y lo artístico. Ejemplo de esto son los videojuegos que responden a títulos como: *Imagina ser mamá/cocinera/maestra* (Nintendo, 2007).

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

Como especificaba más arriba en el texto, los juguetes son una fuente primordial que puede reforzar negativa o positivamente esta brecha. Las preferencias que tienen las familias a la hora de elegir elementos de ocio para los niños y niñas son fundamentales. Se suele asociar, por error, la tecnología a los niños desplazando a las niñas la oportunidad de relacionarse con ella.

Si la mujer se ve alejada del proceso productivo de creación de videojuegos, es precisamente por cosas como esa. No tener contacto con la tecnología desde temprana edad la convierte por tanto un mundo desconocido. Por lo tanto muchas de las innovaciones tecnológicas que devengan en este ámbito se posicionaran ante ellas como un mero transcurrir tecnológico.

El mundo del videojuego es un círculo muy cerrado en el que las mujeres entran de forma eventual. Las chicas que juegan videojuegos suelen tener una percepción diferente a la hora de expresar sus sensaciones tras haber jugado a un videojuego. Nosotras apelamos mucho a las emociones y tendemos a expresar de una forma más sorprendente lo que el videojuego ha supuesto para nosotras. Mientras que el público masculino, debido a su larga experiencia jugando a videojuegos, incide en mostrar con un lenguaje más técnico sus impresiones sobre el mismo.

Según una investigación realizada por el Ministerio de Educación y Cultura en los años 2003-2004 en los cuales se analizaron más de 250 juegos y realizado 22 estudios de caso con 44 participantes, se realizaron 60 entrevistas en profundidad, 13 grupos de discusión, 20 observaciones de campo, así como el análisis documental de 14 revistas durante los tres últimos años anteriores a la investigación si se sacaron las siguientes conclusiones: Los juegos están pensados para un imaginario masculino, y responden a lo que desde la representación social serían los deseos, las afinidades y las aficiones de los varones. Por eso son los chicos los que más juegan. (Díez Gutiérrez, 2006:1).

De acuerdo con Díez Gutiérrez (2006) escritor en Mujeres en Red, Periódico Feminista, afirma que existe un sexismo explícito que se denomina como “cultura macho”. En esta cultura “macho” una idea distorsionada de lo masculino es elevada a categoría de universal y válida, en la que sólo se dan ‘valores’ como el poder, la fuerza, la valentía, el dominio, el honor, la venganza, el desafío, el desprecio y el orgullo. Por el contrario, lo femenino es asimilado a debilidad, cobardía, conformismo y sumisión. Los rasgos

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

que definen ese sexismo implícito en los videojuegos se centran en la competitividad, la violencia, el racismo, el maniqueísmo ideológico, la impulsividad y la irresponsabilidad que implica.

Observamos por tanto que los juegos que han sido desarrollados principalmente para hombres son enfocados en incidir en el manejo de la destreza que puede desarrollarse en plena guerra, una relación entre el ojo y la mano, en apuntar y desplazarse con rapidez y desarrollar habilidades específicas relacionadas con la superación y la acción. Mientras que los que son desarrollados principalmente para un público femenino son los enfocados a lo artístico, a lo funcional y al aprendizaje. Por no hablar de los colores destinados para unos y otros ya que se reservan el color rosa y lila para las niñas y las portadas suelen ser muy esquematizadas, poco innovadoras y repetidas.

También los juegos enfocados hacia mujeres se extinguen para el público cuando llegan a cierta edad, a partir de los 12 o 13 años. Aquí dejan de existir ya que las empresas no encuentran negocio en producir este tipo de juegos. Esto se debe a que las chicas se inclinan por jugar juegos “para chicos” mientras que los chicos no lo hacen a la inversa. Esto motiva a las empresas a despedirse de la posibilidad de crear un campo más igualitario, reservándose todo el espacio a la creación de juegos enfocados al público masculino.

La ausencia de personajes femeninos afecta en gran medida a la curiosidad de las mujeres a la hora de que un juego pueda atraerles. La mayoría de personajes femeninos que existen dentro del mundo de los videojuegos son personajes muy estereotipados, como es el caso de Lara Croft en sus inicios. Añadiendo que los personajes masculinos también se encuentran muy estereotipados (aunque en menor medida). Observamos que los hombres son de una constitución muy tozuda y corpulenta en la mayoría de las ocasiones y que esto tampoco es un buen reflejo para los niños que juegan a estos videojuegos.

A pesar de que el tipo de jugador ha ido cambiando y cada vez hay un espacio mayor para las mujeres como jugadoras y como personajes dentro de los videojuegos, la situación aun no es igualitaria, sigue habiendo una brecha entre los sexos. Esta está impuesta por el marketing pronunciado por las empresas, que saben que tiene a su

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

disposición un mercado de hombres y no van a abrir una puerta tan fácilmente a la creación de un mercado equilibrado.

En la investigación realizada por Alberto González Blanco profesor en la Universidad de la Laguna se recoge la siguiente información sobre Lara Croft como personaje femenino dentro de los videojuegos

Personajes femeninos como Lara Croft (Tomb Raider) o Samus Aran (Metroid), como ejemplos estudiados, sobre todo en el caso de la primera, desde un prisma feminista y de género. Y es que Lara Croft sería una de las primeras mujeres caracterizadas dentro de los estereotipos de independencia, intrepidez, agresividad y valentía que estaban reservados exclusivamente para personajes masculinos, llegando incluso a ser vista como un caso de empoderamiento feminista. (González Blanco, 2016:12)

Como él mismo señala, este ejercicio de igualdad entre personajes femeninos y masculinos, era tan solo una visión de la feminidad vista desde el punto de vista masculino, diseñado además, por un hombre. Es decir, era un personaje estereotípicamente masculino con cuerpo de mujer, que, por otro lado, fue diseñado en un primer momento para ser un protagonista masculino, sustituido para evitar parecidos con otros juegos de la misma temática. Precisamente esto, lo arquetípicamente masculino del personaje, facilitaría la identificación de los jugadores varones con ella, haciéndose en ocasiones un poco más reacia en el caso de las jugadoras.

Lo cierto es que a pesar de esta información y de afirmar que es cierto que existe esta brecha, esta puede disminuirse si se acerca al público infantil femenino la tecnología de los videojuegos desde una edad temprana. Se podría mejorar si se estableciera un cambio en la mentalidad femenina y masculina que favoreciera la igualdad, para que así las empresas cambiaran cada vez más la temática de los juegos para romper con este mito.

Por ese motivo y para conocer un poco la trayectoria que lleva a la evolución en los jugadores, es necesario conocer esta evolución. Por eso el siguiente capítulo da unas pinceladas y conclusiones sobre los motivos que han encauzado dicho cambio.

8. LA EVOLUCIÓN DE LOS JUGADORES SEGÚN *TOMB RAIDER*

Hace casi treinta años el nacimiento de los videojuegos marcó un antes y un después en la era del entretenimiento. Es cierto que la percepción que se tiene hoy día sobre ellos ha cambiado considerablemente. Aun así la actitud que muchas personas muestran hacia el mundo de los videojuegos sigue siendo reacia, como jugar a ellos se tratase de una abstracción negativa del mundo real. Tradicionalmente el videojuego ha sido para muchos un enigma porque ni entendían el sentido de su forma, ni el de su contenido.

Todo esto no frenó que en la época de los 70 y tempranos 80 se produjese un boom creativo que dejó como legado la mayoría de los tipos de juegos que tenemos hoy en día en el mercado. Los consumidores de estos mismos solían ser las personas que estaban directamente relacionadas con el medio, con ello nos referimos a informáticos, analistas y jóvenes aficionados a las nuevas tecnologías. El perfil fue cambiando producido por un nuevo boom en los 80, el de las consolas. Estas cayeron en manos de jóvenes y niños cambiando el perfil de los jugadores. Mainer Blanco lo dividía así en *Espéculo. Revista de estudios literarios* de la Universidad Complutense de Madrid publicada en 2007:

1- Los que jugaron en las máquinas de salas recreativas operadas con monedas o máquinas de arcade.

2- Los usuarios de ordenadores domésticos, caracterizados por ser un tipo de ocio más reflexivo (aventura, estrategia, simulación y juegos de rol).

De esto se extrae que los dos tipos de jugadores se han ido entrelazando dando lugar a un nuevo modelo de percepción de lo que el videojuego supone para la sociedad actual. Desde los inicios hasta hoy ya no solo existen esos dos grupos de forma única y exclusiva, también se han unido subgrupos que han aumentado la tipología de jugadores.

A priori debemos saber que el mundo de los videojuegos está a su vez profundamente estereotipado. Existe un fuerte estereotipo creado en base a los jugadores tradicionales.

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

Este estereotipo puede resumirse en:

El jugador es un ser introvertido, ya que el jugar a videojuegos se presupone como una abstracción del mundo real, por tanto el jugador tiene poca relación con lo social. Denominados como raros, los jugadores son personas a las que se les atribuyen pocas habilidades sociales, todo esto unido a que las nuevas tecnologías no eran entendidas como ahora y se veían casi como un problema.

Este estereotipo tiene su origen en los primeros programadores como destacábamos antes, a pesar de todo a estos no solo les rodeaban connotaciones negativas, también se les atribuía un alto grado de inteligencia. Tristemente a pesar del tiempo transcurrido este estereotipo sigue en el imaginario de muchos, generando en ocasiones rechazo por el mundo de los videojuegos. La llegada de las consolas ayudo a erradicar en cierta parte este estereotipo. Pasados algunos años, en los 90, los jugadores ya no se acercaban tanto a este perfil de programador, se alejaban puesto que sus conocimientos sobre programación eran casi nulos. Se formuló entonces un cambio incluso en términos, ahora el jugador pasaría a ser llamado usuario. Antes los jugadores eran conocidos por ser expertos informática y conocedores de las herramientas de programación, pero los usuarios ya no. Los usuarios hacían un uso ocioso de ellos y desde entonces los videojuegos empezaron a ser considerados como un bien de consumo.

Según la RAE usuario es la persona que usa algo, y usar algo tiene implícito una connotación temporal. Se extrae por tanto que ahora se usan los videojuegos de forma menos profesional y más ociosa. Avanzado algunos años en el tiempo y llegando hasta hoy en día, los videojuegos suelen estar asociados a los niños y al público joven entre unos 12 y 15 años de edad, pero es cierto que estos dos perfiles ahora se entremezclan con los veteranos que no han abandonado la costumbre de jugar.

El punto en cuestión de análisis de este capítulo es esclarecer cómo el videojuego comienza a avanzar posiciones en lo social y en ámbito comunicacional hasta llegar a personas como yo, que no nos encontramos dentro de ninguno de los grupos antes resaltados. Somos estas las personas que conformamos los nuevos grupos que

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

convierten al videojuego en un producto que está en manos de todo tipo de personas de diferente edad.

Siempre me han interesado los videojuegos, pero de pequeña no pude incluirme dentro del grupo niños o jóvenes que juegan de forma habitual. No poseía las consolas nuevas para ir probando los títulos que tocaban, a pesar de ello hubo algo que siempre quedó en mi recuerdo. Cuando en casa, gracias a mi hermano mayor, entró la PS1 y *Tomb Raider*, Lara Croft dejó en mi mente un enigma que se ha visto resultado con el paso de los años.

Lara Croft es un personaje creado para jugadores veteranos o para jugadores casuales, pero con unas habilidades de juego potentes. Pero ahora Lara sirve como ejemplo que ilustra como un jugador puede evolucionar con una saga. Al principio de los tiempos, Lara era un personaje creado con unas condiciones físicas que lo marcaron de forma un tanto negativa, pero ha sabido transformarse hasta convertirse en un icono. Reconocida como la heroína humana más exitosa en la historia de los videojuegos según el Libro Guinness de los récords.

IGN España (2010) aporta que el nacimiento de *Tomb Raider* supuso una fórmula innovadora para la época, con entornos totalmente 3D donde se mezclaba acción, exploración y exigentes plataformas en escenarios de dimensiones considerables para lo que se estaba acostumbrado a ver. Esta época dorada encumbró a Lara de tal manera que sobrepasó las fronteras del videojuego para convertirse en el icono de una generación y, posiblemente, el personaje de videojuegos con más peso e influencia de las últimas dos décadas.

Si analizamos a qué se debe esta evolución extraemos varios puntos:

1. Ahora el videojuego *Tomb Raider* es capaz de englobar dentro de una misma historia varios tipos de usuarios.
2. Ha dejado a un lado los aspectos que marcaban negativamente al personaje, proporcionando una entrega en la cual conocemos profundamente los sentimientos de Lara. Podemos comprender su origen y de esta forma animarnos a dejarnos sorprender por nuevas entregas.
3. Tras varios años en los que el título se vio envuelto en un periodo de apatía, *Tomb Raider* es capaz de volver cargado de una energía que lo hace atractivo

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

a un público diferente. Este hecho reside en la forma de exponer la venta del videojuego, presentando un viaje de superación femenina. Un punto olvidado en otras entregas y que entra en sintonía con nuevos nichos de mercado, mujeres jóvenes.

4. Otra de las claves de la evolución es el cambio en la narrativa del juego, esta se vuelve más adulta encontrando un punto en común con juegos como *Uncharted 4* (Naughty Dog, 2016), *Batman: Arkham Origins* (Warner Bros. Games Montreal, 2013) o *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Montreal, 2014).

Desde mi punto de vista el estudio de *Tomb Raider*, particularmente el juego llevado a cabo en 2013, me ha servido para descubrir que gracias a la integración de mujeres dentro del equipo se ha llevado a cabo gran parte de la evolución de la saga y sobre todo del personaje. Se puede decir que gracias a la integración de mujeres dentro del equipo y que este se vuelva más igualitario, el videojuego llega a más gente.

De acuerdo con el periódico El País (2009) en España en ese mismo año la Comisión de Cultura del Congreso votó de forma unánime una iniciativa del PSOE por lo cual se reconocía al videojuego como Industria Cultural. Este hecho supone una evolución positiva para el ámbito de los videojuegos que entra en un campo cultural reconocible, como lo son otras industrias como el cine o la música.

De esta forma si un organismo estatal le da el lugar que se merece a una industria cultural de este calibre, esto implicará un cambio en la percepción por parte de los ciudadanos. Los videojuegos ya no son un producto hecho para unos pocos, ahora es un producto que cada vez llega a más gente y que no solo tiene carácter ocioso sino que también tiene objetivos culturales y educativos.

Otra de las claves que hace que el videojuego haya ganado puntos en la escala social es que la brecha cibernética que existía entre los jugadores y sus progenitores ha descendido. Los videojuegos son el primer lenguaje cultural de la cibernética y debido a ese carácter de “primicia” producía incompreensión entre las personas que ajenas al medio.

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

Entonces, ¿qué otras cosas han cambiado para hacer esta brecha cibernética más pequeña?, pues bien, la industria de los videojuegos ha hecho un potente hincapié en estar relacionado con otros ámbitos de mayor recorrido y aceptación social.

Tejeiro y Pelegrina señalan que:

El videojuego se vincula con otras industrias como las telefonías móviles, la televisión, el cine, cómics o juguetes que hacen que la palabra videojuego obtenga un nuevo significado: el de ocio o entretenimiento multimedia. Haciendo que su peso crezca de tal forma que los videojuegos han llegado a eclipsar en número de ingresos a otros medios de comunicación tan importantes como son el cine o la televisión. (Tejeiro y Pelegrina, 2008:41)

El videojuego es un producto que ha pasado por varias fases en relación con los jugadores. Estos, ahora llamados usuarios, han evolucionado hasta encontrarse delante un producto que es considerado tan cultural como ocioso. Estamos dentro de un mercado que no deja de crecer y que intenta, cada vez más, mostrar su carácter igualitario con personajes más reales y con equipos de desarrollo más equilibrados. Gracias a los cambios de mentalidad que se producen en mayor y menor medida dentro de escala social, los videojuegos se empiezan a expandir hasta llegar a todo tipo de personas, sin importar su edad o su sexo.

9. CONCLUSIÓN

Los videojuegos han experimentado una extensa y profunda evolución desde su nacimiento hasta nuestros días. La evolución que se produce es en parte posible gracias a los cambios producidos en las narrativas, estas se vuelven más completas y por consiguiente más atractivas para los consumidores. Anteriormente solían centrarse en cumplir objetivos sencillos, a pesar de que para superarlos eran necesarias potentes habilidades de juego. Por otro lado, el cambio no solo está cimentado en sus nuevas forma de expresión, también los jugadores han ido evolucionando y a los tradicionales se han sumado nuevos perfiles que dan lugar a la diversidad que hay actualmente.

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

Es evidente que los juegos con narrativas y estéticas simples van a seguir existiendo, estos juegos inspirados en mecánicas repetidas seguirán desarrollándose puesto que poseen un nicho de mercado muy fuerte. Sin embargo son realmente los juegos con historias y personajes complejos los que hacen posible la expansión de públicos.

Las historias que encierran los videojuegos actuales intentan no solo divertir, también enseñar, concienciar y sobre todo transmitir sensaciones singulares tras haber jugado. En su mayoría estas historias están llenas de personajes apasionantes, que consiguen trascender en el tiempo. No obstante, no solo la creación de nuevos juegos es lo que lleva a los públicos a expandirse, las reediciones revitalizadas de juegos que en épocas pasadas poseían un éxito considerable, también contribuyen a dicha expansión. Igualmente la reducción de la brecha digital también ha ayudado a disminuir la distancia de entendimiento que había entre los jugadores y sus progenitores, haciendo posible la ampliación de públicos.

La decisión de basar este trabajo en el análisis comparativo del videojuego *Tomb Raider* está motivado precisamente por el reinicio que esta saga sufrió en el año 2013. La nueva imagen que daban del personaje me invitó a indagar en las diferencias y similitudes que podría haber con respecto a su origen. *Tomb Raider* es un juego mundialmente conocido por el avance que supuso para la tecnología 3D, pero sobre todo es conocido gracias al potencial de su protagonista. No obstante no todo es éxito en la historia de Lara, su comportamiento de *sex simbol* y algunos aspectos de su físico eclipsaron, en parte, otros valores de la saga. Aún así no todo fueron problemas físicos y de comportamiento los que hicieron bajar la popularidad de los *Tomb Raider*, a todo lo anterior se le unió un descenso progresivo en la calidad de sus juegos. Entonces Lara se vio envuelta en una serie problemas que demostraban que la saga necesitaba un cambio. A cargo ya de otras desarrolladoras se aportaron una mejoría en las mecánicas y en la narrativa de sus juegos, pero sobre todo en una mejora en las características de su personaje, tanto físicas como de personalidad. Lara ahora es una completa aventurera, con un carácter que combina a la perfección valentía y sensibilidad, valores que completan al personaje con creces dándole el rigor que se merece. Aun así no todo es perfecto, todavía quedan cuentas pendientes de mejora que se irán supliendo con próximas entregas.

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

Lara Croft es un personaje que posee una capacidad de atracción muy fuerte, por esta razón es capaz de generar a su alrededor todo tipo de contenidos. Novelas, cómics, series de animación, películas, y un sinnúmero de productos que se produce a raíz de su éxito como videojuego. De este modo Lara se constituye como icono *trasmidia* de gran repercusión, siendo esta saga es un buen ejemplo de cómo los videojuegos son una importante fuente de comunicación cultural y de ocio.

Escogí este videojuego principalmente por tener a una mujer como protagonista, para poder ahondar en las cuestiones de género que la rodeaban, ya que era consciente de que el personaje ahora había evolucionado. Lo cierto es que tras analizar las características principales que la componían como personaje en sus inicios, y compararlas con las actuales, soy consciente de que la saga no hubiera podido seguir hacia delante sin haber aplicado dichos cambios. Puesto que la transformación del personaje se traduce en un avance positivo de la concepción que se tiene de la mujer como protagonista de narrativas complejas. En mi opinión este progreso es de mayor calibre que la posible evolución en sus formas de juego. Pues los cambios en las mecánicas son basados en avances tecnológicos, pero los cambios en la visión del personaje son fruto de una evolución de pensamiento. Sin duda este reinicio de la saga simboliza el aplanamiento de un terreno fértil en el cual poder plantar próximos éxitos.

10. BIBLIOGRAFÍA

Moreno, D. (2015). “Nubla, el videojuego como nueva forma de comunicación para el Museo Thyssen-Bornemisza”. [En línea] Enero 2015, Juego Reviews, disponible en: http://www.eldiario.es/juegoreviews/reportajes/Nubla-videojuego-comunicacion-Museo-Thyssen-Bornemisza_0_346466000.html [Accesado el 8 de abril del 2017]

Sucasas, L. (2015). “¿Es el videojuego un arte?” [En línea] Octubre 2015, El País, disponible en: https://elpais.com/cultura/2015/10/07/babelia/1444212825_485908.html [Accesado el 4 de marzo del 2017]

Pelaez, B. (2007). “La importancia del videojuego como medio de comunicación”. [En línea] Noviembre 2007, de Revista Comunicología, Sociedad eTecnología, disponible en: http://www.tecnologiahechapalabra.com/sociedad/sociologia_comunicacion/articulo.asp?i=1718 [Accesado el 30 de julio del 2017]

Luzardo, L. (2017). “Soy una ‘gamer’: la industria de los videojuegos es cosa de chicas”. [En línea] Marzo, 2017, El País, disponible en: https://elpais.com/elpais/2017/03/22/planeta_futuro/1490186116_425191.html [Accesado el 27 de julio del 2017]

Europa Press. (2016). “Los videojuegos facturaron más de 1.000 millones, el doble que la industria del cine”. [En línea] Junio, 2016, El Economista disponible en: <http://www.economista.es/tecnologia-videojuegos/noticias/7608246/06/16/Los-videojuegos-facturan-mas-de-mil-millones-de-euros-en-Espana-en-2015.html> [Accesado el 15 de agosto del 2017]

Mainer, B. (2007). “Ciberjuego: usuarios adultos consumidores habituales de los videojuegos”. [En línea] 2007, Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid disponible en: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero35/ciberadu.html> [Accesado el 7 de abril del 2017]

Amante, S. (2013). “Guía Completa. Tomb Raider 2013”. [En línea] Marzo, 2013, Uve Juegos disponible en: <https://uvejuegos.com/guia/Tomb-Raider-2013/Guia-completa/3016/43134/45> [Accesado el 10 de julio del 2017]

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

Otero, C. (2013). “Análisis Tomb Raider, PS”. [En línea] Marzo, 2013, Meristation disponible en: <http://meristation.as.com/playstation/tomb-raider/analisis-juego/1843577> [Accesado el 6 de agosto del 2017]

Ospina, J. (2011). “Tomb Raider 1 [Guía]”. [En línea] 2011, Retro Jugones disponible en: <http://www.retrojugones.com/p/tomb-raider-guia-1-las-cuevas-caves.html> [Accesado el 25 de marzo del 2017]

Square Enix Ltd. (2001). “Tomb Raider One”. [En línea] 2001, Lara Croft Online.Serving Tomb Raider Fans Since 2001 disponible en: <http://www.laracroftonline.com/home.html> [Accesado el 14 de mayo del 2017]

Ceballo, N. (2016). “La evolución de la saga 'Tomb Raider': de Indiana Jones femenina a Alicia Vikander, estrella de acción”. [En línea] Abril, 2016, Revista GQ disponible en: <http://www.revistagq.com/noticias/cultura/articulos/evolucion-de-la-saga-tomb-raider-lara-croft-alicia-vikander/23817> [Accesado el 20 de julio del 2017]

Siabra, J., (2012). *Bosquejo de una metafísica del videojuego*. España: Editorial Círculo Rojo.

Murray, J., (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.

Latorre, O., (2012). *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.

Tejeiro, R y M, Pelegrina., (2008). *La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación*. Málaga: Imagraf.

Sánchez, J., (12). “El videojuego, la industria de la escala enloquecida”. *En Videojuegos y Juventud* (pp.51-61). Madrid: Injuve.

Martínez, D., (2003). *De Super Mario a Lara Croft: La historia oculta de los videojuegos*. Palma de Mallorca: T. Dolmen Editorial.

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

Meagan, M., (2016). *20 Years of Tomb Raider. Digging up the past, defining the future.*
China: Pima Games.

Simone, G., (2013) *Tomb Raider The Beginning (El comienzo)*, UK: Dark Horse

Jenkins, H., (2009). *Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración.*
Madrid: PAIDOS IBERICA.

Tomb Raider I. (2001). Película dirigida por Simon West, EE.UU: Paramount Pictures [DVD].

Tomb Raider II: La cuna de la vida. (2003). Película dirigida por Jan de Bot, EE.UU: Paramount Pictures [DVD].

ENTI BCN, “Mujeres+Videojuegos, documental de María Amores”. En Youtube
< <https://www.youtube.com/watch?v=bGOvepwEsEI> > [Consulta: 26 de febrero de 2017]

Gaming4GamersTV, “TOMB RAIDER | Documental | The Final Hours - El Renacimiento de Lara Croft”. En Youtube
< <https://youtu.be/No5UWyyvJukc> > [Consulta: 14 de mayo de 2017]

Tomb Raider I. (1996). Core Design

Tomb Raider: a survivor is born. (2013). Crystal Dynamics, Eidos Montréal

Anexo: Plantillas del Documento de diseño

I. Plantilla Modelo

PLANTILLA DEL DOCUMENTO DE DISEÑO	
CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Título	
Estudio/Diseñadores	El nombre del estudio y/o del diseñador o diseñadores del documento.
Género	El género abarca que tipo de juego será. Simulación, FPS, Rol, etc.
Plataforma	Qué hardware se requiere para jugarlo. Ordenador Personal, Xbox One, PS4, etc.
Sinopsis de la jugabilidad y contenido	En uno o dos párrafos, describir la esencia de jugar el juego. Incluir un poco del contenido que tendrá, historia, personajes, objetivo, etc
Categoría	Comparar con uno o varios juegos existentes y enfatizar en las diferencias y características principales de este juego.
Licencia	Describir si el juego está basado en un libro o en una película. Si es original, se puede omitir este campo o describir el por qué puede convertirse en una franquicia.
Mecánica	Describir la jugabilidad y el control del juego. ¿Qué hace el jugador? ¿Qué usa para lograr sus objetivos?
Tecnología	Enlistar que hardware y software se requiere para producir el juego. Desde lenguaje de programación hasta editor de sonidos.
Público	¿A quién va dirigido el juego? ¿Quién lo jugará? Se puede describir una demografía como niños o adolescentes, sin embargo, es más sencillo describir un tipo de jugador, ya sea casual, competitivo o veterano.
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
Debe de establecer la visión y el enfoque del juego. El resumen debe mencionar lo más interesante, las ventajas y lo original del juego.	
MECÁNICA DEL JUEGO	
Cámara	Describir el tipo de cámara que se utilizará. Es decir, qué perspectiva tiene el jugador ante lo que está viendo en el juego, si es 3D o 2D, vista isométrica, en primera persona, etc.
Periféricos	¿Qué periféricos utilizará el jugador para lograr los objetivos mencionados? Incluir todos los que apliquen: teclado, mouse, gamepad, micrófono, etc.
Controles	Describir los botones y teclas que invoquen las acciones mencionadas en la sección de Mecánica del Juego.
Puntaje	Explicar de qué manera el juego se mantiene al tanto de los logros del jugador. Incluir también si existe una tabla de puntajes que compare los mismos entre los

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

	jugadores, ya sea de manera local o en línea.
Guardar/cargar	Describir cómo el jugador guarda su progreso de los objetivos logrados en el juego y cómo puede continuar los objetivos pendientes. De igual manera, describir los dispositivos de almacenamiento que se usarán o si el juego tiene un sistema de contraseñas.
	NIVELES
Los juegos comúnmente se dividen en niveles o en mapas secuenciales dentro de los cuales se debe cumplir con ciertos objetivos para progresar en el juego. Existen juegos en los cuales los niveles solo cambian a razón de la dificultad y los objetivos siguen siendo los mismos, de igual manera se deben describir esos cambios en esta sección.	
Título del nivel	El nombre de los niveles.
Encuentro	Describir si es el primer nivel, un tutorial o un bonus, en otras palabras, ¿Cuándo es que el jugador llega a este nivel?
Descripción	Una descripción detallada del nivel.
Objetivos	¿Qué debe de hacer el jugador para terminar el nivel? Este campo también debe incluir si el jugador tiene que resolver ciertos acertijos o derrotar a cierto enemigo para progresar.
Progreso	Describir que ocurre cuando el jugador termina el nivel.
Enemigos	Si el nivel tiene enemigos que el jugador debe enfrentar, éstos se enlistan en este campo, de lo contrario este campo puede ser omitido.
Items	Enlistar los objetos que el jugador o los enemigos pueden usar y que aparecen en este nivel, este campo se puede omitir si no existen dichos objetos.
Personajes	Los personajes que aparecen en el nivel, de igual manera, este campo puede ser omitido si no existen personajes en el juego.
Música y efectos de sonido	Describir la música de este nivel al igual que los efectos de sonido de ambiente que contiene.
	PERSONAJES
Nombre del personaje	El nombre del personaje
Descripción	Describir detalladamente el físico del personaje, si es humano o extraterrestre, su vestimenta, etc.
Imagen	Fotografía o dibujo conceptual del personaje.
Concepto	Describir la conducta y comportamiento, al igual que los motivos del personaje. Mencionar también si es el enemigo principal o el protagonista. El concepto también puede relatarse como una historia del personaje, detallando en las relaciones con otros personajes del juego.
Habilidades	Enlistar las habilidades del personaje
Armas	Enlistar las armas del personaje.

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

Items	Enlistar los objetos del personaje
	ENEMIGOS
	Los enemigos obstaculizan el progreso del jugador, pueden ser máquinas, otros personajes, monstruos, etc.
Nombre	El nombre del enemigo.
Descripción	Describir detalladamente el físico del enemigo así como también su comportamiento.
Encuentro	¿Cuándo aparece este enemigo en el juego?
Imagen	Fotografía o dibujo conceptual del enemigo.
Habilidades	Enlistar las habilidades del enemigo.
Armas	Enlistar las armas del enemigo.
	DETALLES DE PRODUCCIÓN
Fecha de Inicio	
Fecha determinación	
Presupuesto	

II. Plantilla del documento de diseño *Tomb Raider* (1996)

PLANTILLA DEL DOCUMENTO DE DISEÑO	
CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Título	<i>TOMB RAIDER I</i> (1996)
Estudio/Diseñadores	CORE DESING & EIDOS INTERACTIVE
Género	Acción-aventura y plataformas
Plataforma	PC, PSX,SAT, Pocket PC (2002), N-Gage (2003), iOS(2013), Android (2015), publicado también como <i>Tomb Raider Gold</i> para PC (1998), Mac (1999), y como parte de la trilogía <i>Tomb Raider</i> , con Lara Croft como protagonista para PC (2000), Mac (2011).
Sinopsis de la jugabilidad y contenido	Lara Croft una arqueóloga británica de buena familia es contratada por Jaqueline Natla. Natla es presidenta de una Corporación Dermoestética esta encarga a Lara la misión de recuperar los fragmentos de un artefacto llamado Scion. El artefacto quedó dividido en tres partes tras una explosión en Nuevo México, la tarea de recuperar dichos trozos será cuanto menos fácil y Lara tendrá que emprender un viaje lleno de adversidades por Perú, Grecia, Egipto y la Atlántida.
Categoría	Pueden considerarse precursores de <i>Tomb Raider I</i> juegos como: <i>Prince of Persia</i> (Ubisoft Montreal, 1989) o <i>Rick Dangerous</i> (Core Design, 1989).
Licencia	<i>Tomb Raider</i> fue una idea original de Core Desing, tras varios pequeños éxitos en el mercado de los videojuegos decidieron lanzarse a la creación de este videojuego que le ha proporcionado éxitos durante largos años.
Mecánica	<i>Tomb Raider I</i> es un juego de acción-aventura con toques de plataformeo, avanzamos con el avatar de Lara por diferentes escenarios como cuevas, criptas y pasadizos llenos de trampas y adversarios para ello va armada hasta los dientes con sus características dos pistolas. En este camino Lara va encontrando recompensas y secretos que la ayudan a avanzar en la búsqueda del Scion.
Tecnología	PC, PSX,SAT, Pocket PC (2002), N-Gage (2003), iOS(2013), Android (2015), publicado también como <i>Tomb Raider Gold</i> para PC (1998), Mac (1999), y como parte de la trilogía <i>Tomb Raider</i> , con Lara Croft como protagonista para PC (2000), Mac (2011). Son los Hardwares necesarios para poder jugar a <i>Tomb Raider I</i> el software del que dependemos para poder jugarlo ha ido cambiando a lo largo de la historia de tal modo que en un principio necesitamos el disco del juego, pero hoy en día es posible jugarlo online sin necesidad de tener el juego físico. Esta es la descripción detallada de las dos consolas que consolidaron el juego <i>Tomb Raider</i> :

<p>SEGA SATURN</p> <ul style="list-style-type: none">• CPU: Principal: 2 x 32bit RISC SH2 (28,6 MHz, 25MIPS)• 32bit RISC SH1 (20 MHz)• Sonido: 16bit CISC 68EC000 (11,3 MHz)• Memoria:<ul style="list-style-type: none">• Ram principal: 2 Mb• CD Buffer: 500 kb• Video RAM: 1,5 Mb• IPL ROM: 500 kb• Audio RAM: 500 kb• Backup RAM: 32 kb• Imagen:<ul style="list-style-type: none">• resolución de 320x224, 640x224 ó 720x576 pixels• Profundidad de color de 24 bits (16,77 millones de colores)• Doble frame buffer de 256 kb para transformación de sprites <p>PLAY STATION I</p> <ul style="list-style-type: none">• CPU: R3000A, de 32 bits RISC con una frecuencia de reloj a 33,8688 MHz. Fue desarrollada por LSI Logic Corp con tecnología licenciada de SGI y contiene, en el mismo chip, el Geometry Transfer Engine y el Data Decompression Engine<ul style="list-style-type: none">• Capacidad de cálculo de 30 MIPS• Ancho de banda del bus de 132 MB/s• Caché de instrucciones de 4 kB• Caché de datos de 1 kB• Geometry Transfer Engine (GTE): ubicado dentro del chip de la CPU, es el encargado de la renderización de los gráficos 3D<ul style="list-style-type: none">• Capacidad de cálculo: 66 MIPS• Capacidad de procesamiento gráfico:<ul style="list-style-type: none">• 1 600 000 de polígonos por segundo (flat-shaded)• 360 000 polígonos de textura mapeada y fuentes de luz/s• Motor de compresión de datos: también ubicado dentro del chip de la CPU, es el responsable de la descompresión de la información de los juegos<ul style="list-style-type: none">• Compatible con archivos MPEG-1 y H.261• Capacidad de cálculo: 80 MIPS
--

	<ul style="list-style-type: none"> • Directamente conectado al bus de la CPU (computadora) • GPU: separada de la CPU, se encarga de procesar toda la información de gráficos en 2D <ul style="list-style-type: none"> • Paleta de colores: 16 700 000 de colores • Resoluciones: desde 256 × 224 hasta 640 × 480 • Frame Buffer ajustable • Tablas de búsqueda de colores ilimitadas • Capacidad de procesamiento gráfico: 4000 sprites de 8 × 8 píxeles, con scaling y rotación individual • Puede manejar entornos simultáneos • Puede hacer sombreado o sombreado Gouraud, y mapeado de texturas • Unidad de procesamiento de sonido (SPU): este chip es el encargado de procesar el sonido <ul style="list-style-type: none"> • Puede manejar fuentes ADPCM con 24 canales y hasta 44,1 kHz • Puede procesar efectos digitales como: <ul style="list-style-type: none"> • Modulación Pitch • Cubierta • Enlace • Reverberación digital • Puede procesar hasta 512 KB de muestras <i>waveforms</i> • Soporta instrumentos MIDI • Memoria: <ul style="list-style-type: none"> • RAM central: 2 MB • RAM de vídeo: 1 MB • RAM de sonido: 512 kB • Buffer para CD-ROM: 32 kB • ROM del BIOS: 512 kB • Tipo y capacidad de las tarjetas de memoria estándar (Memory Card): EEPROM de 128 kB • Unidad de lectura de CD-ROM: <ul style="list-style-type: none"> • Velocidad de lectura de 2x (300 kB/s como máximo en transferencia de datos) • Compatible con el formato CD-XA
Público	<p>El público al que Tomb Raider iba dirigido en 1996 era el perfil de jugadores adultos, prioritariamente hombres adultos entre 18 y 30 años de edad. El cual poseía un PC y estaba acostumbrado a tratar con el ya sea por trabajo o por ocio. Estamos hablando de una industria relativamente joven por lo que a lo largo de los años con el nacimiento de las consolas estos usuarios de PC también pasaron a ser usuarios de videoconsolas. Este tipo de jugadores de aquel entonces son considerados jugadores expertos.</p>
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
<p><i>Tomb Raider I</i> es un juego de acción aventura, conocido por la innovación que supuso dentro del ámbito 3D. Este juego tiene como objetivo principal la búsqueda del Scion, para ello su protagonista Lara Croft se verá envuelta en un sinfín de aventuras que la llevarán a situaciones extremas. Empujada</p>	

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

<p>por Natla, Lara tendrá que sortear millones de obstáculos y trampas para alcanzar su objetivo. La recuperación de lo que parecía un simple artefacto indefinido se complicará al descubrir el inmenso valor que el Scion contiene.</p>	
MECÁNICA DEL JUEGO	
Cámara	Vista Isométrica en tercera persona
Periféricos	Solo es necesario un mando para jugar a este <i>Tomb Raider</i> , en el caso de ser PS1: utilizaríamos el mando conocido como DualShock.
Controles	
Puntaje	En la saga <i>Tomb Raider</i> no vamos acumulando ningún tipo de puntuación de forma competitiva. Al ser un videojuego acción aventura nuestra manera de conseguir puntos para poder seguir en el juego será mantenernos con vida, de tal forma que necesitamos ir encontrando una especie de kits de primeros auxilios para ir mejorando nuestra salud tras habernos enfrentado a diferentes enemigos.
Guardar/cargar	Al principio la acción de guardado se completaba gracias a unos cristales azules que aparecían durante la aventura, ya que encontrar dichos cristales era una tarea difícil en las próximas ediciones del juego para PS1 se sustituyó por un guardado tradicional.
NIVELES	
<p>En cada cambio de nivel vamos aumentando nuestra experiencia, de modo que cada vez que subimos de nivel sabemos más sobre la mecánica del juego y necesitamos obstáculos mayores para superarlos.</p>	
Título del nivel	The caves.
Encuentro	El primer nivel se encuentra justo tras la primera cinemática, el nivel The Caves Lara comienza la aventura en una cueva nevada llena de misterio. Este nivel comienza de una forma sencilla donde se libera espacio para poder hacerte con los controles sobre el personaje y poder avanzar escalando y matando a los primeros enemigos que parecen.
Descripción	<p>Dentro de la cueva nevada Lara deberá seguir unas huellas en la nieve, siguiendo el camino de huellas llegará a una zona donde unas lanzas que salen de la pared causarán el primer impacto. Saltando estos obstáculos intentando para esquivar las lanzas llegarás hasta el final de un camino y subiremos una rampa que encontramos. Aprovechando la pendiente saltamos para encontrar lo que será el primer botiquín del nivel.</p> <p>Nos veremos obligados a retroceder para seguir nuestro camino, tendremos que evitar el ataque de unos cuantos murciélagos enfurecidos, escapamos y vemos</p>

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

	<p>como hay una zona alta a la derecha donde algo se esconde. Es difícil llegar hasta ahí por su altitud, pero a la izquierda vemos que su inclinación es suficiente como para poder escalar, es ahí donde encontramos el segundo botiquín. Es el momento de seguir avanzando, discurrimos por el único camino posible y al final caemos por un hueco y llegamos hasta un nuevo espacio dentro de la cueva, esta vez está lleno de vegetación. Tendremos que resolver un acertijo para poder accionar una palanca que nos abrirá la siguiente compuerta en la que tendremos acceso a un puente. Tras matar a algunos lobos nos dirigimos al que será el segundo puente y llegamos a una nueva zona de la cueva en la que debemos acabar con un enorme oso y algunos murciélagos para poder conseguir el tercer botiquín. Atravesaremos otros pasadizos con acertijos similares a los anteriores y recuperaremos más botiquines para nuestra salud. Tras una lucha final con un lobo recuperamos de nuevo nuestra salud, con lo que será el último botiquín del nivel y atravesamos la el pasadizo para pasar al siguiente nivel.</p>
Objetivos	<p>Tras derrotar a enemigos como, lobos murciélagos y osos, Lara tendrá que ir recuperando su salud en base a los botiquines que encuentra para poder seguir con vida y encontrar las partes que componen el Scion.</p>
Progreso	<p>Al terminar el nivel Lara se enfrenta a un lobo que intenta arrebatarse la vida, tras accionar la palanca que se encuentra tras ese lobo Lara consigue atravesar el pasadizo que la lleva al siguiente nivel.</p>
Enemigos	<p>Los enemigos de Lara en este nivel no son humanos, son animales de fieros de diferente índole, como son: Lobos murciélagos y osos.</p>
Items	<p>Lara se servirá en todo momento de sus dos pistolas para combatir a sus enemigos.</p>
Personajes	<p>El único personaje que parece durante este nivel es Lara, una de las características fundamentales que acompañan a este juego es la sensación de soledad. Las cuevas y los escenarios transmiten un vacío que se convierte en característica.</p>
Música y efectos de sonido	<p>La música es un elemento esencial en todos los juegos de la saga. Esta será contemplada casi como un elemento cinematográfico, la cual solo aparecerá en momentos clave como son ponernos en alerta de enemigos y recompensas.</p>
	PERSONAJES
Nombre del personaje	<p>Lara Croft</p>
Descripción	<p>Lara es una arqueóloga de origen británico hija de un afamado arqueólogo ya fallecido, se encarga de hacer honor en la memoria de su padre usando su destreza para resolver con astucia misterios relacionados con la arqueología, unos misterios que acaban enturbiándose por diferentes males. Su pelo es largo y marrón se caracteriza por llevarlo recogido en una larga trenza, otras de sus características identificativas es su ropa Lara a pesar de enfrentarse a cambios de temperatura muy severos va ataviada con un short marrón y una camiseta color azulina de mangas cortas. Botas de montaña y calcetines blancos a la altura de los tobillos, una pequeña mochila y dos cartucheras donde lleva sus dos pistolas las cuales usa a la vez, un gesto que define de forma característica a Lara.</p>

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

Imagen	
Concepto	Lara Croft es una arqueóloga británica proveniente de una familia reputada, su padre también era arqueólogo y madre profesora. Tras perder a sus padres Lara se convierte en una mujer fría y vengativa. En esta primera entrega del juego Lara Croft acepta la misión que Natla le encarga, será buscar las piezas de un misterioso artefacto conocido como Scion, pero tras algunas elucubraciones del personaje, Lara no tardará en darse cuenta que Natla es uno de sus mayores enemigos. Esta no tardará en ponerle fin a su vida en cuanto haya recuperado todas las piezas del Scion.
Habilidades	Lara es inteligente, rápida y astuta. Tiene un potente espíritu explorador y es capaz de todo por conseguir su objetivo.
Armas	Pistolas: con munición infinita durante todo el juego. Escopetas: útil para duelos a larga distancia, precisa munición. Magnums: más potentes que las pistolas corrientes, pero son más lentas y necesitan munición. Uzis: es rápida y mortal pero necesita de bastante munición.
Items	Botiquín pequeño: recupera la mitad de la vida Botiquín grande: recupera toda la vida. Llaves: es imprescindible encontrarlas para avanzar en el juego. Cartuchos de escopeta. Cartuchos de magnums. Cartuchos de uzis.
	ENEMIGOS
Nombre	Jacqueline Natla
Descripción	Hermana de Qualopec con el cual lleva una relación violenta, Natla esconde su verdadera personalidad tras un cuerpo de mujer. A pesar de su naturaleza sobrenatural y de tener al menos varios miles de años de edad la apariencia de Natla parece ser la de una mujer normal, delgada y de cabello rubio, y aunque puede ocultarlas, realmente tiene un par de alas similares a las de los murciélagos que le permiten volar. Su morfología le otorga poderes inhumanos, incluyendo fuerza, velocidad y una resistencia increíble la cual le permite sobrevivir a las altas temperaturas de la lava sin sufrir daños fatales, además puede proyectar fuego de sus manos y es

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

	capaz de volar.
Encuentro	Natla aparecerá cuando Lara logró infiltrarse en Atlántida, donde enfrenta a su doppelganger creado por Natla, después de que Lara destruyera el Scion, Natla cae a un mar de lava donde muere aparentemente, pero después aparece mostrando su verdadera naturaleza durante el nivel de la gran pirámide, donde Lara deberá enfrentarla.
Imagen	
Habilidades	Es embaucadora, ejerce dominación sobre todo aquel que la rodea, sus ansias de poseer el Scion la harán hacer lo que sea necesario para poder recuperarlo.
Armas	Sus armas son, entre otras, la capacidad de ejercer una completa dominación sobre sus secuaces. También sus capacidades sobre naturales que la vuelven un ser difícil de derrotar.
DETALLES DE PRODUCCIÓN	
Fecha de Inicio	Entorno a 1993
Fecha determinación	25 de octubre de 1996

III. Plantilla del documento de diseño *Tomb Raider* (2013)

PLANTILLA DEL DOCUMENTO DE DISEÑO	
CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Título	<i>TOMB RAIDER</i> (2013)
Estudio/Diseñadores	CRYSTAL DYNAMIC, EIDOS MONTRÉAL
Género	Acción-aventura
Plataforma	PC, PS3, X360, Mac(2014), Linux,(2016), publicado también como <i>Tomb Raider: Definitive Edition</i> para PS4,XBO (2014)
Sinopsis de la jugabilidad y contenido	En Yamatai una de las islas pertenecientes al Triangulo del Dragón situado en la costa nipona existió una vez un reino misterioso, las fuertes tormentas y corrientes marítimas eran las protagonistas. Yamatai fue gobernada por la Reina del Sol, llamada Himiko, la cual según cuenta la leyenda tenía poderes capaces de controlar el tiempo atmosférico. Lara a través de nosotros irá descubriendo que muchas otras culturas como comerciantes portugueses del siglo XVI, miembros del Cuerpo de Marines de los Estados Unidos y un proyecto militar de los japoneses durante la Segunda Guerra Mundial intentaron investigar la isla pero por algún motivo nadie consiguió descifrar el enigma del lugar. Lara tendrá que enfrentarse a quienes ahora habitan la isla los Solari, una secta violenta liderada por el Padre Mathias, creada con el propósito de adorar y traer de regreso a la Reina del Sol.
Categoría	Respecto al primer <i>Tomb Raider</i> en este existe una diferencia clara y es Lara ya no tiene barra de vida, ha sido sustituida por un sistema de regeneración. Esto quiere decir que cada vez que nos hagan daño la pantalla se verá más borrosa y los movimientos de Lara más torpes. Si esperamos unos segundos se recuperará la salud al máximo, sin necesidad de ningún botiquín u otro objeto curativo. Una característica a tener en cuenta es el instinto de supervivencia, un modo que sólo puede ser activado en posición estática, sin mover a Lara, y en el que los objetos más destacados del entorno (animales, coleccionables, muros para escalar...) brillan y se hacen más evidentes para el jugador. Esta nueva entrega del juego podría equipararse con títulos como: <i>Uncharted 4</i> (Naughty Dog, 2016), <i>Batman: Arkham Origins</i> (Warner Bros. Games Montreal, 2013) o <i>Assassin's Creed Unity</i> (Ubisoft Montreal, 2014).
Licencia	Este juego está basado en la idea de <i>Tomb Raider</i> 1996 pero hay algo que destacar y es que este <i>Tomb Raider</i> pretende conocer a Lara a través del entorno, como la aventura se basa en sus progresos como persona y como superviviente haciéndose más fuerte ante las adversidades resumido en la frase que define este título: <i>A Survivor is Born</i> .

Mecánica	La mecánica del juego es relativamente sencilla, nuestro fin es ir encontrando a nuestros compañeros, salvarlos y poder salir de la isla. Pero conforme Lara avanza en la aventura otros misterios se van interponiendo en su camino y Lara no descansará hasta resolverlos. Lo primero para ella es Sam ya que ha sido secuestrada por Mathias y está en peligro ya que él quiere su sacrificio para que pueda volver Himiko. De tal modo que para lograr nuestros objetivos, vamos en su búsqueda y nos enfrentamos al peligro a veces con más armas y otras veces solo con nuestra astucia. Vemos durante todo el tiempo al personaje en tercera persona y de este modo también vemos sus emociones y como se relaciona con el entorno. Vamos superando los obstáculos del camino para conseguir nuestro objetivo final y mientras eso ocurre conocemos a Lara en profundidad.
Tecnología	PC, PS3, X360, Mac(2014), Linux (2016) también desarrollado como: <i>Tomb Raider Definitive Edition</i> para PS4 y XBO(2014)
Público	Es un juego desarrollado para el público adulto veterano, para los fans de la saga que desean ver una nueva cara del personaje pero también para aquellos que como yo, quieran iniciarse en la apasionante historia de Lara. El perfil de jugador casual pero entusiasta también puede encontrar un aliado en este juego.
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
Este <i>Tomb Raider</i> ofrece una nueva versión de toda la historia de Lara Croft, pretende rescatar a sus antiguos fans y adquirir otros nuevos. Es un juego que muestra a una nueva Lara y una nueva forma de supervivencia.	
MECÁNICA DEL JUEGO	
Cámara	Vista isométrica en tercera persona.
Periféricos	Este análisis se realizó con la consola X360 y el mando utilizado fue el de la misma, en principio no es necesario ningún tipo de periférico para su normal desarrollo.
Controles	<p>Describir los botones y teclas que invoquen las acciones mencionadas en la sección de Mecánica del Juego.</p> <p>Desde la experiencia de haber jugado este <i>Tomb Raider</i> con la consola Xbox 360 definiremos los controles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El joystick derecho cámara y si presionamos haremos zoom, para la galería o si estamos usando un arma. • La cruceta nos servirá para cambiar de arma. • A para saltar, B para rodar, encender el fuego de la antorcha o apagarlo, Y para rematar enemigos en los combates, X desarrollar una acción. • LT Gatillo izquierdo apuntar, RT derecho disparar • LB instinto de supervivencia. • Botón de vista servirá para situarnos en el mapa.
Puntaje	La experiencia acumulada debido a la recolección de restos va apareciendo en pantalla conforme los vamos hallando. Por ejemplo dentro de cajas abandonadas o saqueando el cadáver de algún enemigo de forma que vamos acumulando estos puntos de experiencia y estos aparecen en la parte derecha de la pantalla

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

	sumándose siempre a los anteriores. Estos puntos nos sirven para mejorar armas o adquirir puntos de habilidad que pueden ser actualizados en los campamentos dispuestos a lo largo del juego.
Guardar/cargar	Este <i>Tomb Raider</i> tiene la capacidad de autoguardado, de forma que cada vez que vemos en la esquina inferior derecha de la pantalla un símbolo TB (<i>Tomb Raider</i>) es que nuestro proceso ha sido guardado hasta ese momento. Esto suele ocurrir con bastante frecuencia y no ralentiza para nada el juego, es bastante útil y a diferencia de otros <i>Tomb Raider</i> con dificultades para encontrar el punto de guardado este nos quita un peso de encima, haciendo más fácil el desarrollo de la aventura y permitiendo al jugador un descanso al saber que no perderá sus progresos, aunque puede que para otros perder esta presión sea también perder una motivación a la hora de la exploración.
NIVELES	
Cada nivel dentro del juego aumenta su dificultad y el objetivo final (salvar a Sam y derrotar a Himiko) se mantiene, pero a su vez van surgiendo nuevos objetivos dentro de los diferentes niveles, son estos los que componen los retos principales dentro de cada nivel y aportan emoción a la aventura.	
Título del nivel	El comienzo.
Encuentro	El primer nivel es un tutorial acompañado de un bonus explicativo, llegamos al nivel tras el naufragio en la playa del Endurance debido a las condiciones atmosféricas.
Descripción	Al comienzo del juego nos encontramos dentro del Endurance con toda la tripulación de la expedición. Sam nos graba con su cámara y observamos el entorno, basándose en pequeños cortes vamos descubriendo hacia dónde vamos y por qué. Algunas complicaciones atmosféricas ocurren y el barco naufraga. Despertamos maniatados bocabajo nos han capturado y no sabemos quién nos balanceamos hasta caer aparatosamente, vamos encontrando varios enemigos a lo largo de la escapada de esta cueva a la vez que nos hacemos con el control del personaje que está herido y asustado. Vivimos en el primer capítulo un contacto directo con la esencia Tom Raider que nos atrapa en una cueva misteriosa de la cual hay que escapar resolviendo algunos puzzles que recuerdan a la primera Lara.
Objetivos	En concreto nos encontramos con una serie de salidas bloqueadas, ayudándote de una débil antorcha y luchando porque no se apague llegas a un pasadizo en el cual te ayudas del fuego para reventar los explosivos que ahí se encuentran, subes a una rampa derrumbas unas cuantas cajas y caes por un pasadizo. Caes sin parar evitando obstáculos y saltando para al final poder llegar al exterior. Mientras completas este proceso encuentras con dos enemigos que intentan atraparte no parecen soldados ni nada parecido, más bien almas en pena que intentan atraparte por un misterioso motivo.
Progreso	Al terminar este nivel la pesadilla parece aplacarse por el momento y

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

	descubres que estas en la isla, estas herida y necesitas descansar así que mientras te haces con los controles fuera de la cueva buscas desesperadamente un campamento donde restablecerte y ordenar tus ideas, recordemos que Lara no es para nada una experta en supervivencia al comienzo del juego y que la situación supone para ella un duro golpe emocional, está sola y asustada.
Enemigos	Los enemigos a los que enfrentare en este nivel son escasos, se puede considerar más un enemigo el entorno el cual se vuelve hostil para el personaje.
Items	La antorcha es una herramienta vital al inicio de la aventura, aunque poco a poco va perdiendo importancia y al final del juego prácticamente ni se usa. Se consigue al principio de la aventura, en el nido de carroñeros. Si tienes una antorcha encendida puedes quemar diferentes objetos como barricadas, redes, carteles, además de iluminar estatuas en uno de los desaffos. Al principio sólo puede encenderse acercándola a recipientes de fuego, pero una vez consigues el pedernal de ferrocerio eres libre de prender la antorcha cuando quieras.
Música y efectos de sonido	Para conseguir los efectos ambientales y musicales que caracterizan tanto a esta edición tuvieron incluso que construirse instrumentos que estaba inspirados en duros metales que transmitían a la perfección la idea de misterio y riesgo que encierra este videojuego.
	PERSONAJES
Nombre del personaje	Lara Croft
Descripción	En este juego Lara no es tan adulta como en los demás juegos, definido como el nacimiento de una superviviente, Lara comienza esta aventura en la cual el juego es una excusa para demostrar la superación de la joven.

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

Imagen	 A full-body character model of Lara Croft from the Tomb Raider series. She is standing, facing forward, wearing her signature grey tank top, brown cargo pants, and boots. She has a long rifle slung over her shoulder and a pistol in her right hand. Her hair is brown and tied back.
Concepto	Lara Croft en esta edición sigue conservando su astucia característica, pero ahora la joven Lara mezcla en su carácter sensibilidad y valor y esto la convierten en un personaje más real y humano. Se preocupa por todos sus compañeros y tiene una gran conciencia de grupo, pues no le importa llegar hasta el final por ellos.
Habilidades	Habilidades de superviviente: Instinto animal: Cuando uses el instinto de supervivencia los animales y alimentos se iluminan para identificarlos con facilidad.(Rango Novata) Superviviente: Saquea cadáveres y suministros de comida para obtener experiencia adicional. (Rango Novata) Coleccionista de huesos: Consigue restos adicionales al saquear cadáveres de animales. (Rango Novata) Recuperación de flechas: Saquea a un enemigo o animal que hayas matado para recuperar las flechas. (Rango Novata) Saqueo: Saquea el cadáver de un enemigo para conseguir munición adicional. Necesitas haber aprendido la habilidad "recuperación de flechas" para adquirirla. (Rango Novata) Agilidad escaladora: Aumenta la velocidad de escalada y amortigua las caídas de gran altura si pulsas el botón de esquivar. (Haber aprendido más de 7 habilidades) Orientación: Cuando el instinto de supervivencia esté activado los

<p>objetos serán visibles en el mapa y brillarán a través de las paredes. (Haber aprendido más de 7 habilidades)</p> <p>Cartografía: Examina el mapa de una zona para conocer la ubicación de las entradas a las tumbas y los mapas del tesoro. Necesitas haber aprendido la habilidad "orientación" para adquirirla.</p> <p>Habilidades de cazadora:</p> <p>Disparo certero: Duplica la duración de los tiros cargados del arco. (Rango Novata)</p> <p>Capacidad de carga: Aumenta la munición que puedes llevar para todas las armas. (Rango Novata)</p> <p>Levantadora de peso: Aumenta aún más la munición que puedes llevar para todas las armas. (Rango Novata)</p> <p>Asesina consumada: Consigue experiencia adicional por disparos en la cabeza, remates y bajas sigilosas. (Haber aprendido más de 7 habilidades)</p> <p>Destreza con arco: Permite realizar remates expertos con el arco para ganar más experiencia. (Haber aprendido más de 14 habilidades)</p> <p>Destreza con pistola: Permite realizar remates expertos con la pistola para ganar más experiencia. (Haber aprendido más de 14 habilidades)</p> <p>Destreza con fusil: Permite realizar remates expertos con el fusil para ganar más experiencia. (Haber aprendido más de 14 habilidades)</p> <p>Destreza con escopeta: Permite realizar remates expertos con la escopeta para ganar más experiencia. (Haber aprendido más de 14 habilidades)</p> <p>Habilidades de luchadora</p> <p>Tolerancia al dolor: Aumenta el daño que puedes recibir antes de morir. (Rango Novata)</p> <p>Trucos sucios: Lanzar arena a los ojos de un enemigo y cegarlo temporalmente. (Rango Novata)</p> <p>Golpes de piolet: Para aturdir a los enemigos desde cerca con dos golpes de piolet. (Rango Novata)</p>

	<p>Destreza con piolet: Sirve para rematar con el piolet a los enemigos aturcidos. Necesitas haber aprendido la habilidad "golpes de piolet" para adquirirla. (Haber aprendido más de 7 habilidades)</p> <p>Atacar al esquivar: Sirve para clavar una flecha en la rodilla a un enemigo y aturdirlo. (Haber aprendido más de 7 habilidades)</p> <p>Matar al esquivar: Sirve para matar a los enemigos sin casco. Necesitas haber aprendido la habilidad "atacar al esquivar" para adquirirla. (Haber aprendido más de 7 habilidades)</p> <p>Dominio de matar al esquivar: Sirve para matar prácticamente a cualquier enemigo. Necesitas haber aprendido la habilidad "matar al esquivar" para adquirirla.</p>
<p>Armas</p>	<p>Como habíamos señalado en apartado anteriores la acumulación de restos durante la exploración nos permitirá mejorar nuestras armas de tal forma que las armas quedan resumidas en:</p> <p>ARCOS Arco improvisado→Mejoras Flechas de cuerda y flechas de fuego Palas reforzadas: Aumentan el daño (250 restos) Cuerda enrollada: Aumentan la cadencia de tiro (200 restos)</p> <p>Arco recurvado→Mejoras Anilla para el gatillo: Aumentan la cadencia de tiro. (250 restos) Flecha de napalm: El fuego se extiende al impactar sobre el objetivo (350restos). Mejora "flechas de fuego" es muy necesaria.</p> <p>Arco compuesto→Mejoras Flechas perforadoras: Perforan las armaduras (650 restos) Cuerda trenzada: Aumenta el daño (250restos). Mejora "palas reforzadas" es muy necesaria.</p> <p>Arco de competición → Mejoras Flechas explosivas: Explotan al impactar sobre los enemigos (650restos). Mejora "flechas de fuego" muy necesaria. Pesa estabilizada: Mejora la precisión y aumenta el daño (300restos). Mejora "cuerda trenzada" es muy necesaria.</p> <p>Piezas de arco Las piezas de arco sirven para mejorar el arma en los diferentes campamentos de la isla.</p> <p>PISTOLAS</p>

<p>Pistola semiautomática →Mejoras Modificación de ráfaga: Permite un modo de disparo alternativo de tres balas por ráfaga. (450 restos) Cargador ampliado: Aumenta la capacidad del cargador en 10 balas. (200 restos) Corredera ventilada: Mejora la precisión y aumenta el daño, (200 restos) Freno de boca: Mejora la precisión y aumenta el daño. (250 restos) Mejora "corredera ventilada necesaria" es muy necesaria Modo de disparo rápido: Aumenta la cadencia de disparo (300 restos)</p> <p>Pistola de combate→Mejoras Brocal del cargador: Disminuye el tiempo de recarga. (325 restos) Empuñadura ergonómica: Reduce el retroceso y mejora la precisión. (300 restos)</p> <p>Pistola Magnum →Mejoras Cargador de gran capacidad: Aumenta la capacidad del cargador en 12 balas. (250 restos). Mejora "cargador ampliado" necesaria Cañón pulido: Incrementa el daño (400 restos). Mejora "freno de boca" necesaria Silenciador: Silencia los disparos pero reduce un poco el daño. (350 restos)</p> <p>Piezas de pistola Las piezas de pistola sirven para mejorar el arma en los diferentes campamentos de la isla.</p> <p>FUSILES</p> <p>Subfusil 2ª G.M. → Mejoras Lanzagranadas: Se obtienen automáticamente en la fortaleza Solarii. Cargador de gran capacidad: Aumenta la capacidad del cargador en 15 balas. (225 restos) Culata acolchada: Mejora la precisión. (300 restos) Freno de boca: Disminuye el retroceso y mejora la precisión. (350 restos). Mejora "culata acolchada" es necesaria. Cargador de doble cinta: Reduce el tiempo de recarga (300 restos). Expulsor pulido: Aumenta la cadencia de tiro. (250 restos)</p> <p>Fusil de asalto→ Mejoras Granadas de fragmentación: Las granadas se expanden para aturdir a los enemigos. (500 restos) Cubierta del cañón: Incrementa el daño. (350 restos)</p> <p>Fusil de comando→Mejoras Cañón de alta precisión: Aumenta la cadencia de tiro y el daño (400 restos). Mejora "cubierta del cañón" es necesaria.</p>

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

	<p>Mira: Mejora la precisión de largo alcance. (250 restos) Silenciador: Silencia los disparos pero reduce un poco el daño. (500 restos).</p> <p>Piezas de fusil Las piezas de fusil sirven para mejorar el arma en los diferentes campamentos de la isla.</p> <p>ESCOPETAS</p> <p>Escopeta de trinchera → Mejoras Choque completo: Ofrece un modo de disparo alternativo que aumenta el alcance. (400 restos) Obturador pulido: Aumenta la cadencia de tiro. (300 restos) Cubierta del cañón: Aumenta el daño. (325 restos) Empuñadura acolchada: Disminuye el retroceso y aumenta la precisión. (300 restos)</p> <p>Escopeta de corredera → Mejoras Culata envuelta: Incrementa la estabilidad (300 restos). Mejora "empuñadura acolchada" es necesaria. Cartuchos incendiarios: Dispara cartuchos que explotan actuando como metralla. (400 restos) Cargador de cartuchos: Reduce el tiempo de recarga. (350 restos) Empuñadura acolchada: Disminuye el retroceso y aumenta la precisión. (300 restos)</p> <p>Escopeta de combate → Mejoras Caja modificada: Incrementa el daño (325 restos). Mejora "cubierta del cañón" es necesaria. Cargador de tambor: Disminuye el tiempo de recarga y aumenta la capacidad del cargador en 12 balas (400 restos). Mejora "cargador de cartuchos" es necesaria.</p>
Items	<p>Las pertenencias de Lara son escasas, todas las vamos encontrando conforme avanzamos o si por el contrario las necesitamos para avanzar y aun no las tenemos tendremos que ir en su búsqueda estos son sus Items:</p> <p>Antorcha Pico Piolet Pedernal de ferrocerio Cuerda Mechero Herramienta de ascenso</p>
	ENEMIGOS
	<p>Los enemigos de Lara Croft en esta aventura son los siguientes: Mathias: principal antagonista y líder de la Hermandad Solarii.</p>

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

	<p>Himiko: Es la poderosa Reina del Sol gobernó la isla hace varios milenios.</p> <p>James Whitman: El Dr. James Whitman es un arqueólogo estadounidense y el antagonista terciario en Tomb Raider se unió a la tripulación del buque Endurance como arqueólogo líder para descubrir grandes tesoros.</p> <p>Vladimir: Uno de los jefes secundarios dentro de la Hermandad Solarii.</p> <p>Boris: Boris es uno de los grandes antagonistas de Tomb Raider (2013). Miembro de la Hermandad Solarii, trabaja para Mathias liderando un grupo de basureros que saquea los restos del Endurance</p> <p>Nikolai: Otro de los grandes antagonistas de Tomb Raider (2013). Miembro de la Hermandad Solarii, trabaja para Mathias defendiendo la Fortaleza de Solarii. Es el autor de los escritos coleccionables "Confesiones de Solarii"</p> <p>Dimitri: es un antagonista menor de Tomb Raider (2013). Miembro de la Hermandad Solarii, trabaja para Mathias defendiendo la Fortaleza de Solari</p>
Nombre	Mathias
Descripción	Mathias naufragó en la isla en 1982, en su intento de escapar de la isla descubrió la historia del Reino de Yamatai y el poder de Himiko la Reina de Sol. Tras años sin poder escapar de la isla Mathias fue enloqueciendo y fue adoctrinando a otros supervivientes en su culto a la Hermandad Solarii con completa obediencia a la Reina del Sol. Los hizo construir una fortaleza en la cual esperaban la llegada de la elegida para ser reencarnada como la Reina del Sol y así poder devolver a la vida el espíritu de Reina.
Encuentro	Mathias ve el naufragio del Endurance y decide ir a la playa, allí se encuentra con Sam y Lara al principio ayuda a curar sus heridas pero en cuento escucha el motivo de la investigación la palabra Yamatai enloquece y cree que Sam es la sucesora de Himiko, entonces la rapta y desaparece. Lara basará su aventura en rescatar a su amiga Sam de las garras de los Solarii.

TUMBAS, CUEVAS Y ENIGMAS.

El análisis comparativo de la evolución de la serie videolúdica de Tomb Raider.

Imagen	
Habilidades	La capacidad de adoctrinamiento de Mathias es muy fuerte, todos están convencidos de sus ideales hasta dar la vida. Mathias es un hombre de 63 años por lo que la lucha cuerpo a cuerpo no es su fuerte, pero sus secuaces son realmente maquinas de matar. Son ellos sus verdaderas habilidades para defenderse y gobernar en la en la isla, además no duda en quitar de en medio a cualquiera que se oponga a su mandato.
Armas	Las principales armas de los Solarii son los lanzagranadas y los fusiles de gran precisión, en la lucha cuerpo a cuerpo grandes escudos de cuerpo entero serán el principal problema para Lara poder contraatacar.
DETALLES DE PRODUCCIÓN	
Fecha de Inicio	En torno al 2010
Fecha determinación	5 de marzo del 2013
Presupuesto	Aproximadamente uno 108 millones de euros.