

TRABAJO FIN DE GRADO

MEMORIA DEL VIDEOJUEGO
"LAS DOS VERDADES"



ALUMNO: MIGUEL TRINIDAD HERNÁNDEZ
TUTOR: LUIS NAVARRETE CARDERO

GRADO: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
UNIVERSIDAD DE SEVILLA

19 DE JUNIO DE 2018

1.- Introducción: <i>Las Dos Verdades</i>	Pág. 3
2.- ¿Por qué un videojuego? ¿Por qué un <i>walking simulator</i> ?.....	Pág. 3
3.- El proceso seguido	Pág. 6
4.- Ficha técnica del videojuego	Pág. 7
5.- Referencias usadas	Pág. 8
6.- Explicación del sistema de juego y sus partes	Pág. 9
7.- Explicación del sistema de juego y sus partes	Pág. 10
8.- Referentes	Pág. 10

1.- Introducción: *Las Dos Verdades*

Si comparamos con el resto de manifestaciones artísticas la industria del videojuego, ésta es un medio que prácticamente acaba de nacer, y aunque por suerte o por desgracia, se haya asentado en cánones creativos que parece que estuvieran escritos en las tablas de los diez mandamientos dado su habitual dogmatismo, queda todavía mucho margen de maniobra, tal y como demuestran títulos que proponen nuevos sistemas narrativos y una rompedora forma interactiva de plasmarlos.

La situación actual en la que se encuentra el mundo del videojuego sugiere que lo definamos de forma simple, pues su universo cada vez es más grande y se expande en todas las direcciones. Por tanto, lo mejor es una definición que no excluya a nadie ni nada, y con la posibilidad de añadir variaciones: “Un videojuego es una obra audiovisual interactiva que requiere de la participación de un jugador para su funcionamiento”. Habrá quien cuestione si es una obra o no, pero es innegable que los videojuegos tienen tanto contenido cultural como una película o un cuadro, aunque aún queda para que esto sea reconocido por todos.

Las Dos Verdades es un videojuego, una obra audiovisual, cuya exposición y desenlace demanda que un jugador interactúe con la misma. Sigue una problemática que no existe en la literatura o el cine, y es que no se puede resolver sólo con la voluntad del jugador de seguir visionando o leyendo, aunque es verdad que no se puede generalizar en un todo, ya que la literatura puede comprender un proceso que requiera de un esfuerzo mayor que pasar páginas simplemente.

No obstante, los videojuegos en cualesquiera de sus formas siempre requiere la capacidad para sortear inconvenientes, necesita tenacidad para derrotar a los enemigos y de la curiosidad para determinar qué camino tomar. El jugador es el máximo y único responsable y cómplice de las acciones y decisiones tomadas por el personaje. *Las Dos Verdades* te pone en la piel de Marc, el nuevo guarda de seguridad en un centro psiquiátrico, que descubrirá que nada es lo que aparenta y no podrá confiar en nadie.

2.- ¿Por qué un videojuego? ¿Por qué un *walking simulator*?

Ian Bogost publicó el año pasado en *The Atlantic* el artículo "*Los Videojuegos Son Mejores Sin Historias*". Un título bien directo, pero aún más lo es el subtítulo: "*Las películas, la televisión y la literatura las cuentan mejor, ¿por qué los juegos siguen obsesionados con la narrativa?*". Defiende que no hay nada malo en que los videojuegos cuenten historias, pero que estos tal vez tendrían que dejar esa obsesión por demostrarse como obras competentes para jugar con la realidad y desordenar lo que conocemos, y que deberían aprovechar única y exclusivamente aquellos elementos que los hacen únicos en lugar de coger cosas del cine, la literatura y demás.

Según él, crear videojuegos donde las acciones del jugador tengan tanta influencia como en el mundo real es un listón casi inalcanzable, tanto por razones culturales como

técnicas. Las historias ambientales invitan a los usuarios a descubrir y reconstruir una historia que está fija en el entorno en sí, a vivir la experiencia, poniendo de ejemplo *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), donde la narración se logra a través de artefactos descubiertos en una casa antigua. Pero plantea las siguientes preguntas : ¿las historias interactivas resultantes son realmente interactivas, cuando todo lo que hace el jugador es ensamblar algo a partir de partes? ¿Son realmente historias, cuando en realidad son entornos? Y, sobre todo, ¿son mejores historias que las más populares y probadas en el cine, la televisión y los libros?, a lo que responde que la mejor historia interactiva es peor que las películas y novelas de nivel medio, y añade que es un problema que debería ignorarse en vez de resolverse.

La contundente crítica que hace Bogost encrespó a bastante gente, algunos exponiendo que la lógica del artículo cuestionaba tanto a los jugadores como a profesionales que dedicaban su vida a diseñar diálogos, crear misiones, mecánicas que conjuntaran con la narrativa y que dieran vida a mundos, y otros muchos defendieron que los videojuegos no tienen más remedio que contar historias.

Hay algo en lo que no estoy de acuerdo con Ian Bogost, y es en su afirmación de que tanto jugadores como creadores han sido engañados al pensar que videojuegos, libros y cine compartirían escenario, pues incluso el cine nació como medio para contar historia, incluso al principio sólo se concebía como el entretenimiento más banal en ferias. Sería más tarde cuando su progreso se nutrió de una serie de "locos" que creían que narrar historias no era algo unido a un medio u otro, sino a la condición misma del hombre. Es decir, cuando nació el cine estaba en la misma situación en la que se encuentran los videojuegos, nadie creía que se convertiría en un medio de comunicación y arte, y que sólo serviría como mero pasatiempo.

Sin embargo, hay algo en lo que sí estoy de acuerdo con Bogost, y es que las mejoras tecnológicas hacen que los mundos en los que nos adentramos en los videojuegos parezcan cada vez más reales, pero, por desgracia, estos escenarios parecen aún más incongruentes cuando los personajes que los habitan se como comportan como seres animatrónicos, restándole realismo y convirtiendo el espacio en un Pueblo Potemkin. Y esto pasa hoy en día incluso en juegos triple A, para los que se han destinado millones de euros y al final pasan sin pena ni gloria debido a que nadie se cree lo que está jugando.

Los videojuegos son un medio muy distinto a cualquier otro. Todos sabemos que *La noche estrellada* (Vincent Van Gogh, 1889) no es más que pintura extendida sobre un lienzo, y que Bryan Cranston no es Walter White. El arte es definido por muchos como la mayor mentira de la humanidad, pero los videojuegos nos hace partícipe de ella. Para un soldado en *Battlefield 1* (EA, 2016) esa es su vida, y dentro de la limitada programación de *Black and White 2* (Lionhead Studios, 2005), la mascota existe. Los videojuegos son un ecosistema creado donde nosotros interactuamos, y al entrar en ellos se convierten en nuestra realidad y, por norma general, no existe la cuarta pared porque

lo que estás viendo/jugando es real. Son obras que dan por sentado que el simple hecho de pensar en sus personajes les da vida.

La etiqueta *walking simulator*, realmente hace alusión sólo a la mecánica principal del juego, pero el género en sí lleva ganando muchos adeptos, y es que lo que hace tan especial a este tipo de juegos es que se adaptan a la perfección a esa situación en la que lo único que queremos es "pasar" el rato con una historia sencilla y suave, y una obra en la que el esfuerzo que nos pida sea la propia atención a la pantalla y la ganas de deleitarse con el entorno y la narración. Estos títulos son afables, recipientes de paz (o de horror, dependiendo de la obra) que piden un rol más pasivo al usuario, y no requieren de él más que la voluntad de conocer un relato y disfrutar de la belleza de sus escenarios.

Son obras que se alejan de lo que, hasta el momento, se consideraba que tenía que ser un videojuego. Es un género nuevo que ha surgido, de hecho, gracias al mundo independiente (de hecho se conocen como juegos "indies"): se conocen popularmente como walk simulators (simuladores de paseos). En ellos casi no hay acción, tampoco existe la violencia exagerada ni tensión sobrecogedora. También destacan por la ausencia de enemigos o, en caso de haberlos, estos no plantean un enfrentamiento directo. Quizás debamos tener cuidado, tratando de evitar ser descubiertos y atrapados, como sucede en *Among the Sleep* (Krillbite Studios, 2014), pero en ningún momento tendremos la oportunidad de hacer frente a los peligros y pelear. En algunos juegos habrá puzzles o algún pequeño rompecabezas para avanzar en la trama o acceder al siguiente nivel. Ese es el caso, por ejemplo, de *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014). Otra de las características de muchos de estos juegos es la presencia de coleccionables. A lo largo de nuestro recorrido encontraremos una serie de objetos que, o bien son elementos necesarios para hacer avanzar la trama principal, o bien simplemente presentan historias paralelas o fragmentos de otras narraciones relacionadas de alguna manera con el entorno. Otros títulos, sin embargo, nos plantearán juegos de lógica y básicamente se construirán a través de nuestro recorrido a lo largo de todo el escenario, como sucede en *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room, 2015). De cualquier modo, esta mecánica de andar se verá recompensada con el descubrimiento de elementos (cartas, objetos, fotografías, etc.) que completen o complementen el juego.

Los *walking simulator* se apoyan en un conjunto de recursos o técnicas audiovisuales y narrativas y te hablan de "tú a tú", al jugador. Es la presentación de una narración en la que el usuario va a tomar parte, mostrando todo de una forma tan simple y preciosista que muchas veces consiguen que los propios usuarios no se crean que el juego haya sido desarrollado por un pequeño estudio. Son, por tanto, juegos independientes tanto a nivel económico como a nivel de género. Ciertamente es que dentro de la industria "indie" podemos encontrar juegos de plataformas, *survivals*, FPS (First Person Shooter)... pero siempre van a destacar por su método narrativo o por la originalidad de la historia que cuentan, teniendo en común, además de la pasión por los largos paseos, una incógnita,

una historia incompleta que es lo que mueve al jugador a continuar andando, hacia delante, buscando un desenlace, la resolución de un misterio.

A menudo, la acogida de los *walking simulator* se ve truncada por su precio, debido a que, comúnmente, su duración es corta y esto hace que el público rechace casi cualquier precio, ya que sólo les otorgará un par de horas de diversión. Pero, ¿tan malo es si su mensaje consigue quedarse con nosotros y consigue calar tan hondo? ¿Cuántas horas son necesarias para que un juego merezca su precio?

También hay gente que piensa que este género no es completamente un videojuego, porque la jugabilidad no es el punto fuerte, y es cierto algunos apenas tienen, pero son obras que se experimentan y se descubren. Nosotros estamos en esos escenarios y sabemos tan poco como los protagonistas, viviendo el descubrimiento igual que ellos, algo que conseguimos explorando el terreno y los elementos. La interacción es necesaria porque aquí, más que nunca, somos el protagonista. Y ninguna película o libro puede hacer de una experiencia algo tan íntimo como un juego en primera persona.

Existen títulos que combinan a la perfección diseño y guión. Obras como *Firewatch* (Campo Santo, 2016) o *Gone Home* (Fullbright, 2013), del que hablaré más adelante, tiene una conjunción entre el espacio y la trama maravillosa. No son simples escenarios, se trata de un personaje más y un símbolo, que difícilmente podremos olvidar. Además de la propia trama que fluye durante el desarrollo de la aventura, se puede rescatar mucha más información sencillamente al observar nuestro entorno. Podemos, con nuestra capacidad de observar, averiguar qué ha pasado en una sala con mucha más facilidad de lo que lo podría hacer una cinemática de 5 minutos.

En esto se basan los *walking simulator*: sin enemigos ni violencia, explorar, un espacio con personalidad.

3.- El proceso seguido

Después de establecer la introducción, exponer lo característico de los videojuegos y explicar qué hace que los *walking simulator* consigan cada vez más seguidores, y antes de empezar a hablar sobre mi proyecto en sí, quiero contar el proceso seguido para el desarrollo de *Las Dos Verdades*.

Sinceramente, durante los años del grado, el medio que más he deseado que se tratara en clase era el de los videojuegos, pero lamentablemente sólo se ha hablado de estos en una única asignatura cuatrimestral. Por lo que en mí ha quedado algo pendiente y he decidido cumplirlo con mi trabajo de fin de grado, y es el crear un videojuego desde cero, tanto en historia, diseño y programación, además de buscar, leer y jugar fuentes que me sirvieran como referentes.

Cuando me reuní por primera vez con Luis Navarrete para hablar sobre qué hacer, le dije que no quería realizar nada de investigación, sino algo creativo a poder ser. Él me propuso un *walking simulator*, dado que, dentro de lo que cabe, no es complicado de

hacer y da mucho juego a la hora de contar una historia. También me pidió una serie de elementos que se pudieran encontrar en el juego, como ciertas mecánicas y artefactos, pero dejándome vía libre al completo en cuando a lo creativo se refiere.

Uno de los elementos que el tutor me pidió que incluyera era el de los diálogos, pero que tratase que no fuera cara a cara con otro personaje, porque eso complicaría bastante el diseño y desarrollo, por lo que pensé en un protagonista que tuviera un puesto de trabajo solitario, pero que pudiera mantener una conversación en algún momento. En primer lugar pensé en la historia que ocurre en *Las Dos Verdades*, pero que se desarrollaría en una cárcel, y en lugar de pacientes dementes, presos. Pero a la hora de buscar herramientas para crear el escenario de la prisión, no me fue fácil encontrar alguno, así que opté por la idea del centro psiquiátrico. Para la creación del escenario he empleado un software que se usa para diseño de viviendas y edificios llamado Home Sweet 3D, fácil de usar y muy intuitivo. Lo primero que se me ocurrió crear fue lo primero que querría que se viera al arrancar el juego, donde empieza la historia y donde el personaje empieza sus pasos: el despacho. Luego, por inercia, vino el resto del edificio, que en un principio era más grande de lo que es ahora, pero por cuestiones de renderizado y tiempos de carga en Unity y en el propio ordenador, tuve que reducir el tamaño y extensión del espacio.

Como he comentado, a lo largo del grado, la única formación de programación y desarrollo de videojuegos fue impartida en la asignatura de Nuevas Tecnologías, y fue de manera superflua y simplificada, no por la planificación de la clase en sí, sino por el tiempo disponible y el ritmo inconstante de las clases debido al número de alumnos. Por ello, a la hora del desarrollo y programación he tenido que ser autodidacta en gran parte, y contar con la ayuda del tutor en otra.

Para terminar, y de manera hipotética, para llevar a cabo el desarrollo del videojuego al completo, puesto es sólo una demo, usaría la plataforma KickStarter, una página de financiación colectiva, donde explicas cuál es tu proyecto, para qué necesitas el dinero, cómo y por qué lo usarás. Es una plataforma de todo o nada, es decir, si no alcanzas el objetivo de financiamiento en la fecha límite, no se recibe el dinero, por lo que no hay que ser ambicioso en cuanto a la meta alcanzable. Para mejorar la probabilidad de que mi proyecto sea apoyado, la propia página de KickStarter recomienda demostrar el estado del proyecto, y en mi opinión, creo que esto es un punto a favor, pues tengo creada una demo jugable y una memoria explicativa.

3.- Ficha técnica del videojuego

- Título del videojuego: *Las Dos Verdades*
- Género del videojuego: Walking Simulator.
- Plataformas objetivo: PC, Xbox One, Playstation 4.
- Edad orientativa hacia la que se dirige el juego: jugadores mayores de quince años.
- Storyline: «Mark es el nuevo vigilante de seguridad en un centro psiquiátrico, y su turno tiene lugar cuando todos están en el patio. Un día, los internos se ponen en

contacto con él para pedir ayuda, pues recibe malos tratos por parte de los cuidadores, pero ¿es cierto, o todo es fruto de la demencia? »

4.- Referencias utilizadas

Las Dos Verdades es un videojuego que, como obra, bebe de diferentes fuentes. La primera y más inmediata, dado su naturaleza, es *Gone Home* (Fullbright, 2013): somos una chica que regresa a casa después de un largo viaje por Europa, y descubrimos en la puerta de casa una nota de nuestra hermana donde dice que ella y la familia se han mudado, y que por favor, no intente averiguar qué ha ocurrido. A simple vista no parece el argumento de un videojuego, sino más bien podría ser la premisa de un libro o una película (pues no hay alienígenas, monstruos, sangre, armas, zombies...). Al igual que nuestro protagonista en *Las Dos Verdades*, se trata simplemente de una chica a solas en una inmensa casa vacía que trata de averiguar qué ha sucedido. Esta obra se centra en algo muy sencillo, pero muy efectivo: la humanidad. No como raza, sino ese "toque" que tenemos las personas, esas historias que nos creamos nosotros mismos en la cabeza. Lo mismo sucede con Marc y lo que le pasa por la cabeza con cada carta que lee.

En *Go Home* a medida que se avanza en la residencia, como en *Las Dos Verdades*, vamos encontrando las piezas que nos permitirán entender los rincones más oscuros de los que viven ahí. La gran mayoría, al estar el juego ambientado en 1995, la mayoría de los objetos que encontramos en la casa de *Go Home* son papeles: cartas, deberes, postales... Se lee la mayor parte del tiempo, pero también es lo que está haciendo Katie y es una experiencia mucho más personal. Lo mismo sucede con Marc, la mayor parte de la información que puede obtener la saca o de las cartas o de los mensajes en su móvil.

The Vanishing of Ethan Carter (The Astronauts, 2014), nos ponemos en la piel de un detective con capacidades increíbles para investigar el secuestro de un niño, y donde, al igual que en *Las Dos Verdades*, deberemos averiguar y profundizar en los sucesos de nuestro alrededor.

La forma de inferir conocimiento sobre el devenir de los personajes y su día a día es muy similar: ambos videojuegos son de naturaleza lineal (es decir, que sigue una línea específica de la que no se diverge, limitando las opciones del jugador y, generalmente, dándole sólo una pauta de acción o de movimiento), y recae en el jugador en explorar todas las opciones que pueda encontrar y que abarquen más información de la que a priori se infiere.

The Stanley Parable (Galactic Cafe, 2013), es un videojuego que, de entre muchas cosas, habla sobre la libertad. "Libertad" como término que se ha desvirtuado a lo largo de todos los videojuegos con eso de "libertad para jugar como se quiera", "libertad para personalizar al personaje", "libertad para coger uno de tantos finales"... Pero, por mucho que nosotros queramos, no podemos entrar en cualquier edificio de *Watch Dogs*

(Ubisoft Montreal, 2014) o tomar un bol de noodles en *Destiny 2* (Bungie Studios, 2017). Estamos limitados a las opciones que nos han dejado los programadores y *The Stanley Parable* disfruta recordando esto. Absolutamente todos los pasos aquí han sido predefinidos con anterioridad. Eres una insignificante pieza de una gran maquinaria, y se plantea al mismo tiempo cuales son las implicaciones de la libertad como concepto. En relación con esto, en *Las Dos Verdades* podemos creer que tenemos libertad para poder movernos e ir a donde nos plazca, pero realmente somos uno más en un gran conjunto, no estamos solos en ese gran edificio, y no podemos ir a cualquier lugar, pues no tenemos la llaves de todas las puertas. Más allá de lo que podemos ver, ocurren cosas que nos afectarán y no podremos evitarlo, y otras que puede que pasen desapercibidas porque no nos influyen en nada.

5.- Explicación del sistema de juego y sus partes

El sistema de juego de *Las Dos Verdades* consta de dos partes que funcionan complementariamente. La información se vierte visualmente directamente sobre el jugador. Se trata de un juego en tres dimensiones: no estamos limitados de forma horizontal, sino que podemos movernos en 360 grados.

Las dos partes a las que me refería antes funcionan bajo la misma premisa en las tres dimensiones. Una modalidad es la de exploración y movimiento, donde el jugador puede moverse libremente en el edificio en el que se juega, e interactuar con el entorno pulsando los botones necesarios. Interactuar con el entorno hará que el personaje principal abra una puerta o recoja un objeto (si es un objeto interactivo).

La segunda modalidad es la "comunicación unilateral". El jugador podrá leer mensajes que reciba en su teléfono por parte de sus compañeros o del director del centro, así como cartas que encuentre, tanto de los cuidadores como de los pacientes. Por un lado, los mensajes tendrá que leerlos en su habitación que es donde tiene el teléfono. Por otro lado, las cartas tendrá que encontrarlas primero, pues no estarán a simple vista, al igual que los artefactos que pueda encontrar. Haciendo uso del sistema de movimiento se complementan ambas modalidades.

El escenario siempre va a ser el mismo, pero cambiante. Vives en el Centro Psiquiátrico Amanecer, cada mañana recorrerás las mismas plantas, pero no vives solo. Eso significa que puede haber cosas que antes o estaban, o algunas que ya no están porque alguien que también vive ahí las ha cogido. Es la sensación de rutina de trabajar todos los días en el mismo sitio, pero con pequeños cambios que pueden pasar desapercibidos, cambios que nos pueden influir en nuestra guardia, o cambios que son totalmente insignificantes.

6.- Tráfono del videojuego

Las Dos Verdades es la historia de Marc, el nuevo guarda de seguridad del Centro Psiquiátrico Amanecer. Lo que suponía que sería un recibimiento formal por parte del director, Carles Grey, termina siendo una carta que Marc encuentra cuando llega al despacho, en lo más alto del edificio, donde el director se lamenta por no estar e indica que estará fuera un tiempo.

Debido a la ubicación del Centro Amanecer, Marc debe mudarse a vivir, como todos los trabajadores, por lo que le asignan su propia habitación donde podrá descansar , ubicada en el penúltimo piso, junto a las demás habitaciones y una sala de estar.

La jornada de Marc comienza por la mañana, cuando los cuidadores y pacientes se encuentran en el patio. Todo lo que debe de hacer es revisar el edificio de arriba a abajo, comprobando que todo esté en orden y no encuentre ninguna anomalía.

En su primer día, en la planta donde duermen los pacientes, encuentra una carta dirigida al "nuevo guarda". Marc la ignora, pues sabe que la habrá escrito algún paciente y que es fruto su demencia. Las jornadas se suceden hasta que Marc encuentra de nuevo otra carta, en el mismo sitio, en la que le piden ayuda, pues los pacientes afirman que reciben malos tratos por parte de los cuidadores. Marc no se lo cree del todo hasta, que recibe un mensaje en su móvil, que parece que no iba dirigido a él, sino que ha sido un error. Entonces, Marc empieza a sospechar de los cuidadores, pero aparentando normalidad. Al mismo tiempo sabe que no puede confiar completamente en los pacientes, pues al fin y al cabo padecen trastornos mentales.

Es aquí, donde está el tráfono del juego, lo que nombra a la obra. No puedes confiar en nadie, no sabes quién dice la verdad, sólo dependes de ti.

Referentes:

-Obras literarias

Altozano, José. 2017. *El videojuego a través de David Cage - Héroe de papel*

Rodari, Gianni. 2002. *Gramática de la Fantasía: Introducción al arte de contar historias* - Bronce

Villalobos, José María. 2016. *Cine y videojuegos: Un diálogo transversal* - Héroe de papel

Vogler, Christopher. 2002. *El Viaje del Escritor* - Ma Non Troppo

-Videojuegos

Ether One (White Paper Games, 2014)

Las Dos Verdades

Everybody's Gone to the Rapture (The Chinese Room, 2015)

Firewatch (Campo Santo, 2016)

Gone Home (Fullbright, 2013)

Journey (Thatgamecompany, 2012)

The Stanley Parable (Galactic Cafe, 2013)

The Vanishing of Ethan Carter (The Astronauts, 2014)

What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)

-Artículos

Bogost, I. (2017, 25 de abril). Video Games Are Better Without Stories. *The Atlantic*. Recuperado de <https://www.theatlantic.com/>

Klepek, P. (2017, 25 de abril). Video Games Don't Have a Choice But to Tell Stories. *Waypoint*. Recuperado de <https://waypoint.vice.com/>