



UNIVERSIDAD DE SEVILLA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Trabajo Fin de Grado

**NARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO EN BASE AL GÉNERO DEL
TERROR Y EL HORROR**



Autor: Daniel Blanco Sánchez.

Tutor: Jesús Jiménez Varea.

Curso 2018/2019

Resumen.

El videojuego es un medio que ha tenido una evolución rápida a la vez que sorprendente. Debido a su vinculación a la tecnología, cada pocos años aparece nuevo hardware con el cual las casas desarrolladoras pueden emplear nuevas técnicas más avanzadas para el entretenimiento electrónico. A su vez, debido a sus orígenes y naturaleza lúdica, el medio se ha visto como mero entretenimiento e incluso se le estigmatizaba, alegando que te convertían en una persona violenta o incluso sexista, aunque ambos finalmente han sido desmentidos. Sin embargo, no ha sido hasta hace poco que el videojuego ha sido objeto de estudio académico ya sea por su historia, evolución o complejidad de sistemas y narrativas.

Con este Trabajo de Fin de Grado pretendo investigar cómo los directores y su equipo de desarrolladores han sido capaz de crear una historia y adaptar su narrativa en función de cómo el jugador interactúa con la obra, lo que se conoce como mecánicas. Sobre esta base, analizaremos si el videojuego es viable para contar una historia y si realmente aporta técnicas y métodos nuevos o simplemente trata de copiar a otros como el cine o la literatura. Por último, debido a la amplia gama de géneros que ha cultivado el medio, vamos a centrarnos en el terror y horror, ya que ha sido uno de los más importantes para el desarrollo y experimentación de la narrativa del videojuego.

Por tanto, la hipótesis para este trabajo de investigación es la siguiente: “El videojuego es un medio viable para la narrativa, siendo a su vez único para la expresión de historias.”

Palabras clave.

Género, horror, mecánicas, narrativa, subgénero, terror, videojuego.

Índice de contenidos.

1. Introducción general.....	4
2. Marco teórico.....	6
i. Definición de género en el videojuego.....	6
ii. Mecánicas en el videojuego – cómo el jugador interactúa con el medio.....	9
iii. Razones para el análisis de estas obras:.....	12
3. Objetivos e hipótesis.....	15
4. Modelo de análisis.....	17
5. Análisis y resultados.....	20
i. Planteamiento de la obra.....	20
ii. Género – tipo de terror/horror empleado.....	34
iii. Mecánicas que el jugador utiliza.....	46
iv. Cámara empleada.....	64
v. Monstruos y criaturas que encontramos.....	76
vi. Escenarios y localizaciones.....	98
vii. Objetos, mementos y/o documentos.....	111
6. Discusiones y conclusión:.....	125
7. Bibliografía y fuentes utilizadas.....	129

1.- Introducción general.

Este trabajo de investigación pretende analizar las distintas técnicas empleadas en videojuegos seleccionados dentro del género de terror y horror para valorar de forma tanto positiva como negativa el uso de estas. Los elementos son el planteamiento inicial de la historia de la obra, el género y si ha empleado el terror o el horror, las mecánicas para la interacción del jugador con el videojuego, el uso de la cámara para distintas situaciones, los monstruos o criaturas que el jugador debe enfrentar, el escenario empleado junto con la disposición de objetos y documentos. El medio, debido a su naturaleza de la ya mencionada interacción, puede dar toda clase de situaciones y recursos para el refuerzo de la narrativa y la trama planteada, pudiendo a su vez fortalecer la premisa térmica de la obra.

Como pequeño adelanto de los elementos a analizar, *Doki Doki Literature Club!* utiliza archivos que aparecen en la propia carpeta que contiene el juego debido a las elecciones del jugador, *Silent Hill 2* y *The Binding of Isaac* recurren a los monstruos para hablarnos de los protagonistas y el universo que los rodean, *Bloodborne* implementa un sistema conocido como Lucidez por el cual, mientras más explora el jugador, la obra va mostrando la realidad, cambiando casi de manera radical los escenarios y localizaciones, y *The Last of Us* lleva casi a la perfección el lenguaje cinematográfico combinada con la interacción al videojuego.

Este no es el único estudio en cuanto a la exploración de la narrativa del videojuego, en absoluto. *Horror video games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, de Bernard Perron, y *Maestros del terror interactivo*, de Carlos Ramírez Moreno, han demostrado, ambos dentro del género de terror y horror, que el medio puede ser una caja de herramientas formidable para alguien con ambiciones narrativas nuevas, que lleguen al espectador de una manera casi incluso personal. Por lo tanto, con mi investigación quiero, además de todo lo explicado anteriormente, reivindicar ambos estudios y añadir obras más modernas, en el contexto en el que se escribieron dichos estudios, para comprobar si hay una evolución en el cómo se cuenta una historia o el medio se ha estancado con las técnicas ya descubiertas y empleadas. A su vez, y como se dijo en la introducción, el videojuego posee un carácter lúdico que ha hecho que se vea como un pasatiempo, algo que puede hacer pasar por alto todo su potencial y futura relevancia como medio de expresión. *How Games Move Us: Emotion By Design*, de Katherine

Isbister, y *Beyond Rules and Mechanics: A Different Approach for Ludology*, por Juan José Vargas y José Luis Navarrete le han dado una aproximación científica a como el videojuego utiliza las conocidas como mecánicas, el cómo jugador interacciona con el medio, para poder transmitirnos las sensaciones que los desarrolladores quieren que sientas, algo que solo el medio es capaz de conseguir.

Por lo tanto, los videojuegos que voy a analizar son las siguientes: *Doki Doki Literature Club!*, *Silent Hill 2*, *The Last of Us*, *Until Dawn*, *Amnesia: The Dark Descent*, *Until Dawn*, *The Binding of Isaac: Rebirth* y *Bloodborne*.

Para ello, comenzaremos delimitando el marco teórico que voy a emplear, concretar más los objetivos para intentar demostrar la hipótesis, modelo de análisis para saber que vamos a buscar en cada obra a analizar y que elementos tienen en común o se distinguen entre ellas, análisis en base al modelo y que resultados hemos encontrado, una discusión en base a estos y una conclusión que hará de balance de los datos obtenidos.

Una vez explicada la estructura de este trabajo de investigación, comenzamos.

2.- Marco teórico.

2.1.- Definición de género en el videojuego:

Comienzo por lo más básico: el género. La palabra proviene del griego *γένος*, la cual significa origen, nacimiento, teniendo relación con la raíz de los contenidos. De base, el concepto “género narrativo” ha sido difícil de utilizar a la hora de englobar características de una obra en un solo concepto. Desde los estudios más clásicos, como Aristóteles (335 a.C.) con su *Poética*: “Épica, Drama y Poesía”, se ha intentado llegar a una clasificación común para la correcta ordenación de las obras en cuanto al campo en el que nos encontremos. El videojuego, como no podía ser de otra forma, sufre de un problema en cuanto a esta concesión. Debido al carácter lúdico y a criterios en cuanto a la interacción del jugador y construcción del mundo, se ha dado, como explica Vargas-Iglesias (2018), cierta aleatoriedad en cuanto a la selección de variables para una catalogación del medio.

Lee, Karlov, Clarke, Thornton, y Perti (2014) fueron los primeros en intentar clarificar el concepto en base a criterios como la jugabilidad, la estética, el punto de vista el cual se sitúa la cámara, etc., y a su vez Clarke, Lee y Clark (2017) retomaron esa investigación desde un punto de vista científico y limitado. Sin embargo, llegaron a la conclusión a la cual era imposible llevar a cabo una clasificación (actualmente considerado como erróneo, pero no por ello importante).

Vargas-Iglesias, en cuanto a su investigación para darle un sentido al concepto de “género” en el videojuego, dice lo siguiente:

Comprender los géneros de videojuegos como manifestaciones de un cierre operativo de funciones (...) que proporciona ciertas lógicas fundamentales de producción. Estas (...) se ven afectadas por las particularidades de la adaptación de los medios y, en consecuencia, por las propias singularidades del sistema social en el que se desarrolla. Como tal, mientras que el rol del jugador se limita aquí al valor de las funciones cognitivas que simulan su participación en el programa, siempre debe entenderse que su importancia en las combinaciones habilitadas a través del modelo es decisiva, al igual que la importancia de la tecnológica, institucionales, y prácticas industriales involucradas (2018: 7)

A su vez, Crawford (1984) dio un enfoque utilizando un criterio puramente lúdico en cuanto a la interacción del jugador con dos categorías: “acción por habilidad” y “estrategia”. Más tarde, Wolf (2002) establece unas 43 categorías, las cuales se rigen única y exclusivamente por la ya mencionada interacción del jugador con el videojuego.

Tanto el criterio propuesto por Vargas-Iglesias (2018) como el de Crawford (1984) y Wolf (2002) van a ser claves para la investigación de este trabajo debido tanto a la importancia de la interactividad como al rol de quien juega. Pero, además, es importante la investigación de Lee, Karlov, Clarke, Thornton, y Perti (2014), y consecuentemente de Clarke, Lee y Clark (2017) debido al empleo de otros criterios como la estética y el punto de vista, claves para la comprensión de las técnicas narrativas empleadas en las obras a analizar.

La razón para justificar el uso de los mencionados criterios, además de que más adelante quedará reflejado en los subsecuentes análisis, es la interacción; la subjetividad de quien está interactuando con la obra. Para ello, explicaré dos casos los cuales la interacción ha sido vital para entender dos juegos:

- Por un lado, tenemos la investigación llevadas a cabo por Murphy (2013) para *SIGBOVIK*, en el cual programa una inteligencia artificial, mediante algoritmos, es programada con el objetivo de ganar en distintos videojuegos. Entre ellos, destacamos el caso de *Tetris*, en el cual no hay forma de ganar como tal, solo conseguir la puntuación más alta posible. La situación de *game over* está siempre asegurada. Por lo tanto, lo que la inteligencia artificial hace, al ver que va a perder la partida haga lo que haga, es pausar el juego durante un tiempo indefinido.
- Por otro, tenemos la historia de Dan Starkey, contada por *Extra Credits* (2016). Su pareja, en la mañana de Navidad, decidió terminar la relación que tenía con él. Esto le dejó destrozado, cayendo consecuentemente en depresión ya que todos sus planes de futuro se desvanecieron. Sin embargo, un amigo le recomendó jugar a *Dark Souls* (From Software, 2011), juego conocido por su dificultad exigente. Dan jugó y, durante uno de los combates más difíciles de la obra, fue cuando extrapoló la idea de la aventura ofrecida por el juego a los problemas que estaba sufriendo. En base a esto, llegó a la conclusión de que, si

podía superar los duros desafíos que se le ponían por delante en le videojuego, podía pasar página de su antigua relación.

- ¿Terror u horror?

Como ya hemos dicho, para este trabajo de investigación vamos a utilizar el género de terror y horror para el análisis de varias obras. Sin embargo, hay que dejar bien clara la diferencia entre terror y horror, ya que no son lo mismo y es vital el diferenciarlos.

Silent Hill 2 y *The Last of Us* por ejemplo, diferencian ambos para técnicas narrativas y mensajes completamente distintos. Por lo tanto:

- Horror: aquella fuente externa la cual produce rechazo y aversión. A su vez, esta puede ser percibida, comprendida, medible y aparentemente material. Por lo tanto, este germen suele agruparse en algo monstruoso.
- Terror: miedo el cual se imagina, ya que la fuente procedente es invisible y no puede ser percibida. Este depende más de la atmósfera y la angustia debido temor anticipado.

A su vez, un concepto a añadir a ambas, también importante para esta investigación, es la supervivencia. Este implica una serie de elementos, identificados por Ewan Kirkland (2009: 62), los cuales configuran las obras que vamos a analizar. Estos son: una serie de personajes, entre ellos el protagonista, a control del jugador, y NPC (*non playable characters* o personaje no controlable), un elenco los cuales pueden tener sus propios objetivos o compartir los del propio protagonista mientras le acompañan a lo largo de la obra; los adversarios, aquellos que pretenden evitar que se consiga el objetivo, los cuales pueden ser monstruos u otros NPC, y la localización, la cual a veces actúa como un propio personaje ya sea por ser una mansión llena de trampas y desafíos o un pueblo el cual intenta ponerte a prueba para mandar un mensaje.

2.2- Mecánicas en el videojuego – el cómo el jugador interactúa con el medio:

Otro de los conceptos que hay que tener esclarecer para la comprensión de este trabajo es el de “mecánica” o “mecánica de juego”. Al igual que con “género”, es un término de difícil concesión por parte de la comunidad.

Anteriores estudios han intentado dar con una correcta definición, como por ejemplo el de Richard Rouse (2005: 310) o Fullerton, Hoffman y Swain (2004: 25), los cuales definen "procedimientos de juego" (un concepto similar a la mecánica), como "las acciones o métodos de juego permitidos por las reglas (...) guían el comportamiento del jugador, creando interacciones". Sin embargo, este estudio confunde el diseño de patrones y reglas del videojuego con una mecánica. Järvinen (2008: 254) fue quien más se acerca, distinguiendo entre los dos anteriores términos y añadiendo al jugador a la definición. Para él, una mecánica es una “forma de guiar al jugador un medio para guiar al jugador hacia un comportamiento particular al restringir el espacio de posibles planes para alcanzar los objetivos”. Pero, una vez más, esta definición tropieza. En este caso, y en base a lo dicho por Järvinen, si el videojuego en cuestión no tiene uno o varios objetivos, no puede haber mecánicas.

Sicart (2008: 4) es, a mi parecer, quien más ha podido acercarse a una definición. Para él, una mecánica consiste en:

Acción invocada por un agente para interactuar con el mundo del juego, según lo restringen las reglas de este. En *Gears of War*, si el jugador quiere ponerse a cubierto, tiene que presionar el botón A en el controlador. Esto hará que el avatar busque cobertura en el objeto de entorno más cercano que pueda proporcionar esa cobertura. En ese sentido, una mecánica está limitada por las reglas que se aplican al mundo del juego (las simulaciones de física general, por ejemplo, cuyos objetos son adecuados para proporcionar algún tipo de cobertura) y, en ocasiones, a reglas que se aplican exclusivamente a esa mecánica en particular - por ejemplo, algunas mecánicas solo pueden invocarse en ciertos entornos o contextos de juego.

Por lo tanto, y para dar una definición más consensuada y resumida, una mecánica es una relación causa-efecto; un método evocado por agentes, diseñado por la interacción en cuanto al estado del juego. El conjunto de mecánicas (mecánicas A + mecánica B + mecánica C ...) da como resultado el *Gameplay* o jugabilidad.

Esto es lo que hace tan especial al medio. Gracias al conjunto de mecánicas, el jugador puede interactuar con la obra, consiguiendo una inmersión del usuario nunca vista en ningún otro ámbito. Pero, casi desde la concepción del videojuego, se ha visto como un mero entretenimiento. Si un estudio o autor pretende hacer una obra con profundidad narrativa y desarrollo argumental, se suele dar un choque cultural, dando más valor al componente lúdico antes que al conjunto de los elementos que forman la obra en sí.

Un claro ejemplo de esto fue con la salida de *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012). Esta fue vista por la prensa especializada (Figura 1) como un juego pasable y repetitivo de disparos en 3ª persona con coberturas, los cuales estaban muy de moda debido a la salida de *Gears of War* al mercado hace unos años.

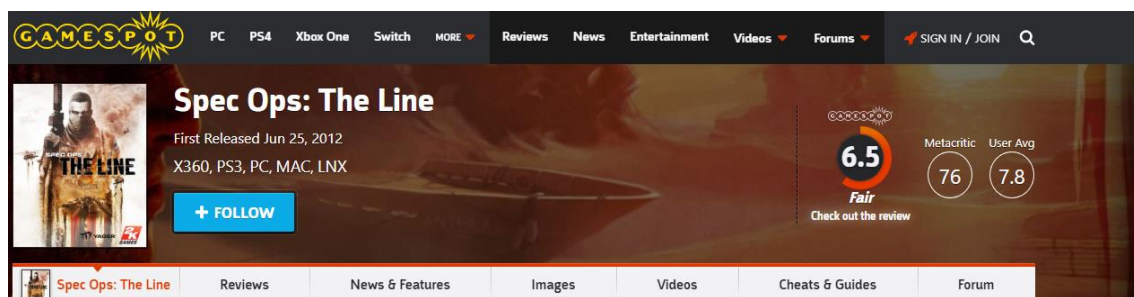


Figura 1 – Nota de Gamespot por Chris Watters (2012) a *Spec Ops: The Line*.

Pero lo que los analistas parecen haber pasado por algo fue una historia de denuncia a los conflictos armados, a la idea de ser un héroe por provocar matanzas indiscriminadas en nombre de la paz y a no olvidar que actualmente estas cosas están sucediendo en la realidad. Este es otro de los peligros a los que se enfrenta el videojuego, cuando las mecánicas hunden la narrativa. El jugador queda hipnotizado por estas y hace que olvide la historia, dándose un fallo e incluso cayendo en la disonancia ludonarrativa o mecánicas en contraposición a la narrativa, término acuñado por Clint Hocking (2007) en su análisis a *BioShock* (2K Boston and 2K Australia, 2007).

Este trabajo, como ya se ha dicho con anterioridad, pretende enfocar el estudio del videojuego en base a como se han utilizado ciertas técnicas para contar una historia. Una de ellas, y probablemente la más importante, son las mecánicas. Estas pueden ser utilizadas de diversas maneras: como contexto a las acciones del jugador, conductoras del tono de la obra, mero entretenimiento o incluso mostrando lecciones morales (como veremos más adelante con ejemplos en *Silent Hill 2* o *The Last of Us*).

Kristine Jørgensen

Kristine Jørgensen is an associate professor at the Department of Information Science and Media Studies, University of Bergen, Norway. She is author of *Gameworld Interfaces* (MIT Press 2013) and *A Comprehensive Study of Sound in Computer Games* (Mellen Press 2009). She has also published research on playfulness, game characters, game narratives, and the Norwegian game industry.
Contact information: kristine.jorgensen@uib.no

The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line

by Kristine Jørgensen

Abstract

This article documents how players report the positive discomfort of playing the third-person military shooter *Spec Ops: The Line* (Yager Entertainment, 2012), and analyses their descriptions with reference to the idea of "positive negative experiences" (Hopeametsä, 2008; Montola, 2010), "frame analysis" (Goffman, 1974; Björk, 2015), "reversal theory" (Apter, 1992), and the "theory of ethical game design" (Sicart, 2009, 2013). The analysis shows how the game uses techniques connected to fabrication, the highlighting of negative consequences, and reversal to create a sense of complicity that creates a powerful experience of positive discomfort.

Keywords

positive negative experiences, reversal theory, frame analysis, ethical game design, player studies, player experiences

Introduction

The idea that games and play are all about the fun and the safe has long been contested (e.g. Geertz, 1973, pp. 432--433; Jørgensen, 2014; Malaby, 2007, p. 107; Schickel, 2012, pp. 118, 119; Stammers,

Figura 2 – Estudio sobre *Spec Ops: The Line* por Kristine Jørgensen (2016)

La interactividad del jugador, proporcionada gracias a éstas, son el método más efectivo de evocar un mensaje, la denominada como ludonarrativa. Las personas, como explican Igartua y Muñiz (2008: 25) tienden a identificarse con personajes y situaciones en la ficción. El videojuego puede utilizar las mecánicas como refuerzo a esto.

Al igual que el estilo de escritura en un libro o el uso del montaje o composición de una escena y encapsulación en un plano de una película, las mecánicas pueden ser muy importantes para la narrativa y el tono. Una vez más, volviendo a *Spec Ops: The Line* y *Gears of War*, ambos utilizan las mismas mecánicas. Sin embargo, cuentan con mensajes completamente distintos, reforzados gracias al uso de éstas.

En base a lo explicado en este punto, podemos llegar a la concesión de que jugabilidad (que recordamos es la suma de mecánicas) más ludonarrativa, puede dar como resultado una experiencia para el jugador, elevando al videojuego como arte.

2.3.- Razones para el análisis de estas obras:

Una vez dejado claro los conceptos claves para entender los análisis, falta justificar el por qué se han elegido esas obras en base al género del terror y horror.

- ¿Por qué estas?

Doki Doki Literature Club!, *Silent Hill 2*, *The Last of Us*, *Until Dawn*, *Amnesia: The Dark Descent* más dos obras que se salen de lo establecido, como son *The Binding of Isaac: Rebirth* y *Bloodborne*, han sido elegidas debido a su uso de las mecánicas tanto para el terror y horror como, en algunas, para el refuerzo de la historia y de sus personajes e integración del jugador, sin olvidar destacar, a su vez, el conjunto de los elementos que engloban al videojuego en cuestión (cámara, escenarios, monstruos y criaturas, etc.).

Doki Doki Literature Club! apareció de la nada un 22 de septiembre de 2017 en la plataforma de Steam como un inocente juego gratuito de citas y conversaciones con ocasionales tomas de decisiones. Sin embargo, el videojuego oculta una profunda crítica en cuanto a ese género, la denuncia a la enfermedad mental de la depresión y un uso de las mecánicas que llega a la metaficción.

Silent Hill 2, siendo secuela de uno de los títulos más reconocidos y famosos de la PlayStation original, no solo recogió el testigo de manera magistral a su antecesor, sino que elevó el terror interactivo a niveles inimaginables en aquel momento, siendo llamado por muchos como uno de los mejores, si no el mejor, videojuegos de terror, cuidando cada detalle de la obra al milímetro.

The Last of Us, por el contrario, utiliza un escenario postapocalíptico para hablarnos de que siempre hay un atisbo de esperanza, incluso en un mundo implacable y un protagonista que parece haberlo perdido todo, elevando a atención de los detalles a niveles obsesivo-compulsivos, consiguiendo crear una película de horror interactiva.

Until Dawn, aun sin ser la obra más original del mundo, consigue ser la primera en aunar las técnicas de las dos creaciones anteriores y añadir un interesante sistema de decisiones en el que lo mínimo que hagamos se tendrá en cuenta para la resolución de la

obra. Asimismo, hace tributo y análisis al género *slasher*, popular en el cine de los setenta y ochenta, ideal para un género de horror.

Por último, con *The Binding of Isaac: Rebirth* y *Bloodborne*, comprobaremos que, aun teniendo una historia y planteamientos de horror, las mecánicas pueden conseguir darle la vuelta y crear algo completamente distinto.

- ¿Por qué el terror y horror?

Para comenzar a contestar a esta pregunta, cito al genio del terror cósmico Lovecraft (1927: 1):

La emoción más antigua y fuerte de la humanidad es el miedo, y el temor más antiguo y fuerte es el miedo a lo desconocido. Estos hechos que pocos psicólogos disputarán, y su verdad admitida, deben establecer para siempre la autenticidad y la dignidad del relato extrañamente horrible como forma literaria.

El maestro utilizaba el género epistolar y la forma de expresarse de sus personajes en esas cartas para generar autenticidad al relato, además de crear una mejor conexión con el lector, introduciendo a este de lleno en el susodicho relato.

Ahora bien, el videojuego, como ya he reiterado, posee las mecánicas para la interacción de su mundo por parte del usuario, creando una conexión increíblemente fuerte entre estos jugador y obra. Si combinamos el género de terror y horror con la jugabilidad de un videojuego, el resultado es una de las experiencias más valoradas e interesantes dentro del medio. Muchas veces se repite el caso de gente que ve a otros experimentar juegos de miedo en distintas plataformas de vídeo online, pero que no se atreven a jugarlo ellos mismo debido al pavor que le produce el hecho de ponerse en la situación de la cual el protagonista debe escapar.

A su vez, en cuanto a narrativa, este género posee unas características especiales.

El guionista y co-diseñador de las obras *The Suffering* (Surreal Games, 2004) y *The Suffering: Ties That Bind* (Surreal Games, 2005), Richard Rouse III (2009: 15) alega sobre el género lo explicado anteriormente, el cómo se puede “asustar a los jugadores de maneras muy diferentes dependiendo de las mecánicas empleadas y gracias a la naturaleza inmersiva y naturaleza de empoderamiento del medio” A su vez, y en cuanto a la narrativa, Ewan Kirkland (2009) afirma que los elementos del género y la narrativa

ayudan a crear una obra de increíbles categorías, siendo estos el espacio, los elementos para la narrativa como artículos periodísticos, informes de laboratorios, fotografías, casetes, etc., y, como no, la jugabilidad y las mecánicas, todo ello creando una experiencia que, bien aplicada, es a la par aterradora y fascinante. Asimismo, como los desarrolladores del videojuego saben por dónde debe pasar el jugador para continuar con la obra, preparan todo tipo de elementos y trampas para que uno nunca se llegue a confiar demasiado, manteniendo la guarda alta y la tensión en todo momento. También, y como veremos más adelante, el uso del monstruo u aquel que quiere evitar que consigamos el objetivo puede ser un potente elemento para la narrativa, como veremos más adelante con *Pyramid Head* en *Silent Hill 2* y la representación de los pecados, o todas las amenazas en *The Binding of Isaac: Rebirth*.

3.- Objetivos e hipótesis.

Gracias a los avances tecnológicos, siendo desde la redacción de este trabajo, con PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch y PC, el medio ha generado obras de una calidad narrativa fascinantes. Pero, no hay un estándar para cómo debería ser un videojuego, siendo cada estudio que desarrolla sus obras el que decide las intenciones que se tenga: artística o comercial. Sin embargo, hay directores y desarrolladoras que pretenden utilizar los elementos que puede aportar el videojuego para contar una historia de manera única, como Dan Salvato con *Doki Doki Literature Club!* y los peligros del videojuego, Hidetaka Miyazaki con *Bloodborne* y la interacción del jugador con un mundo que evoluciona, o Team Silent con *Silent Hill 2* y la exploración de la mente humana en base al videojuego. Con cada obra, se analizarán una serie de elementos comunes al medio y que componen la narrativa, como son los escenarios, las criaturas, la cámara de juego, entre otros. Por tanto, se analizará cada una de ellas en base a las obras citadas en el anterior apartado.

El solo hecho de tener el componente de interacción con las mecánicas la da una nueva dimensión para las posibilidades narrativas, siendo la pieza fundamental, que no única, la cual da sentido al videojuego. Otros medios como el cine, el arte o la escritura han experimentado con la interacción del público en sus obras, pero han quedado como anécdotas y eventos distintos a unos estándares. Sin embargo, si quitamos las mecánicas del videojuego nos quedaría una película generada por ordenador o, en el caso del género de las novelas visuales, un libro monótono de expresión confusa. Las obras que vamos a analizar a continuación son únicas en cuanto al uso de las mecánicas y de los elementos que rodean a estas, ya sea por conseguir implicar al jugador dentro de su universo o por darle un giro de turca al género de terror y horror gracias a su uso, engañando a la percepción de quien juega.

Si se dan unos resultados positivos, reivindicaré el medio como uno a tener en cuenta en un futuro a la hora de las necesidades que tiene una historia que se quiera contar, y cómo el videojuego las puede suplir. Pero, por el contrario, si son negativas o insatisfactorias, se dará una serie de consejos de cómo se puede mejorar y dar un mejor uso de estos elementos en busca de una mejor narrativa, capaz de reivindicar al medio como arte.

Siendo la hipótesis de este trabajo de investigación el analizar si el videojuego es un medio viable para la narrativa y único para la expresión de historias, es necesario hacer las siguientes preguntas e intentar contestarlas: ¿Utiliza el videojuego sus elementos de una manera correcta? ¿Con que intención? ¿Es todo meramente una excusa para la justificación de las acciones del jugador en la obra o es un punto vital para la narrativa y el cómo se cuenta la historia?

4.- Modelo de análisis.

Para cada obra¹, como ya he dicho, se va a tener en cuenta una serie de elementos para analizar. Este tendrá en cuenta si se ha utilizado para refuerzo de la narrativa o es utilitario o incluso si falla. Los elementos son los siguientes:

- Planteamiento de la obra: un buen planteamiento puede dar pie a una narrativa interesante desde el punto de inicio. Algunas de las obras utilizan el misterio desde los primeros segundos para atraer al jugador al universo e incitarles a descubrir que está pasando.
- Género - tipo de terror/horror empleado: el género de horror y terror es muy rico dentro del videojuego. Podemos encontrar diversas categorías o subgéneros, tales como: *survival horror*, terror psicológico, terror cósmico, entre otros. Sin embargo, en la práctica, se suele dar una hibridación de géneros para una mejor efectividad tanto de la historia como de la efectividad del miedo.
- Mecánicas que el jugador utiliza: una obra lúdica puede afrontarse de distintas maneras. Los videojuegos seleccionados para el análisis utilizan distintos acercamientos tanto al medio como al terror y el horror, confrontando al jugador a los desafíos impuesto por susodicho juego. Encontramos recursos como un medidor de cordura, el cual indicará la salud mental de nuestro protagonista, un método de control obtuso utilizado con la intención de poner nervioso al jugador en situaciones extremas, o una rápida toma de decisiones en momentos de extremo peligro. A su vez, los finales de dichas obras pueden variar dependiendo de cómo se haya jugado o de las decisiones tomadas a lo largo de estas.
- Cámara empleada: el videojuego posee la capacidad de poder elegir qué tipo de cámara empleará para que el jugador pueda moverse por las localizaciones. Entre otras, se puede emplear: primera persona o vista subjetiva, tercera persona o cámara al hombro, cámara fija fuera del control del jugador, cámara cinematográfica utilizada para las cinemáticas, entre otras. Al igual que con los

¹Tanto *Doki Doki Literature Club!* como *The Binding of Isaac: Rebirth* no tienen traducción oficial al español, por lo que se utilizarán los nombres en inglés en los términos a analizar.

géneros, en la práctica se da una hibridación, adaptándose a lo que la situación requiera.

- Monstruos y criaturas que encontramos: al igual que los escenarios y localizaciones, los obstáculos que el jugador encuentra en forma de monstruos y criaturas pueden ser cruciales para el entendimiento de la obra. Sin embargo, también pueden simplemente ser un obstáculo que deben sortear.
- Escenarios y localizaciones: punto vital dentro del género de terror, incluso pudiéndose considerar un personaje más dentro de la trama. El jugador debe explorar distintos lugares infestados de amenazas contra él para poder continuar con la historia y descubrir que está pasando realmente.
- Objetos, mementos y/o documentos: a lo largo del juego, el usuario irá encontrando distintos elementos que tendrá que utilizar y/o gestionar para su supervivencia. Sin embargo, también puede darse la situación de que, al estar explorando, se encuentre una foto o un documento que revele partes vitales de la trama y su contexto, almacenándolos en un inventario o volviéndolos a dejar donde fueron encontrados.

	Planteamiento	Tipo de terror	Mecánicas	Cámara	Monstruos	Escenarios	Objetos
<i>Doki Doki Literature Club!</i>	Rutina escolar que se torna poco a poco en locura	Novela visual con horror y elementos de terror.	Clicar, toma de decisiones, lectura de documentos y manipulación de los archivos del juego.	Primera persona fija.	El propio Club de Lectura, siendo Monika la antagonista principal.	El Club de Lectura	Poemas y archivos del juego.
<i>Silent Hill 2</i>	James va a Silent Hill a buscar a su esposa muerta	<i>Survival horror</i> con terror psicológico.	Supervivencia, movimientos obtusos, lectura de documentos, objetos y resolución de puzles.	Hibridación entre fija, libre y cinemática.	Nacidos de la mente de James.	Pueblo de Silent Hill	Recursos, documentos y objetos claves para puzles.
<i>The Last of Us</i>	Joel debe escoltar a Ellie hasta la otra punta de EE. UU.	<i>Survival horror</i> con horror postapocalíptico.	Supervivencia, movimiento cómodo, lectura de documentos, objetos y resolución de puzles.	Hibridación entre tercera persona y cinemática.	Supervivientes y mutantes del virus Cordyceps.	Viaje por Estados Unidos: de Boston a Utah.	Recursos, documentos y objetos claves para puzles.
<i>Until Dawn</i>	Reunión de amigos se ve arruinada por un asesino que los quiere matar.	Thriller de horror interactivo con influencia del cine <i>Slasher</i>	Toma de decisiones, movimiento obtuso y lectura de documentos y objetos.	Hibridación entre fija y cinemática.	El Psicópata, El Extraño y los Wendigos.	Montaña Blackwood.	Documentos, pistas, tótems y alguna ayuda puntual.
<i>Amnesia: The Dark Descent</i>	Daniel despierta en el castillo de Brenneburg con amnesia y la sensación de que algo lo persigue.	<i>Survival horror</i> con terror psicológico.	Supervivencia, movimiento cómodo, lectura de documentos, objetos y resolución de puzles.	Primera persona.	Combinación entre sirvientes del castillo y seres de otra dimensión	Castillo de Brenneburg, Europa oriental.	Recursos, documentos y objetos claves para puzles.
<i>The Binding of Isaac: Rebirth</i>	El joven Isaac escapa por una trampilla en su cuarto, evitando el ataque homicida de su madre.	<i>Roguelike</i> con horror psicológico.	Movimiento cómodo, aleatoriedad en cada habitación.	Cenital.	Nacidos de los traumas y miedos de Isaac.	Interior del arcón de Isaac y su imaginación.	Recursos y mejoras.
<i>Bloodborne</i>	El protagonista despierta en una clínica tras haberse sometido a un trasplante de sangre.	<i>Role Playing Game (RPG)</i> con terror basado en Lovecraft.	Movimiento cómodo, lectura de documentos, objetos y resolución de puzles.	Libre y, en ciertas ocasiones, cinemáticas.	Bestias, humanoides y seres multidimensionales.	Ciudad de Yharnam junto con dimensiones opuestas.	Recursos y objetos claves para puzles y misiones.

5.- Análisis y resultados.

5.1.- Planteamiento de la obra:

- Doki Doki Literature Club!

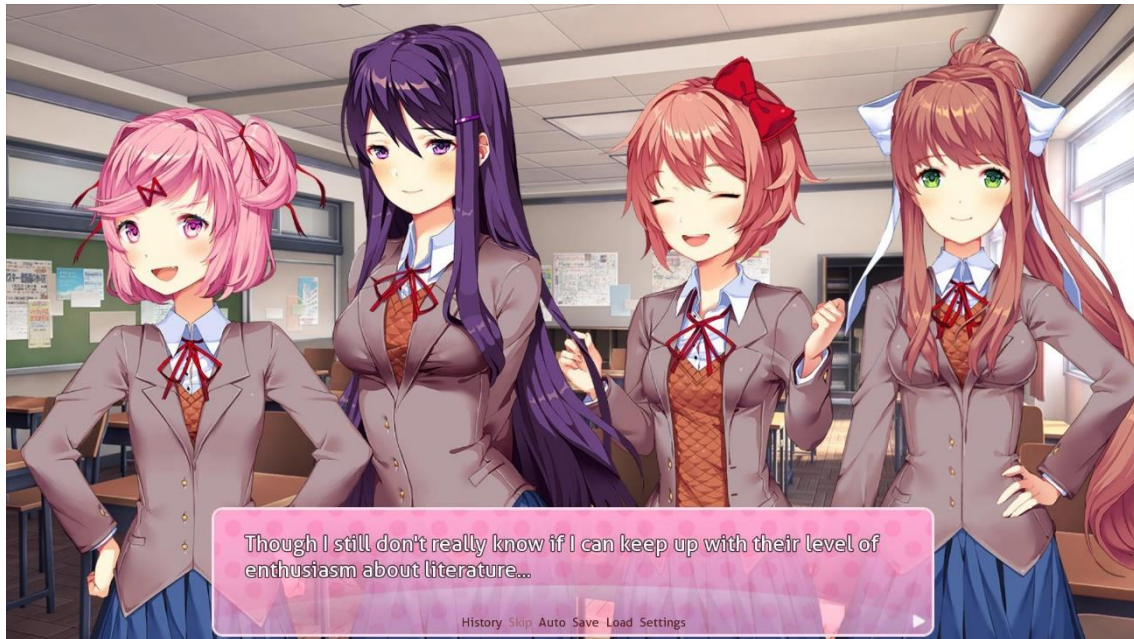


Figura 3: Ejemplo visual de *Doki Doki Literature Club!* – elenco de personajes.

El videojuego tiene una de las introducciones más breves y simples, pero a la vez efectivas en cuanto a la totalidad de la obra. Una vez introducido tu nombre antes de comenzar, el jugador encarna a un protagonista adolescente y de nacionalidad japonesa, el cual vive en un pueblo típico de la región y tiene una vida estudiantil normal. Un día, su amiga de la infancia Sayori, la cual acompaña todas las mañanas al instituto, le pide el favor de unirse al club de lectura para tener el mínimo de miembros requeridos. Tras aceptar, comienza el videojuego, dónde se conocerá al elenco de personajes: a la introvertida lectora Yuri, la pequeña y rebelde Natsuki, la torpe y risueña Sayori y la serena líder del club Monika. A medida que el jugador entabla relaciones con los personajes, poco a poco van mostrando su personalidad e incluso facetas algo misteriosas y un poco inquietantes, como Yuri y su fascinación con los chuchillos, teniendo una colección de estos, Natsuki haciendo extrañas y sutiles alusiones a su padre, Sayori la cual va perdiendo la vitalidad poco a poco, y Monika la cual no parece

tener ningún defecto. Pero, lo que parece una novela visual corriente de citas es un engaño al jugador para que, una vez confiado, dejarle en shock por el suicidio de Sayori, dando un giro de ciento ochenta grados a la obra y comenzando un lento descenso a la locura.

La estructura del videojuego está construida en cuatro actos que actúan como bloques narrativos. En los dos primeros, la obra se divide en seis días, los cuales tiene la siguiente organización: inicio del día - enseñar poemas – diálogos entre las cuatro protagonistas y el jugador – conversación a solas con la chica elegida - volver a casa – y escribir un poema. Sin embargo, cuanto más inestables se vuelva la obra, la misma organización de los eventos se verá trastocada en los posteriores actos tres y cuatro.

- *Silent Hill 2*:

Silent Hill 2 muestra sus intenciones casi desde el primer momento. Comienza con una cinemática prerrenderizada² a sesenta fotogramas por segundo (detalle muy importante que explicaré más adelante). En ella, el protagonista, James Sunderland, está mirándose en un espejo de un baño de carretera, se toca la cara, inspira y expira (Figura 4).



Figura 4 – Comienzo de *Silent Hill 2*.

² Una cinemática prerrenderizada es aquella la cual el motor gráfico de la obra no está generando a tiempo real, sino que es un video creado previamente con un hardware, por lo general, de superior calidad.

El vídeo termina y pasamos a otra cinemática, esta vez con los gráficos del propio juego, a treinta fotogramas (una vez más, algo importante que explicaré más adelante). Éste se pregunta si Mary podría realmente estar en esta ciudad. Una vez terminada, el jugador puede controlar a James para poder familiarizarse con las mecánicas. Tras salir de los baños, se activa una nueva cinemática en la cual James se apoya en un bordillo y decide analizar lo que está ocurriendo, lo cual sirve para colocar al jugador en el universo y lo que está pasando. Escuchamos una voz de mujer que dice: "En mis sueños más inquietos, veo ese pueblo. Silent Hill. Me prometiste que me llevarías de nuevo allí algún día. Pero nunca pude³. Bueno, estoy sola allí ahora... En nuestro 'lugar especial'... Esperándote... Esperando que vengas a verme". James nos confirma que lo que acabamos de escuchar es una carta de su esposa Mary, muerta hace tres años por una extraña enfermedad. Desesperado, James decide ir, sin embargo, el lugar parece estar completamente deshabitado y rodeado de una extraña y densa niebla, dando una sensación casi onírica. Asimismo, parece haber unas extrañas criaturas que parece que solo él puede ver, las cuales pondrán en peligro su viaje.

El jugador encontrará en elenco de personajes (Figura 5) que también han llegado al pueblo por sus propias razones. Estos son: Angela, una extraña adolescente de entre dieciséis y diecisiete años, introvertida, muy asustadiza, con brotes psicóticos y severos problemas de depresión y tendencias suicidas; Eddie, un chico de veintitrés años el cual parece pesado y torpe (algo que los diseñadores consiguieron con un detalle tan pequeño como hacer sus pupilas más anchas que la del resto del elenco), teniendo siempre la mirada perdida y una falta de sincronización en sus ojos. Incluso en algunas ocasiones parecen moverse más rápidos que los del resto; Laura, huérfana de ocho años que deambula por el pueblo la cual no parece ver ningún monstruo ni fenómenos extraños en el pueblo. Ella tiene una actitud grosera ante James, la cual parece conocerle, diciéndole que no quería a Mary. Sin embargo, él no la reconoce, y María, extraña mujer de veinticinco años casi igual a Mary y personaje más interesante del elenco de secundarios. Durante toda la obra, María pondrá a prueba a James (y al jugador) y su amor por Mary, comprobando si lo que siente por ella es cariño real o simple atracción sexual. María utilizará movimientos eróticos, como por ejemplo cuando abre la puerta de la bolera en el callejón, o le recordará a James que no la

³ Tanto en la traducción al inglés como al español, dice: "Pero nunca lo hiciste". Sin embargo, en japonés la frase tiene otro contexto, culpándose a sí misma de no haber podido ir en lugar de a James. He cambiado la traducción para que sea más acorde a la intención original de la obra.

abandone debido al miedo que pasa al quedarse completamente sola. Mary es un personaje lleno de sutiles detalles, empezando por su pelo. De este se puede extrapolar que no es de pelo rubio natural, habiéndose teñido de rojo para luego decolorarse y teñirse de rubia, quedando las puntas con un color rojizo. Otro detalle es que tanto Mary como María, según Sato (2001), comparten la misma estructura poligonal (cuerpo del personaje), siendo un detalle para que el jugador note de manera inconsciente. Por otra parte, lleva un tatuaje a la altura de la cintura con una mariposa (la cual tiene la simbología en Japón de renacimiento). Según Takayoshi Sato (2001): “perturbadora a la vez que encantadora. No tiene una moral específica (...) No tiene defectos, es perfecta”. Las palabras de James al encontrársela la definen a la perfección: “¿Mary? No, no eres ella. (...) No puedo creerlo, podrías ser su gemela. Tu cara, tu voz, solo tu peinado y ropa son diferentes”.

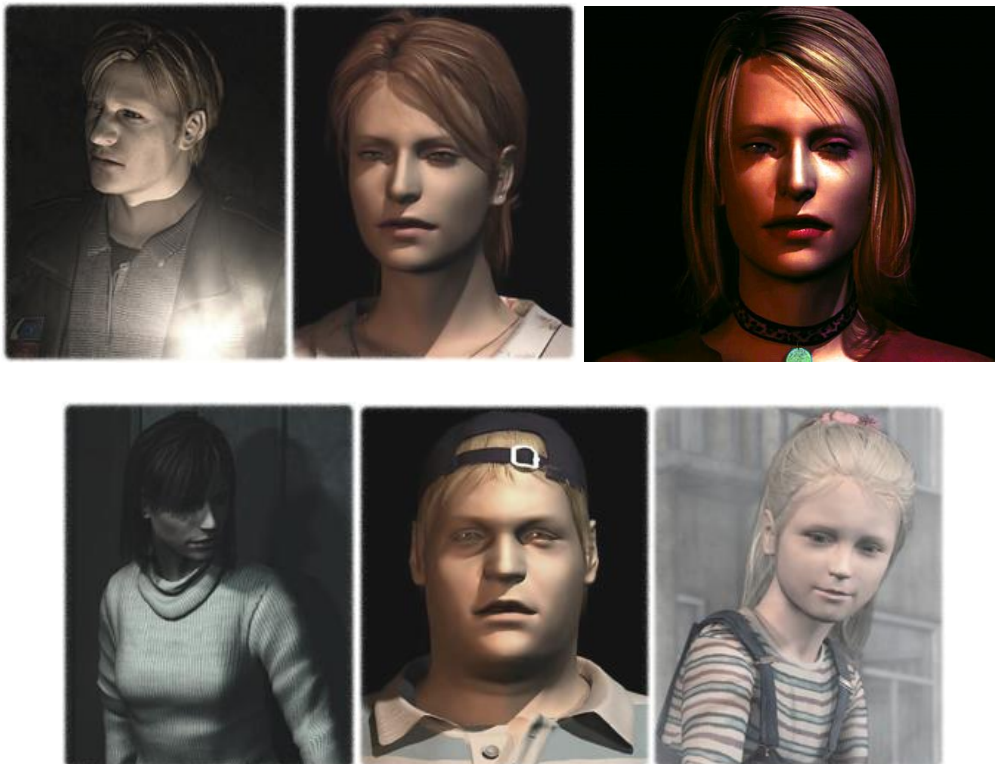


Figura 5: elenco de personajes de *Silent Hill 2*. De izquierda a derecha empezando por la columna de arriba: James, Mary, María, Angela, Eddie y Laura

En cuanto a la estructura de la obra, el jugador deberá explorar el pueblo de Silent Hill hasta llegar a una localización, como por ejemplo los Apartamentos West Side o el Hospital Brookhaven, la cual deberá investigar buscando pistas sobre Mary y su paradero y, una vez terminada, deberá volver a explorar en su versión del Otro Mundo, cambiando por completo el lugar, monstruos y atmosfera.

- The Last of Us:

Escenario apocalíptico el cual utiliza una lenta pero muy efectiva introducción al mundo que el jugador va a vivir. El videojuego comienza con una cinemática prerrenderizada en la cual vemos a una niña, Sarah, dormida de madrugada en un sofá en la que parece su casa. Escuchamos que se abre una puerta y entra un hombre, Joel, su padre, el cual está hablando por el teléfono con un tal Tommy. Sarah ha estado esperando todo el día a que llegara ya que es su cumpleaños y esta decide regalarle un reloj, ya que siempre se queja de que no sabe qué hora es. Tras una pequeña broma por su parte y estar juntos un rato, Joel decide llevarla a la cama de su habitación. Pero, y debido a un extraño ruido, Sarah despierta y el jugador toma control de ella, pudiendo familiarizarse con los controles mientras explora la casa. El jugador recibe pistas sutiles sobre qué está pasando: ambulancias y coches de policía pasando por la ventana, una televisión que sintoniza un canal de noticias, una extraña explosión en la lejanía, perros ladrando furiosamente, etc. (todo esto teniendo control el jugador, decidiendo si quedarse a investigar o no). Una vez se llega al estudio de Joel, se activa una cinemática en la cual aparece este muy preocupado, cogiendo un revolver de un cajón cerrado con llave y, tras ser atacado por su vecino en una actitud casi salvaje, llega su hermano Tommy, el cual los va a llevar en coche lejos de allí, tratando de buscar un lugar seguro. El jugador vuelve a tomar el control de Sarah y puede moverse por los asientos traseros del coche, pudiendo ver los eventos que ocurren fuera de este mientras Joel y Tommy discuten qué está pasando. Al rato, tienen un accidente y Joel, en un evento *Quick Time Event*⁴, rompe el parabrisas del coche y recoge a Sarah, la cual se ha cortado en la pierna y no puede andar. Ahora el jugador controla a Joel (Figura 6) el cual deberá evitar acabar arrollado por una masa de gente asustada y monstruos los cuales están atacando a las personas.

Tras salir de las calles principales, Joel y Sarah se encuentran con un militar, activando una cinemática prerrenderizada. En un momento tenso de indecisión sobre qué hacer con ellos, este recibe la orden de dispararles a ambos.

⁴ Según Mark McCormack (2015): “evento dentro del juego que generalmente le pide al jugador que presione un botón específico en un momento determinado. Puede ser un solo botón o una secuencia de botones presionados en el orden indicado en la pantalla.”



Figura 6: Joel llevando a Sarah por las calles, evitando explosiones e infectados.

Primero dispara a Sarah, pero cuando va a disparar a Joel, Tommy le vuela la cabeza con su pistola. Finalmente, Sarah muere y Joel abraza su cadáver desconsolado. Tras un breve montaje en blanco y negro combinando la generación de vida microscópica junto con ciudades y carteles, narraciones varias de noticias cuentan que la pandemia ha ocurrido debido al hongo Cordyceps, el cual se asienta en el cerebro de la víctima y toma posesión de esta, perdiendo el autocontrol por completo. Veinte años después, Joel lucha por su supervivencia en un mundo que ha perdido toda humanidad, convirtiéndose en mercenario junto a su compañera Tess, la cual parece solo confiar en él. Pero, al aceptar un encargo que sale mal, deben llevar a una niña Ellie, la cual es inmune al virus, a la otra punta de Estados Unidos, comenzando un viaje de un año, contado en cuatro bloques narrativos divididos por periodos estacionales, que cambiara a Joel, haciéndole ver algo de esperanza en la niña y quizás en sí mismo.

En cuanto a su estructura, *The Last of Us* se divide en once capítulos, estructurando su narrativa en prólogo, nudo de un año dividido en los períodos estacionales, y epílogo.



Figura 7: Elenco de personajes de *The Last of Us*. Empezando por la fila superior a la izquierda: Joel, Ellie, Tess, Marlene, Bill y Tommy.

- Until Dawn:

Uno de los inicios más curiosos. La obra comienza explicando el sistema por el cual se publicitó comercialmente el juego: El Efecto Mariposa, basado en el trabajo de Edward Lorenz de la teoría del caos. Este sistema nos promete que cada mínima acción que hagamos en la obra tendrá consecuencias a lo largo del videojuego, por tanto, nos recomienda precaución a la hora de elegir.

Tras esta advertencia, comienza la obra en sí. Un movimiento de cámara nos enseña las afueras de una cabaña en el bosque, además de aparecer una silueta con un machete en una de las ventanas, la cual parece esperar al acecho. En ella, un grupo de amigos pasa una noche de fiesta. Estos son: Samantha Giddings, Emily Davis, Michael Munroe, Matthew Taylor, Jessica Riley, Christopher Davis, Ashley Brown, Joshua Washington y sus hermanas gemelas Hannah y Beth Washington. Ellos parecen estar preparando algo para Hannah. Tras separarse, Sam sube a la primera planta de la cabaña a buscarla y

advertirla. Tras esto, vemos que el grupo se encuentra en una habitación donde Mike la espera. Beth, la cual se ha quedado en la cocina, cree haber visto a alguien fuera, mientras vemos como quien está fuera de la cabaña con una especie de gafas pequeñas y un antifaz. Tras esto, el jugador puede controlar a Beth y familiarizarse con las mecánicas: examinar objetos, la toma de decisiones y los eventos *Quick Time Event*. Tras encontrar una nota de Mike a Hannah en la cocina, volvemos a la habitación donde se encuentran ellos dos. Cuando ella iba a desnudarse, todos salen de su escondite y descubre que todo era una cruel broma. Al ver la situación, Hannah sale huyendo de la cabaña humillada. Mientras tanto, Beth vuelve a ver a alguien fuera, dando pie a la primera decisión del juego: despertar a Josh, el cual duerme apoyado en la mesa o ir directamente a avisar a los demás, los cuales están ya fuera buscando a Hannah. Independientemente de lo elegido, Beth sale de la cabaña y se encuentra con el grupo, los cuales le dicen que Hannah ha huido. Ella decide ir a buscarla y, tras una breve pero dura búsqueda, se encuentran, pero ambas son perseguidas por un hombre con un lanzallamas, el cual vigilaba la cabaña. Al intentar huir, caen por un precipicio, pero se sujetan al borde. El hombre parece querer atraparlas y el jugador puede decidir (Figura 8): dejar caer a Hannah y que Beth se intente salvar o caer las dos. Una vez más, independientemente de la elección, ambas caen por el precipicio y vemos sus cuerpos tendidos en la nieve.

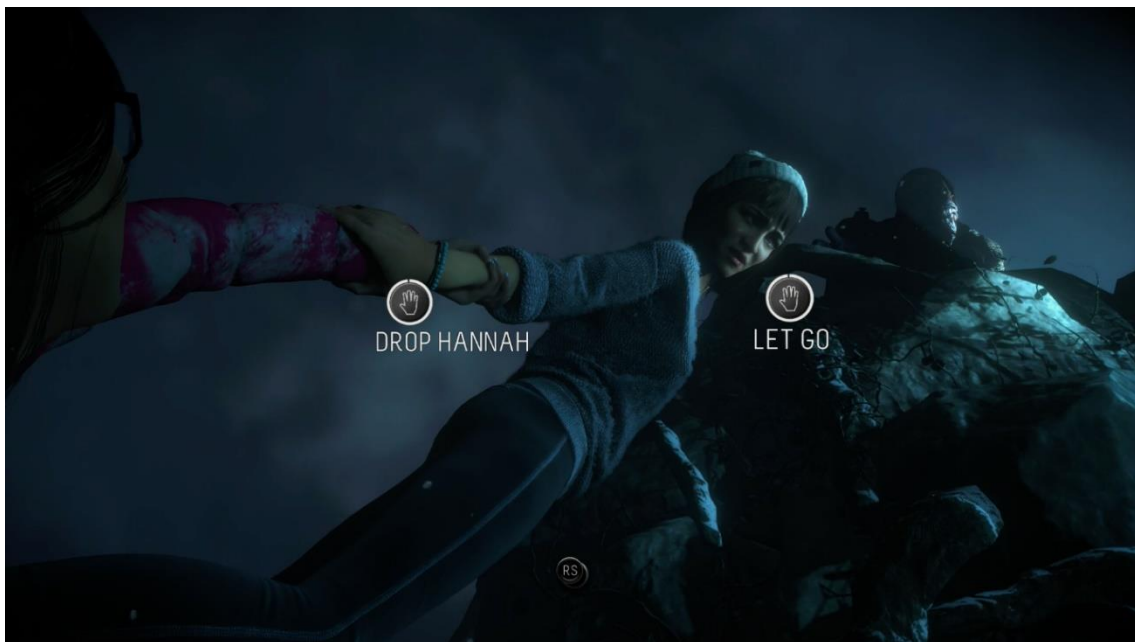


Figura 8: mecánicas de elección en *Until Dawn* - dejar caer a Hannah e intentar salvarse o caer las dos.

Tras un fundido a negro, el jugador se encuentra en la clínica del analista A.J. Hill, el cual nos aconseja no atormentarnos mucho por la muerte de Hannah y Beth, es algo que no podemos cambiar. Sin embargo, nos repite que cualquier decisión que tomemos a partir de ahora será responsabilidad solo nuestra mientras jugamos al “juego”, rompiendo la cuarta pared. Él, según nos explica, está aquí para ayudarnos a “ver más allá” de lo que experimentemos en la obra. Tras dejarnos ver una imagen y dar una respuesta sincera, nos responderá con el tipo de miedo que más nos asusta: elusivo o figurativo. Finalmente, nos anuncia que se nos ha terminado el tiempo de consulta, pero que sigamos pensando en ese tipo de terror. Dicho sea de paso, las partes en la clínica parecen estar muy inspiradas en *Silent Hill: Shattered Memories*, en el cual la obra se detiene entre evento y evento para hablar con el doctor Michael Kaufmann y, en base a las elecciones y acciones tomadas por el jugador, la obra cambia. Tras cumplirse un año de la desaparición de sus hermanas, Josh invita al grupo de amigos involucrados en el accidente en el mismo lugar dónde ocurrió todo, la cabaña en la Montaña Blackwood, dando comienzo a *Until Dawn*.

El videojuego se estructura en prólogo y diez capítulos, divididos dependiendo de la hora en que ocurren los eventos.

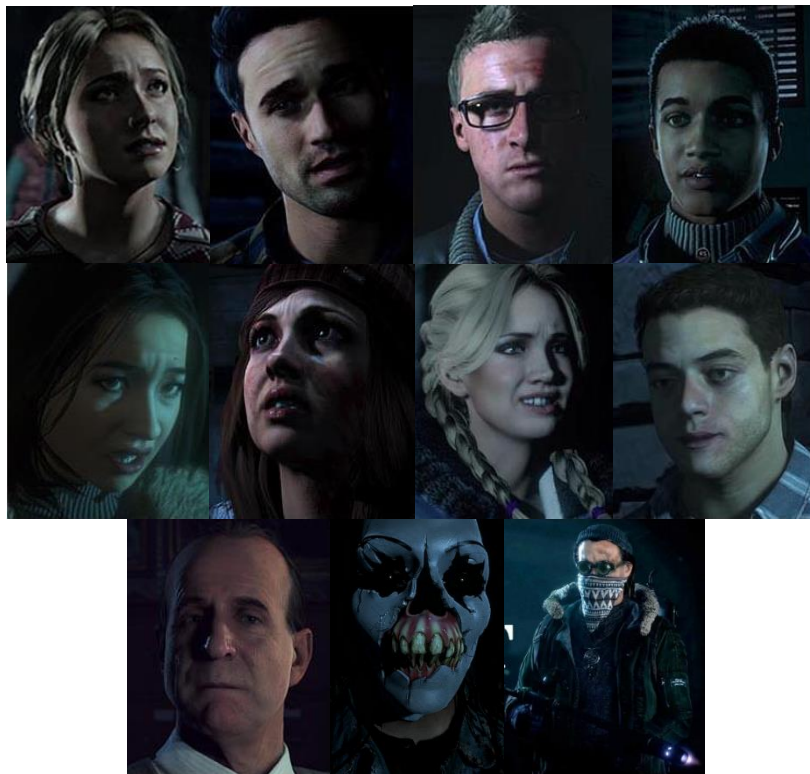


Figura 9: Elenco de personajes de *Until Dawn*. Empezando por la fila superior a la izquierda: Sam, Mike, Chris, Matt, Emily, Ash, Jess, Josh, el Dr. Hill y El Extraño (o El Hombre del Lanzallamas).

- *Amnesia: The Dark Descent*

La obra va directa a la acción. Comienza in medias res y podemos entrever un extraño pasillo de lo que parece un castillo o mazmorra con una visión mareada y aturdida. Escuchamos la narración rápida y desesperada del protagonista, el cual recuerda su nombre, Daniel. Se cuenta a sí mismo, y al jugador, que debe detenerle, mantenerse concentrado. Finalmente, cae al suelo y se desmaya. Tras despertar, el jugador puede comenzar a jugar y familiarizarse con los controles, como el abrir puertas o recoger objetos.



Figura 10: Rainy Hall en *Amnesia: The Dark Descent* – primera localización en la cual comienza la obra.

Tras explorar un poco los alrededores y seguir un rastro de sangre, vemos que Daniel sigue mareado y confuso. A su vez, extraños sucesos están ocurriendo a su alrededor, como puertas que se abren y cierran solas. Tras seguir explorando, un grito asusta a Daniel y vuelve a caer al suelo, pero se levanta rápidamente. Más eventos extraños suceden. Se apagan las luces, sonidos y gruñidos misteriosos mientras el jugador sigue explorando las habitaciones. El lugar parece estar completamente abandonado. Tras abrir una puerta roja, un texto nos explica que no volvería a ver a aquel viejo sastre en

Berkely Square (mientras carga la siguiente sección del juego). Daniel llega al viejo archivo.

Como se puede apreciar, *Amnesia: The Dark Descent*, no utiliza cinemáticas para poner en contexto al jugador. Solo una breve narración, un nombre y una motivación. Esto obligando a explorar si se quiere descubrir lo que está pasando en el Castillo de Brenneburg algo muy efectivo para el propio título de la obra y el uso de la exploración, los objetos y sus localizaciones.

La obra se estructura en cuatro grandes bloques en base a las cuatro grandes localizaciones centrales por las que el jugador deberá pasar y resolver distintos puzzles, evitando los enemigos y criaturas, y descubriendo que ha pasado en el castillo y porqué tiene amnesia.

— THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Su introducción siempre comienza al iniciar el juego. En ella, vemos una cinemática en base a un trozo de papel con unos dibujos que se van sucediendo mientras el narrador nos cuenta la introducción a la obra (Figura 11).



Figura 11: Introducción de *The Binding of Isaac: Rebirth*.

Sacado directamente de la narración del videojuego: "Isaac y su madre vivían solos en una pequeña casa en una colina. Isaac se encuentra solo, dibujando y jugando con sus juguetes, mientras su madre veía retransmisiones cristianas en la televisión. La vida era simple, y los dos eran felices. Eso fue hasta el día en que la madre de Isaac escuchó una voz desde arriba; "¡Tu hijo se ha corrompido por el pecado! ¡Necesita ser salvado!" "Haré todo lo posible para salvarlo, mi señor", respondió su madre, corriendo hacia la habitación de Isaac, eliminando todo lo que era malo en su vida. De nuevo, la voz la llamó; "¡El alma de Isaac todavía está corrupta! ¡Necesita ser separado de todo lo que es malo en este mundo, y confesar sus pecados!" "Seguiré tus instrucciones, señor, tengo fe en ti", respondió la madre de Isaac, mientras encerraba a Isaac en su habitación, lejos de los males del mundo. Una última vez, la madre de Isaac escuchó la voz de Dios llamándola; "Has hecho lo que te pedí, pero aún cuestiono tu devoción hacia mí. Para demostrar tu fe, te pediré una cosa más" "Sí, señor, cualquier cosa", rogó la madre de Isaac. "Para demostrar tu amor y devoción, necesito un sacrificio, tu hijo Isaac será este sacrificio. Entra en su habitación y termina su vida como una ofrenda para demostrar que me amas por encima de todo" "Sí señor", respondió ella, agarrando un cuchillo de carnicero de la cocina. Isaac, mirando a través de una grieta en su puerta, tembló de miedo. Mientras buscaba un escondite en su habitación, notó una trampa en el sótano, escondida debajo de su alfombra. Sin dudar, abrió la escotilla, justo cuando su madre irrumpió por la puerta y se arrojó a las profundidades desconocidas." Al terminar la cinemática, aparece la pantalla de título y el jugador, tras elegir quien es (Figura 12), aunque de primeras solo puede elegir a Isaac, (algo explicaré más adelante) puede comenzar la partida.



Figura 12: Selección de quien de identidad *The Binding of Isaac: Rebirth*

- Bloodborne

Comienza con nuestro personaje acostado en lo que parece una camilla en una clínica de aspecto lúgubre. En hombre en silla de ruedas de larga y descuidada barba y melena nos dice que todo está listo para la transfusión, pero que primero deberemos firmar el contrato. Esto nos lleva a nombrar y crear a nuestro personaje desde cero (Figura 13), ya que él o ella tiene solo un leve trasfondo en cuanto a la totalidad de la obra. Su historia será escrita a medida que se interaccione con la obra.



Figura 13: Pantalla de creación de personaje en *Bloodborne*.

Una vez finalizada la creación, el hombre en silla de ruedas nos confirma que hemos firmado el contrato y que va a proceder con la transfusión. Antes de comenzar, nos dice mientras se acerca que recordemos que pensemos que todo lo que va a ocurrir es un mal sueño, a lo cual vemos que tiene los ojos vendados. Tras esto, comienza la transfusión y nos desmayamos. Cuando abrimos los ojos, la clínica luce aún más decrepita que nunca. A la izquierda, aparece un charco de sangre y de este emerge un licántropo humanoide el cual parece querer devorarnos. Sin embargo, no podemos movernos. Pero, cuando va a tocarnos, sale ardiendo, muriendo a los pocos segundos. Alrededor de nuestro cuerpo, aparecen pequeños seres blancos de caras deformes, los cuales nos atrapan y tapan los ojos mientras hacen extraños gemidos. Tras esto, hay un fundido a negro y una voz de una mujer dice: “Ah, parece que habéis encontrado a un cazador”. Inmediatamente al terminar la frase, el personaje se levanta de la camilla y aparece un cartel en la esquina

inferior izquierda que dice: “Clínica de Iosefka”. Una vez familiarizado con los controles, exploramos un poco el lugar y encontramos una nota que dice: “Encuentra la sangre pálida y termina con la cacería”. Al bajar las escaleras, se encuentra otro licántropo el cual está devorando un cuerpo muerto en el suelo. El jugador intentará huir o pelear contra él, muriendo en el acto. Pero, en lugar de reaparecer de nuevo en la clínica, este despierta en un lugar completamente distinto: una caseta en lo alto de unas escaleras en el que parece un lugar de ensueño, con una atmósfera muy relajada. El Sueño del Cazador (Figura 14).



Figura 14: El jugador despertando por primera vez en El Sueño del Cazador, en *Bloodborne*.

Allí, y tras explorar un poco, se descubre que la caseta está cerrada, hay una muñeca abandonada, está rodeado de múltiples tumbas y que los mismo monstruos pequeños y blanquecinos están ofreciéndole tres armas al jugador, con tres opciones adaptándose a como este quiera afrontar la obra. Tras elegir, nos acercamos a la única tumba con la que se puede interactuar y elegimos donde “despertar”, siendo la única opción la Clínica de Iosefka. Al volver, una vez se mata al licántropo, el jugador sale del edificio. Tras abrir una verja, un nuevo letrero aparece en la esquina inferior izquierda: “Yharnam Central”, terminando la introducción de la obra.

5.2.- Género - tipo de terror/horror empleado:

- Doki Doki Literature Club!

Utiliza una hibridación de géneros, siendo la novela visual el predominante junto con el terror. Hablar de la novela visual es hablar de la evolución gráfica y mecánica del gran abuelo de los géneros del videojuego: la *interactive fiction* (ficción interactiva). Con el lanzamiento de *Adventure* (Will Crowther, 1976), luego renombrado como *Colossal Cave Adventure*, su autor comenzó lo que sería una larga biblioteca de títulos en los cuales la narración y el texto tendría el peso principal de la historia. El jugador deberá escribir una serie de simples comandos, por ejemplo, *Go north*, los cuales el programa lee y responde con el siguiente texto o con un mensaje de error el cual notifica de que no existe la acción requerida. Con el paso de los años y el avance de la tecnología, el género utilizará imágenes que acompañen al texto, como hicieron Ken y Roberta Williams con *Mystery House* (On-Line Systems, 1980), considerado como uno de los primeros del género de horror de la historia. A partir de este punto y con el transcurso del tiempo, la ficción interactiva evolucionó a tres géneros: *graphic adventure* (aventura gráfica) *interactive movie* (película interactiva) y *visual novel* (novela visual), dejando a juegos puramente de ficción interactiva como experimentos para un mercado de nicho.

La novela visual fue extremadamente popular en Japón, cambiando la jugabilidad a una más sencilla. En lugar de escribir comandos, se le ofrece al jugador una serie de decisiones que ha de tomar para poder continuar la historia. Apoyándose en las opciones elegidas, se crean distintas ramificaciones en la historia, pudiendo elegir múltiples caminos e incentivando el volver a jugar el título. En base a esto títulos de todo tipo de géneros como ciencia ficción, *nakige* (juego de llorar), erótico u horror. Eso sí, los juegos resultantes suelen ser bastante limitados en cuanto a los temas que tratan, siendo común el protagonista masculino el cual se puede enamorar y tener relaciones sexuales con uno, o incluso varios, personaje femenino del juego, utilizando tropos del anime para la narrativa: protagonista es el elegido especial para salvar el mundo mediante el poder de la amistad.

Dan Salvato, director y creador de *Doki Doki Literature Club!*, ama tanto como odia el anime como la novela visual. En una entrevista para AsianCrush, decía lo siguiente:

El juego fue diseñado parcialmente para atraer a los jugadores que disfrutan burlándose del anime y nunca han tomado en serio las novelas visuales. Quería invitarlos a burlarse del juego para que luego pudieran experimentar los elementos en los que siento que las NV son mejores, los que conectan al jugador con los personajes de una manera fuerte y única. Si la parte de la vida y el romance fuera el punto de la NV, entonces habría diseñado esas cosas de manera muy diferente.

Con las novelas visuales, el jugador puede conocer toda la vida del personaje con quien esté hablando, pudiendo crear una conexión fuerte entre los dos. Se ha de cuidar a la chica, saber sus gustos, personalidad y tratarla de manera especial. Sin embargo, lo que parece ideal para la ayuda en cuanto a las relaciones sociales, suele caer en los tropos anteriormente explicado, el querer ligar con ella y nada más. Dan Salvato aprovecha *Doki Doki Literature Club!* para hacer un llamamiento a las malas prácticas de este medio, la falta de humanismo por parte de las obras como del propio jugador, como se da en el caso de Sayori. Ella está enamorada del protagonista desde el primer momento, solo que tanto este como el jugador pueden no hacerle caso, incluso evitarla. Debido a esa falta de humanismo, se puede pasar por alto que la chica, por mucho que nos quiera dejar caer su condición, sufre una terrible depresión, llevándola inevitablemente al suicidio (Figura 15) en el final del primer acto.

A su vez, con el uso del terror, el director refuerza el mensaje que quiere transmitir. Una vez Sayori muere, no puede regresar al juego, por mucho que el jugador se esfuerce, incluso siendo reiterado por su avatar virtual. Además, utiliza al personaje de Monika para dar una crítica a las mecánicas de las novelas visuales y su limitada visión de la complejidad del amor humano, y también a la ya mencionada falta de humanismo. El gran giro con ella es que es autoconsciente desde el principio de la obra de su condición como secundaria en un videojuego de citas, quedando relevada a un segundo plano. A su vez, el resto de las chicas son solo líneas escritas en el código del juego sin poder ni voluntad, esclavas de las decisiones tomadas por el jugador y sin poder entablar conversaciones con ella. Por tanto, y debido a su solitaria forma de vida, su idea es eliminarlas para que al jugador no le quede otra que estar con ella, algo imposible según la programación de la obra. Por lo tanto, Monika cambia el código del videojuego sin saber de programación, creando toda clase de monstruosidades impredecibles que el jugador deberá enfrentar.



Figura 15: Suicidio de Sayori.

Estas tienen un porcentaje de probabilidades de ocurrir y pueden ser: personajes cuyas texturas no puedan cargar creando una masa cuadrada de píxeles, fondos que se ladean lentamente, diálogos que no pueden cargar creando un texto imposible de leer, scripts⁵ que no pueden suceder quedando en un limbo hasta que pueda cargar el siguiente, personajes que reaccionan de maneras inesperadas o incluso detectando si tienes una cámara conectada a tu ordenador y si está grabando, pérdida de partes del cuerpo como los ojos, cambiar los gráficos de la obra por unos hiperrealistas. Los sustos tienen porcentajes de probabilidad de que aparezcan, consiguiendo, en los primeros días del lanzamiento de la obra, que los jugadores contaran experiencias distintas, además de añadir un aura de misterio el videojuego.

- *Silent Hill 2*:

Silent Hill 2 pertenece al subgénero *survival horror*, utilizando el terror para su historia y atmosfera. Este subgénero podría definirse como aquellos videojuegos en el que ponen al jugador en una situación de peligro en un lugar desconocido y hostil, en el cual tendrán que gestionar los pocos recursos disponibles y deberán sobrevivir a hordas de enemigos, ya sean monstruos, personas o derivados, que intentarán frenar su avance. Además, el lugar por el cual han de moverse estará lleno de trampas y puzles. Este

⁵ Un script en el videojuego es un evento preprogramado dentro de la jugabilidad para que el jugador, una vez llegado a un punto en específico, lo active y suceda una serie de eventos.

género no es desconocido para el amante del terror y horror, ya que ha sido uno de los más prolíficos y exitosos de la industria del videojuego. Comenzando con *Sweet Home* en 1989, esté evolucionaria con obras como *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) y popularizado con *Resident Evil* (Capcom, 1996), ya que fue el primero en utilizar el nombre, o, el tema que nos ocupa, *Silent Hill* (Konami, 1999). Inspirados por otros autores como David Lynch, Ray Bradbury, Michael Crichton, Stephen King, entre otros, el equipo consiguió diseñar una obra cumbre de su generación, siendo uno de los videojuegos más recordados y queridos de la época de la primera PlayStation (1994-2000). Por lo tanto, y debido al éxito de la primera entrega, Konami demandó hacer una secuela, algo que algunos miembros del Team Silent ya tenían previsto.

En cuanto al uso del terror psicológico, Takayoshi Sato (2001), diseñador de personajes y efectos visuales, dijo al respecto:

El terror psicológico tiene que sacudir el corazón humano, ya sabes, profundamente. Significa (...) descubrir las principales emociones de la gente y su principal motivo para la vida. Todos están pensando y preocupándose del sexo y la muerte todos los días. Si queremos asustar o agitar o tocar a los usuarios o a los espectadores entonces tenemos que pensar sobre, ya sabes, sexo y muerte de manera profunda. Para hacer una escena de muerte, ya sabes, alguien murió o un monstruo murió o, ya sabes, si hacemos ese tipo de escena intentamos (...) mezclar la esencia erótica. Este es el concepto visual principal.

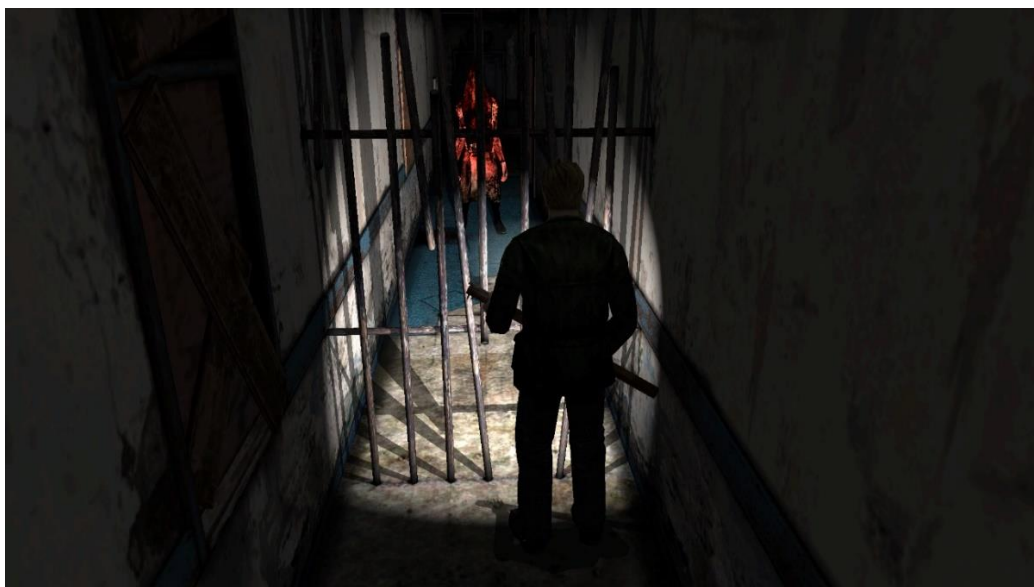


Figura 16 – Primera vez que el jugador encuentra a *Pyramid Head* mientras explora los Apartamentos Wood Side. Este se encuentra quieto, observando impasible las acciones del jugador.

Incluso Akihiro Inamua (2001), productor del videojuego, tenía los siguientes deseos con esta: “quiero expresar qué es lo profundo dentro de la mente”. Por lo tanto, el terror psicológico parece la opción más correcta.

Controles obtusos, cámara que ocultan las criaturas junto con la oscuridad y los escenarios claustrofóbicos, monstruos cuyos comportamientos son erráticos a la vez que hostiles, sonidos extraños sin explicación y mapas imposibles, todo eso ligado a su historia y el personaje de James, hacen que la obra sea un referente dentro del género.

- The Last of Us

También es un *survival horror*, sin embargo, a diferencia de *Silent Hill 2*, utiliza el horror postapocalíptico y verosímil. La obra de Bruce Straley y Neil Druckmann bebe de la nueva ola que intentó resucitar y evolucionar el subgénero, con videojuegos como *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), *The Suffering* (Surreal Software, 2004) o *Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008), pero combinándolo a su vez con lo aprendido en sus dos obras anteriores, *Uncharted: Drake's Fortune* (Naughty Dog, 2007) y *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009). Las inspiraciones cinematográficas tampoco faltan, basándose en películas como *The Road* (John Hillcoat, 2009), *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006) o el documental *Planet Earth* (Alastais Fothergill, 2006). Los paralelismos con *The Road* (John Hillcoat, 2009) son más que notorios: controlamos a un hombre que lo ha perdido todo, el cual se encuentra en un marco postapocalíptico y tiene que quedar de una niña pequeña en este mundo que está perdiendo la decencia y el humanismo. Tras terminar con el desarrollo de *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009), el equipo desarrollado se dividió en dos, un centrado en *Uncharted 3: Drake's Deception* (Naughty Dog, 2011) y el otro encargado de crear una nueva IP tanto para Sony como para la propia casa desarrolladora. A lo largo del juego, se utilizan tres recursos los cuales son vitales para infundir el horror: el primero es la escasez de recursos. Además de ser una característica común al *survival horror*, el escenario postapocalíptico y su impredecible naturaleza sobre quién o qué y cuándo van a atacar a la pareja; en segundo lugar, la falta de humanismo. Cuando caen todas las convenciones sociales, nunca sabes quién es realmente amigo o enemigo, algo que el juego utiliza a la perfección en el capítulo “Invierno”, cuando Ellie encuentra un grupo de supervivientes mientras caza comida para ella y Joel, el cual se encuentra incapacitado. Incluso cuando se llega a un campamento o asentamiento pacífico, se

puede notar cierta tensión, como se todos fueran a por ti justo en el momento en el que te relajases, y tercera y última es la violencia y su representación. Al haber una falta de humanismo, los enfrentamientos son siempre de vida o muerte, ya sea con infectados o humanos. Bill, un personaje secundario de la obra, lo resume a la perfección con esta frase: “Ya sabes, por malas que sean esas cosas, al menos son predecibles. Son las personas normales las que me asustan.”



Figura 17: Joel contra un superviviente.

La violencia en *The Last of Us* es muy notoria, sintiendo cada golpe y cada bala que utilizas, aciertas y fallas. En cuanto a este último, cabe recordar que cada recurso cuenta, pudiendo quedarte sin opciones defensiva, induciendo el pánico en el jugador. Cabe destacar algo que llevo diciendo de la obra desde que empezamos a hablar de ello, su realismo. Aunque profundizaré más cuando hable de la cámara, *The Last of Us*, utiliza una técnica que Naughty Dog, la casa desarrolladora, patentó para darle una sensación de película interactiva a sus juegos muy curiosa: utiliza una combinación entre cinemática, script y jugabilidad. Debido a limitaciones de hardware de PlayStation 3, al cambiar entre las cinemáticas creadas sin utilizar el motor del juego y las que sí, hay un breve corte a negro entre jugabilidad y la cinemática en sí, tan breve que apenas molesta, a su vez, las dos tipos de cinemáticas son casi idénticas en calidad (algo que se corregiría en la posterior versión de PlayStation 4), así que esto junto al breve corte no saca de la experiencia jugable, combinando jugabilidad y cinemáticas resultando una

sensación de película interactiva pero sin caer en la falta de mecánicas y el abuso en cuanto al uso de cinemáticas.

- *Until Dawn*:

Si *The Last of Us* quiere disimular su condición de película interactiva, *Until Dawn* lo abraza. La obra utiliza el horror y el thriller con influencia del cine *slasher*, además de realizar un giro de tuerca al género. En este caso, se utilizan todos los tropos en cuanto al género se refiere: adolescentes idiotas la lían en una fiesta resultando en la desaparición de dos amigas para que, un año después, en una cabaña de noche en el bosque en lo alto de una montaña, se reúnan de nuevo y uno de ellos es el asesino trastornado que se quiere vengar. A su vez aparece otra figura que parece un nuevo villano pero que resulta que era bueno todo este tiempo y desde el principio les ha intentado ayudar y los quiere de unas criaturas que habitan las montañas que son el auténtico antagonista, los Wendigos, monstruos sobrenaturales que superan en habilidades a los protagonistas y se los quieren comer. Supermassive Games ha ido con todo, utilizando todos los giros de guion para jugar tanto con las expectativas del jugador como para los amantes del género. Incluso, si se alcanza el final verdadero, la obra acaba con un final abierto, típico también del género para las futuras secuelas (que no eran pocas). Esto que debería ser agotado para quien conoce el género, es salvado gracias a las situaciones tensas y terroríficas del juego, además de por sus mecánicas y el sistema de Efecto Mariposa.

En cuanto a su realismo, Pete Samuels (2015), productor de la obra, dijo lo siguiente en una entrevista sobre el cómo impactó y se consiguió este realismo a la hora de crear *Until Dawn*:

Fue un desafío técnico que estábamos decididos a superar desde el principio. No solo para ofrecer un rendimiento realista dentro de un juego, sino para hacerlo en tiempo de ejecución, de manera consistente, en lugar de relegarlo a secuencias FMV⁶ no interactivas pre-enlatadas. Nos esforzamos por la inmersión constante y la credibilidad del personaje, y los comentarios que hemos recibido sugieren que lo logramos en gran medida. Desde la perspectiva del talento para la

⁶FMV son las siglas de *Full Motion Video*, técnica que consiste en filmar a los actores y utilizar el metraje como parte de la acción del juego.

actuación, era casi lo mismo que filmar una película real y lo tratamos de esa manera, reclutando a un equipo de producción de películas con experiencia para cada rodaje. Sin tener las preocupaciones de producción de películas en el set de las cámaras, la iluminación y los cambios en el set, pudimos filmar escenas con bastante frecuencia. Fue bastante agotador para los actores, pero todos hicieron un trabajo increíble.

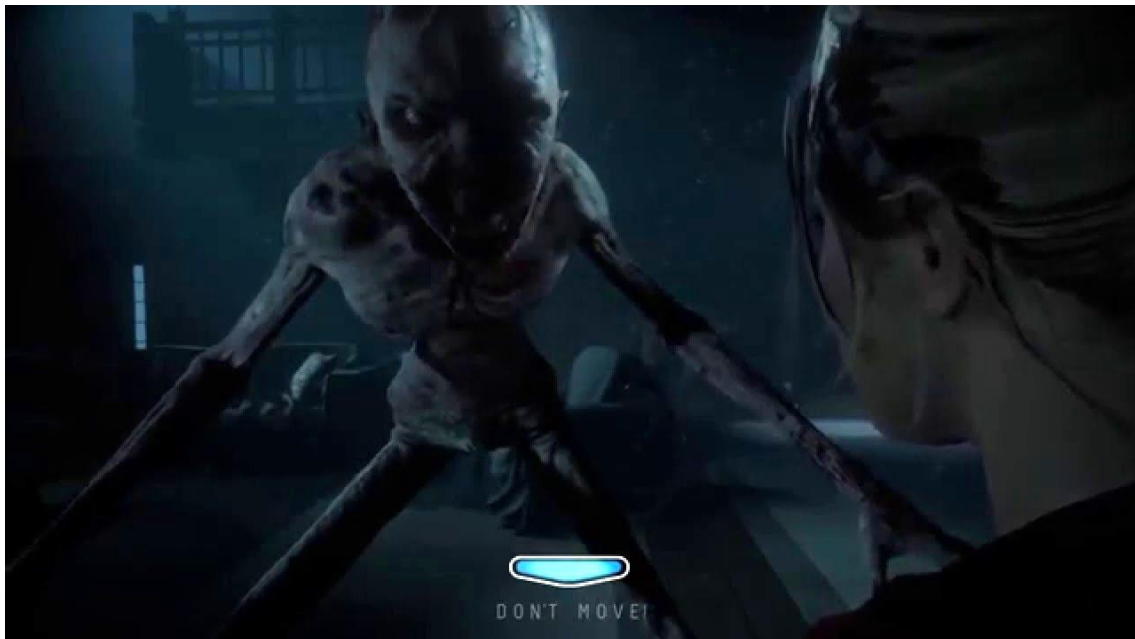


Figura 18: Sam evitando ser vista por el Wendigo, monstruo de *Until Dawn*.

A su vez, para el control y uso de mecánicas, el equipo desarrollador decidió optar por el modelo de aventura gráfica, el cual había evolucionado gracias a la ya mencionada *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), la cual dejaba de lado los enrevesados puzzles característicos del género para centrarse más en el contar una historia y la toma de decisiones que le jugador deberá realizar en un tiempo determinado. El horror y el *slasher* parecen ideales para este tipo de videojuegos, ya que se requiere estar atento y realizar una toma de decisiones rápida en situaciones de ambientación tensas o cuando el asesino, tras dar un susto inesperado, te persigue. Además, se recuerda que cada acción propicia una consecuencia, así que se ha de elegir la menos mortal para el grupo de personajes supervivientes, algo que el juego aprovecha a la perfección con el Efecto Mariposa.

- *Amnesia: The Dark Descent*

La idea del terror psicológico es el pilar de la obra desde las primeras etapas de su desarrollo. Thomas Grip (2010), director creativo de Frictional Games y diseñador principal y programador de la obra, dijo lo siguiente acerca del uso del terror psicológico:

En gran medida, ¡lo haces tú mismo! La idea es solo insinuar las cosas y luego dejar que los jugadores construyan una imagen en su cabeza. Esa es realmente nuestra principal guía de diseño y luego todo lo demás proviene de eso. (...)

Además de eso, también tratamos de variar la experiencia tanto como sea posible y crear contrastes. Haga que las áreas más oscuras sean más oscuras al tener un área brillante por delante; Una sección intensa después de una más tranquila. Además, tratamos de construir lentamente el juego y los eventos. Hay un encuentro en un área llena de agua que básicamente construimos durante casi dos horas. Así que tratamos de tomarlo con calma y no apurar las cosas. A menudo, los juegos intentan golpear al jugador tanto como sea posible, pero preferimos que el jugador lo tome despacio y construya de esa manera.



Figura 19: El jugador siendo perseguido por un Grunt, en *Amnesia: The Dark Descent*.

En cuanto a sus influencias, la más reconocida por el propio Thomas es la del videojuego *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Production, 2005), algo muy notorio por su gran escenario de castillo gótico y mazmorras abandonadas, junto el sistema de cordura (el cual analizaré en las mecánicas). A su vez, sucesos reales como los experimentos de Milgram, la prisión de Stanford y los actos realizados por la

Unidad 731 durante la Segunda Guerra Mundial ha servido los desarrolladores para crear la atmosfera y temática de la obra en cuanto a cámaras de torturas y los sucesos explicados en las distintas notas y escenarios que el jugador va investigando. A su vez, la narrativa de investigación y el uso del propio recurso de la amnesia del protagonista añade una capa más al misterio: simplemente sabemos que estamos en un castillo, que tenemos que detenerle y que por algún extraño motivo no nos sentimos solos en lo que parece una localización abandonada.

— THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Esta es una obra difícil de explicar, ya que es un videojuego grotesco escondido en sus divertidas mecánicas y gráficos coloridos y animados. En palabras de Edmund Mcmillen (2012), su creador, en cuanto a los temas que suele tratar:

"Hay temas recurrentes en todo en mi trabajo, y generalmente son cosas en las que creo que es muy extraño que la gente piense que son asquerosas. Tiendo a concentrarme en las etapas fetales del nacimiento, la vida y la muerte, pero principalmente el nacimiento, proceso de desarrollo, morir y desfallecer. Es la vida, pero son estas partes las que son interesantes. Después y antes, el desarrollo y la decadencia. Esas son las cosas misteriosas. Tripas. Las cosas que están dentro. Ese tipo de cosas. Religión y sexualidad y... genitales".

Tristemente, esta filosofía de diseño le viene de su traumática infancia. Nacido en una familia alcohólica, adicta a las drogas y católica fundamentalista, fue desde pequeño expuesto al mundo del vicio y martirizado por sus pecados, como dibujar cosas grotescas como caca o bebés muertos durante todo el día. Aprendió a luchar por sus ideales como dibujar, jugar a Dungeons & Dragons (Gary Gygax & Dave Arneson, 1974) o a Magic The Gathering (Richard Garfield, 1993) mientras su familia le repudiaba por ello, algo que le motivó aún más para seguir su carrera. Edmund (2012) continua:

"Muchas de esas cosas, muchas de las cosas realmente oscuras, vinieron de la familia de mi padre. Fueron horriblemente maltratados (...): su madre dándole una peluca, las cosas sobre cuestiones de género y algunas de las otras cosas abusivas vienen a través de historias que escuché de mi madre sobre lo que le sucedió a mi padre. Sus padres eran muy religiosos. Es extraño".



Figura 20: Isaac enfrentándose a Larry Jr. en *The Binding of Isaac: Rebirth*.

Sin embargo, gracias a su abuela, descubrió la Sagrada Biblia, otra de las obras que más ha influido a Edmund y, sobre todo, a *The Binding of Isaac: Rebirth*. Antes he mencionado que el videojuego se esconde en sus gráficos agradables, algo totalmente intencionado por su creador (2012): “Tuve que hacerlo realmente lindo, porque no podía... No puedo destruir a las personas con este juego. Esto va a ser demasiado pesado, extraño y oscuro para que la gente lo disfrute. Pero eso era lo más interesante.” Aunque hoy se lo toma con humor, ciertamente ha sabido plasmar el horror que el protagonista de Isaac vive en el juego. La tensión que puede producirse en la obra es que, si el jugador muere, lo pierde todo, teniendo que volver a empezar desde el principio. Además, el juego pertenece al género *roguelike*, haciendo que el mapa de las partidas cambie siempre que se empieza una nueva (esto incluye el posicionamiento de objetos, salas y enemigos, que no ambientación y temática), a su vez para, según su creador (2012), centrarse en los aspectos solitarios de la obra, un niño solo en una zona peligrosa llena de monstruos y criaturas.

- Bloodborne

Fuertemente inspirado por los relatos de Algernon Blackwood, Chambers, Lord Dunsany y, sobre todo, H.P. Lovecraft y su terror cósmico, el cual es la base de la obra, además de por su anterior trabajo, *Dark Souls* (From Software, 2011).

Hidetaka Miyazaki, director del juego. En cuanto al uso del terror:

“Hay varias razones por las que necesitas una sensación de terror en el mundo, especialmente con *Bloodborne*, que tiene una visión del mundo más escalofriante que *Souls*. No es que el horror sea algo que busquemos específicamente, pero es importante tener esa sensación de miedo y terror porque se relaciona directamente con el jugador que lo supera y mejora su sentido de logro.

Al mismo tiempo, mi opinión es que el mundo en que vivimos puede ser un lugar duro y desagradable. Puedo crear un mundo de juego que siempre sea amable con los jugadores, pero no es así como veo el mundo real. Ya sea por la naturaleza o la sociedad, a menudo el mundo es un entorno hostil y poco amable, lo que se traduce en mis juegos.”

Yharnam, la localización principal, es una ciudad con sus plazas, callejones, calles, campanarios, oscuros secretos y localizaciones prohibidas y ocultas, creando un laberinto de sorprendente coherencia arquitectónica. Además, es lugar hostil, lleno de criaturas las cuales superan al jugador en número y fuera, pudiendo matarle de tres o incluso dos golpes. Cabe añadir que, si el jugador muere o vuelve a la base, conocida como El Sueño del Cazador, los enemigos vuelven a aparecer, obligando a no bajar la guardia nunca. A su vez, y como un relato de Lovecraft, el ir descubriendo la verdad y lo que está ocurriendo realmente puede llevar a consecuencias nefastas, en este caso, aumentar la dificultad del juego y volver Yharnam en una pesadilla. Incluso puede que le están observando desde el principio de la obra y uno no se da cuenta hasta que es demasiado tarde.

La ciudad respira y cambia a lo largo del juego, siendo cada vez más decrepita y con menos humanidad. Cabe añadir que, con el sistema de Lucidez, se traduce el descubrimiento como una estadística, teniendo el juego a esta en cuenta a la hora de que mostrar y que no. El miedo en *Bloodborne* no es solo por sus fuertes criaturas y localizaciones laberínticas, sino también por la falta de confianza por parte del jugador y lo desconocido que oculta Yharnam.



Figura 21: Distrito de la Catedral, localización de *Bloodborne*. En la imagen superior, es como se encuentra si el jugador tiene menos de cuarenta de Lucidez o ha accionado el evento de la Luna de Sangre. En la imagen inferior, el jugador es capaz de comprender a los seres que se encuentra en ese lugar, y en el resto de Yharnam, al tener más de 40 de Lucidez o haber accionado dicho evento.

5.3.- Mecánicas que el jugador utiliza:

- Doki Doki Literature Club!

Las mecánicas empleadas en *Doki Doki Literature Club!* son, por una parte, las típicas en una novela visual: la toma de decisiones (Figura 22) en distintos momentos de la trama, poder leer diálogos anteriores, saltar conversaciones, que el texto avance automáticamente en una velocidad de lectura media, guardar o cargar la partida y las opciones del juego. Estas decisiones, las cuales se toman haciendo clic izquierdo con el

ratón, determinan al jugador que chica conseguirá (Natsuki, Yuri o Sayori), dependiendo de los gustos y preferencias que muestra en base a las mencionadas decisiones.



Figura 22: Ejemplo de la mecánica de toma de decisiones.

A su vez, al ser un club de lectura, Monika, la líder de este, propondrá escribir poemas para el día siguiente. Para ello, al final de cada día (entendiendo el tiempo dentro de la obra y no real), aparece una pantalla (Figura 24) la cual contiene un cuaderno abierto, tres de los cuatro personajes principales de la obra en la parte inferior izquierda dibujados con un estilo *chibi* (palabra japonesa que significa versión infantil de un personaje) y dos columnas, a cinco palabras por columna, en la cual se ha de elegir una. Tras haberlo hecho, aparecerán dos columnas nuevas con diez palabras más, así hasta elegir veinte.

Al clicar una palabra, uno de los tres personajes saltará de felicidad, indicando al jugador a que chica va a llamar la atención. Aparecen, en orden de izquierda a derecha, Sayori, Natsuki y Yuri, pero no Monika. Sin embargo, muy rara vez, se la puede ver saltando al elegir una palabra que haga sinergia con ella, muy por debajo de la pantalla, implicando que, en algún momento del desarrollo, era tenida en cuenta para tener citas, pero se descartó la idea, siendo esto una metarreferencia a la historia del propio juego y a su personaje. Al día siguiente, en el club de lectura, se leerán todos los poemas y las chicas opinarán sobre el tuyo, dejando claras sus intenciones y gustos. Esta, más la primera mecánica de toma de decisiones, hará que el jugador entable una relación amorosa con una de las tres.

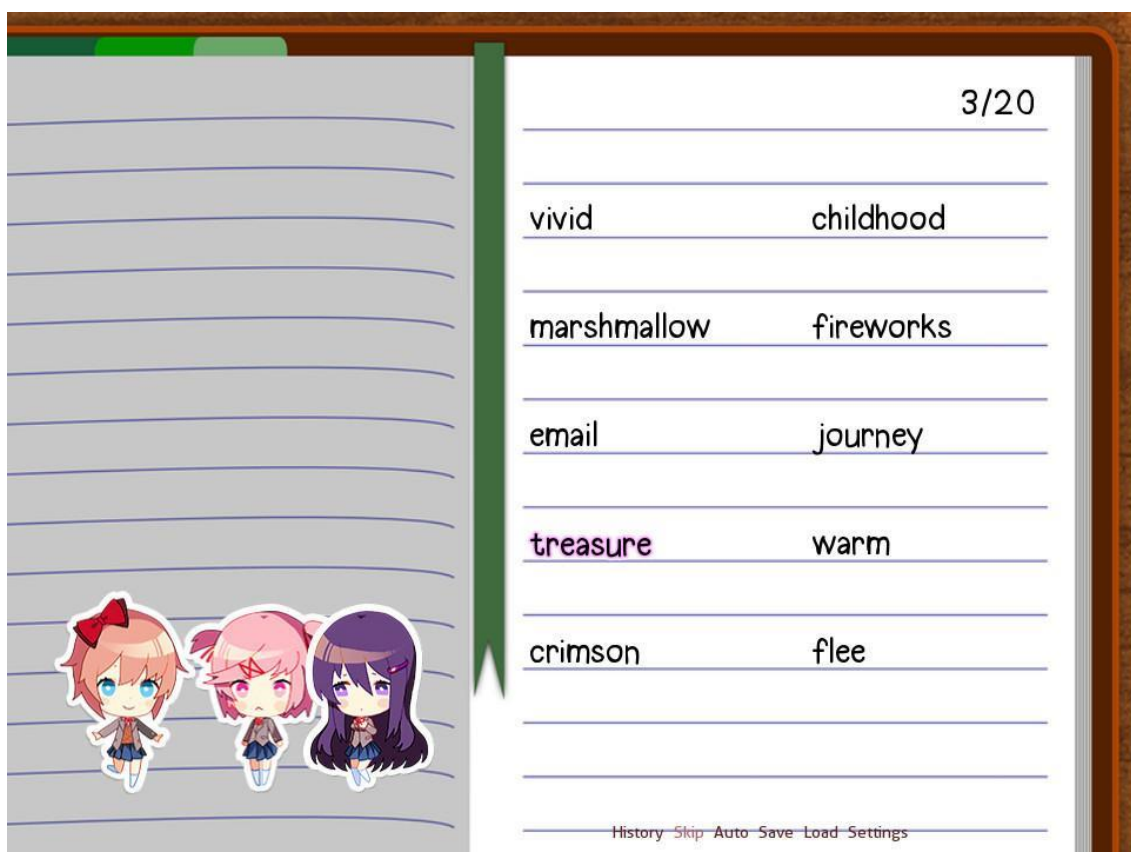


Figura 23: Pantalla de escritura de poemas.

Asimismo, Team Salvato añade una regla a la obra que hace que se trastocuen estás mecánicas para la incomodidad y tensión del jugador. Al final del acto uno, independientemente de las decisiones del jugador, el personaje de Sayori se ahorca por depresión. A partir de aquí, el videojuego se reinicia constantemente e intenta ejecutarse mientras alguien modifica su código, creando abominaciones con sus personajes y localizaciones como resultados. Pero, la estructura está programa, teniendo que repetirla independientemente de los fallos. La obra intenta cargar los eventos mientras el código es reescrito, creando situaciones imposibles y deformando sus gráficos hasta puntos grotescos.

Un ejemplo es la alteración de un evento del acto uno en el acto dos: en el primero, si el jugador se interesa por Yuri, esta tendrá que ir a su casa a ayudarle a crear pancartas para el festival estudiantil, transcurriendo dos días. En el segundo, los sentimientos de Yuri son trastocados hasta niveles de obsesión sadomasoquista. Antes de que el evento pueda comenzar, Yuri le pregunta al jugador si le ama, mostrando una cara psicópata. Independientemente de la elección tomada, Yuri entra en éxtasis y se clava un cuchillo

tres veces, cayendo al suelo muerta. Pero, y como he explicado antes, en el juego ahora debería comenzar el evento en casa del jugador, algo que no puede suceder, quedándose la obra en un limbo hasta poder comenzar el siguiente script en el club de lectura, a los dos días siguientes. Por lo tanto, el jugador queda atascado con el cadáver de Yuri un día entero (se ve la puesta de sol y la noche, cambiando la iluminación, pero no la imagen) en el aula mientras este va perdiendo la vida y aparecen textos mal cargados en el recuadro de diálogo. Incluso, si decide ver el historial de conversaciones, todas han sido reemplazadas por la descripción del juego en Steam, repitiendo una línea de dialogo varias veces al final de esta: “¿Prometes pasar más tiempo conmigo?” Aquí hay dos opciones: o se clica uno a uno los diálogos hasta que pase el día o utiliza el botón *Skip*, dándole un uso más creativo que simplemente saltar diálogos repetidos.



Figura 24: Ejemplo de eventos alterados – La muerte de Yuri.

Con cada clic, la obra parece volverse cada vez más inestable, como poemas que se terminan con palabras ininteligibles, elegir a una chica puede hacer aparecer un susto, que al pulsar una decisión esta se haga cada vez más y más grande, opciones del juego que no funcionan, entre otros. El terror en el videojuego proviene de la incertidumbre de nunca saber lo que va a pasar, siendo los fallos y sustos de la obra aleatorios, cambiando con cada partida. Sin embargo, si se quiere que la situación termine, hay que seguir clicando, obligando al jugar a estar atento.

Finalmente, Dan Salvato añade una mecánica más, el interactuar con los archivos del juego, una metamecánica, como se le ha llamado antes. En momentos ocasionales de la obra, aparecerán imágenes o bloc de notas en la carpeta que contiene el propio videojuego, los cuales el jugador podrá ver y que revelan pistas o puntos clave de la trama.

```
I'm sorry, but an uncaught exception occurred.

While running game code:
  File "game/script.rpy", line 67, in script call
  File "game/script-ch5.rpy", line 289, in script
  File "renpy/common/00start.rpy", line 260, in <module>
    renpy.call_in_new_context("_main_menu")
JumpException: Oh jeez...I didn't break anything, did I? Hold on a
sec, I can probably fix this...I think...
Actually, you know what? This would probably be a lot easier if I
just deleted her. She's the one who's making this so difficult.
Ahaha! Well, here's goes nothing.
```

Figura 25: *traceback.txt*, archivo que aparece una vez comienza el segundo acto.

Aunque no es la primera obra de terror en utilizarlo, siendo *Imscared – A Pixelated Nightmare* (Ivan Zanotti, 2012) uno de los primeros en utilizar este recurso, *Doki Doki Literature Club!* lo usa no solo para asustar al jugador, sino tanto como parte de la narrativa, hablándonos del personaje de Monika en las distintas notas, como parte de la resolución de puzzles, ya que en ciertas partes de la obra, si no se interacciona con los archivos del juego, no se puede continuar ya que el jugador se encuentra en un bloqueo cíclico. Esto crea una sensación de incertidumbre ya que el jugador nunca sabe que le va a hacer al ordenador (sin llegar a los extremos de bloquearlo o romperlo, pero puede crear un pantallazo azul falso, por ejemplo). Una situación en la que se debe interactuar con los archivos es en el tercer acto. Monika atrapa al jugador en una situación en la que, por mucho que salga y entre de la obra, lo único que queda es Monika y el club de lectura, queriendo hablar contigo para siempre. Si el jugador no entra en los archivos del juego y borra Monika, no puede continuar.

A su vez, contiene toda clase de huevos de pascua y posibles interacciones con el propio juego, pudiendo llamar al jugador tramposo por querer resucitar a Sayori tras el primer acto o por intentar eliminar a uno o varios personajes de la obra.

- Silent Hill 2

Utiliza lo que se conocen como controles de “tanque”. Estos era los más cercanos para representar el peso del cuerpo en una persona en los primeros juegos en tres dimensiones. Al pulsar, por ejemplo, la izquierda, James comenzará a girar a la izquierda sobre sí mismo, manteniendo su eje. Para ir hacia adelante, se debe pulsar hacia delante en el mando. Con los botones R1 y L1, podrá dirigirse hacia la derecha (R1) o hacia la izquierda (L1), mirando al frente. Aunque en un primer momento cueste un poco acostumbrarse, este esquema de movimiento es vital para dar más sensación de descontrol en una situación de emergencia, poniendo nervioso al jugador y olvidando como se maneja el personaje.

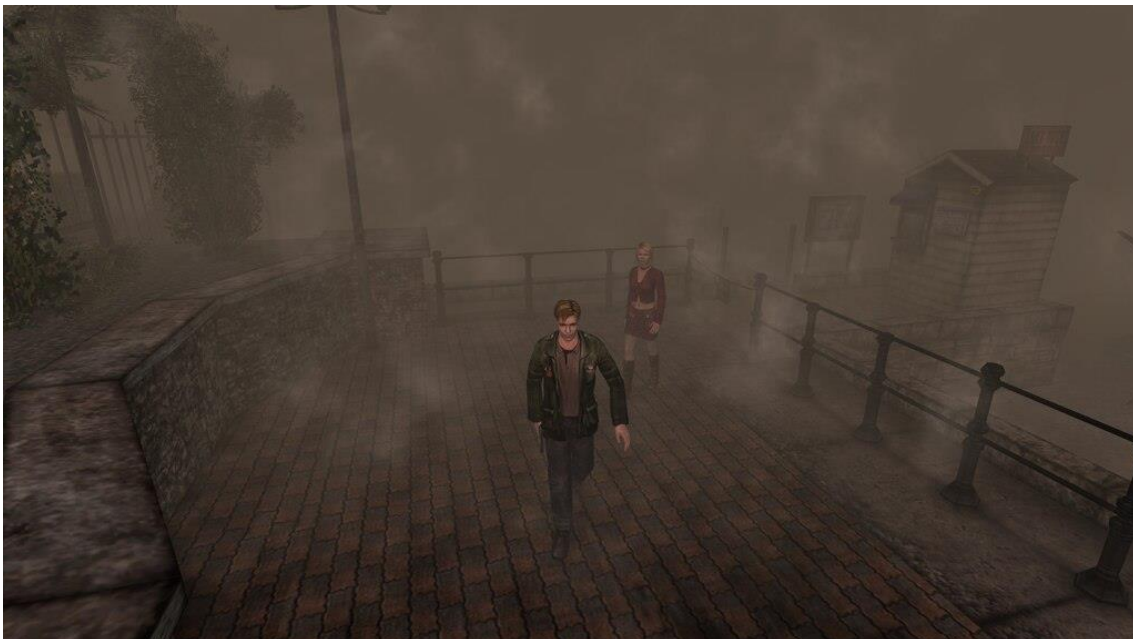


Figura 26: Ejemplo visual de *Silent Hill 2*.

A su vez, James no es precisamente un militar entrenado en el manejo de todo tipo de armas, sino un pobre hombre de a pie en el lugar equivocado, algo que las mecánicas de disparo reflejan a la perfección. En otras obras, como por ejemplo *Resident Evil 2* (Capcom, 1998), uno de sus protagonistas, Leon Scott Kennedy, al apuntar con su arma, se puede notar en su postura y en el cómo aguanta el retroceso que está experimentado en el uso de las armas. En cambio, en *Silent Hill 2*, una vez el jugador mantiene el botón R2, James se coloca par apuntar en una postura incomoda, de alguien que no ha cogido un arma nunca. Se contrae en sí mismo, separa las piernas y aleja el arma lo más lejos de si y lo más cerca al monstruo, además de tener unos pocos milisegundos entre

disparo y disparo para poder apuntar bien. Además, no puede moverse mientras dispara, pasando unos segundos entre cambiar de lugar y se detener para apuntar y disparar. Cabe destacar que James no puede golpear usando los puños, solo rematará a los enemigos una vez estén el suelo, pero siempre necesita un arma de cualquier tipo para golpear. Al no utilizar ningún tipo de HUD⁷, el jugador deberá estar atento tanto a las balas que le quedan como a la salud, pudiéndose consultar en el inventario de James. Aunque, la salud puede intuirse mientras se juega ya que, cuanto menos salud le quede al jugador, irá dejando pequeños charcos de sangre por el suelo y el mando vibrará cada vez más cuanto menos vitalidad le quede.



Figura 27: Comparativa de postura de disparo entre Leon y James.

En cuanto al resto de mecánicas, el jugador siempre encontrará un mapa al principio de cada localización, pudiendo consultarlo al pulsar el botón triángulo, pausando la acción a su vez. Además, con el botón *start*, podrá consultar el inventario (armas, objetos curativos, llaves, partes de un puzle, etc.), pausando también la acción. Con el botón L2, podrá cambiar la posición de la cámara, algo que explicaré más adelante. La linterna es parte vital de la obra. Con el botón círculo, el jugador puede encenderla y apagarla en cualquier momento y esta no se queda sin pilas. Los escenarios poseen una oscuridad profunda, requiriendo el uso de este objeto. Sin embargo, si se decide explorar con esta apagada, la vista de James se acostumbra a la oscuridad y se podrá intuir el escenario y

⁷Según James Babu (2012): “grupo de elementos superpuestos en el mundo del juego que representa el estado del jugador. (...) Este elemento de la interfaz muestra detalles que el jugador necesita en todo momento para progresar en el juego. El HUD a menudo está diseñado para coincidir con el contexto del mundo del juego para ser menos intrusivo durante el juego (Wilson, 2006).”

sus monstruos, pudiendo evitar algunos combates utilizando el sigilo. No obstante, si se tiene que recoger un objeto o consultar el mapa, se ha de encender la linterna ya que James no puede verlos con claridad. A todo esto, se añade el objeto de la radio, la cual avisa al jugador y a James si hay uno o varios monstruos en los alrededores. Sin embargo, siempre hace el mismo ruido y no dice dónde ni que monstruo es, solo si está cerca o lejos dependiendo de la potencia del ruido. Esto junto la linterna, la oscuridad y el juego de cámaras, creará un nerviosismo constante al jugador, además de por que los monstruos pueden volver a aparecer una vez se deja una localización.

Por último, hay que añadir que la obra posee un sistema de karma oculto. Esto significa que las acciones que realice el jugador son tomadas en consideración para llegar a uno de los seis posibles finales que, aunque no es un sistema tan pulido como en *Until Dawn* por ejemplo, es algo digno de admirar y que la obra parece querer esconder para poder llegar a un desenlace más verdadero ya que, si el jugador no sabe que se le está juzgando, tomará las decisiones que más le convengan a él sin ningún tipo de repercusión. Pero, el sistema no es perfecto, siendo que varios de esos finales requieren solucionar puzzles muy enrevesados y terminar el videojuego varias veces para llegar a ellos.

- The Last of Us

Utiliza esta filosofía de diseño, pero le da un giro de tuerca. Controlamos a Joel con el joystick izquierdo mientras que la cámara y visión de este con el joystick derecho. Por tanto, y a diferencia de *Silent Hill 2*, izquierda y derecha mueve a Joel a esas direcciones sin dejar de mirar al frente. Por ejemplo, si se quiere girar a la derecha, primero hemos de mover el joystick derecho hacia la derecha mientras movemos a Joel con el izquierdo, adaptándonos a la visión. En cuanto al esquema de controles de combate, cabe recordar que en el universo de la obra han pasado veinte años desde el comienzo de la infección, por lo que Joel ha podido entrenar en armamento y supervivencia en ese período de tiempo. El personaje, y por lo tanto el jugador, puede golpear con los puños pulsando el botón cuadrado, con objetos que encuentre en el escenario como botellas o ladrillos recogidos con el botón triángulo, disparar apuntando con L2 y apretar el gatillo con R1, moverse mientras dispara, agacharse con el botón círculo para utilizar el sigilo como ventaja táctica e incluso escuchar a los enemigos con R2 para saber dónde se encuentran. Si es agarrado, Joel podrá zafarse pulsando repetidamente el botón

cuadrado. Sin embargo, Joel no es inmortal, resistiendo tres como máximo cuatro golpes antes de caer muerto (esto sin embargo depende del nivel de dificultad elegida por el jugador o por el arma utilizada por el atacante, ya que no es lo mismo un disparo a quemarropa de una pistola que de una escopeta). Incluso, uno de los enemigos infectados, el Chasqueador, mata con solo tocar a Joel debido a su extrema fuerza, provocando el pánico una vez ha visto al jugador. Por norma general, se recomienda utilizar el sigilo como primera opción de combate, recurriendo al enfrentamiento directo como última opción ya que los recursos que se encuentran son escasos, haciendo que cada bala cuente. Incluso, si el jugador se ha quedado sin munición, dispara y el enemigo lo escucha, reaccionan de manera más agresiva hacia este y con frases como: “conozco ese sonido, hijo de puta”. A su vez, Joel cuenta con pulso para el uso de las armas, pudiendo perderlo a la hora de apuntar o, dependiendo del arma, teniendo más o menos estabilidad para le apuntado, además de que cada arma tiene un retroceso mayor o menor dependiendo de cual se utilice. Cabe destacar la linterna, objeto vital para las incursiones bajo tierra o de noche. Esta se controla con el joystick derecho, al igual que la visión de Joel y puede quedarse sin baterías, teniendo que agitar el mando, utilizando la tecnología de movimiento SIXAXIS, para volver a reponerla. A su vez, el HUD es minimalista: salud del jugador, arma empleada, munición restante, objeto para defenderse cuerpo a cuerpo y cuchillos forman un círculo en la esquina inferior (además del oxígeno en las contadas ocasiones que Joel debe bucear). La salud es un semicírculo (aumentable mediante mejoras hasta formar un círculo completo) el cual cambia de color dependiendo de cuan relleno esté, además de cambiar los efectos en pantalla para indicar el peligro por baja salud. Se decidió un uso simplista para evitar posibles distracciones en la obra que rompan la inmersión del jugador o impidan su visión del escenario para un mejor reconocimiento del terreno tanto en la exploración como para el sigilo. Joel carga una mochila que hace de inventario, al cual se puede acceder pulsando el botón *select*. En este, podrá utilizar los materiales recolectados para hacer armas arrojadas, modificar armas blancas o crear botiquines. Pero, acceder al inventario no pausa la acción del juego, suponiendo un riesgo en situaciones tensas de combate y obligando al jugador a elegir cuidadosamente cuando abrir la mochila.

Las breves zonas de exploración son para el jugador un lugar libre a explorar junto a Ellie, y a veces con el personaje de turno en el capítulo que se esté jugando, como pueden ser Bill, conocido de Joel, o Tommy, hermano de Joel, dando un respiro y la

oportunidad de conocer a los protagonistas y el cómo interaccionan entre sí y con lo que le rodean.



Figura 28: Ejemplo de Joel apuntando en *The Last of Us*. Se puede ver el HUD minimalista en la parte inferior derecha.

Un ejemplo es cuando Ellie encuentra una maquina arcade estropeada en un bar con el juego ficticio *The Turning*. Si el jugador le pregunta si ha jugado alguna vez, ella responde que no, pero una amiga suya lo sabía todo sobre él, contándole todo a Joel sobre el juego. Este ríe y simplemente responde que no era mucho de videojuegos. Sin embargo, el ejemplo más famoso de interacción entre los dos es en la presa de Wyoming. Para poder cruzarla, se deben girar las dos manivelas. Una lo hace Joel, pero para la otra, Ellie es la única que puede llegar, sin embargo, está al otro lado del agua y ella no sabe nadar. El jugador deberá encontrar una superficie para transportar a Ellie a través de la presa y poder girar la manivela al otro lado. Una vez hecho, el jugador podrá cruzar y, una vez llegado al final, Ellie subirá la mano y dirá: “Trabajo en equipo” El jugador puede chocar la mano o simplemente dejarla colgada. Ambos ejemplos no repercuten para el final de *The Last of Us*, ya que este es solo tiene uno independientemente de las acciones tomadas a lo largo del juego. Sin embargo, todo está colocado para que el jugador entable amistad y afecto con Ellie al mismo tiempo que Joel, consiguiendo una identificación con el personaje por parte de este. Otro ejemplo notorio es una situación al comienzo de la obra. Tess y Joel, mientras están realizando un trabajo en un edificio cubiertos por esporas del Cordyceps, se encuentran

con un hombre cuya máscara de gas se ha roto. Estas máscaras previenen a las personas de infectarse en zonas de alto riesgo, por lo que ese hombre ya está muerto. Sin embargo, suplica clemencia a Joel, pidiéndole que le remate. La decisión forma parte del jugador: gastar una bala, muy preciadas en la obra, en matarle, o dejarle ahí y que muera lentamente por la infección. Esto no aporta nada al final ni a ninguna situación futura del juego, pero pone a prueba al propio jugador y le prepara para el tono general del videojuego.

- Until Dawn

Centra sus mecánicas casi por completo en la toma de decisiones y el *Quick Time Event*. Al querer ser una película interactiva, utiliza el recuso de la cinemática siempre que puede, sin embargo, solo utiliza las creadas mediante scripts con el motor gráfico del juego, prescindiendo de las prerrenderizadas y evitando romper la inmersión. En mitad de estas cinemáticas o eventos, aparecerá una toma de decisiones (Figura 8), normalmente dos a elegir, las cuales tendrán consecuencias notorias a lo largo de la obra. El propio Pete Samuels (2015) habla de la complejidad en la toma de decisiones y el sistema de Efecto Mariposa:

Intentamos varias cosas durante el desarrollo en un esfuerzo por representar esto (las consecuencias de las tomas de decisiones) ante el jugador. Gran parte de lo que se nos ocurrió fue demasiado complicado de leer, porque muchas cosas afectan las muchas formas en que se desarrolla la historia. Siempre parecía una telaraña masiva e ilegible. Al final, lo dividimos en la pantalla de la mariposa que, aunque no pinta la imagen completa, al menos informa al jugador con bastante claridad sobre la cadena de eventos y las principales consecuencias de las decisiones más importantes. (...) Aquellos que lo hayan intentado probablemente se darán cuenta de la probable complejidad de un solo mapa que representa las decisiones que conducen a todos los resultados a gran escala en el juego.

Sin embargo, Supermassive Games no olvida que esto es un videojuego, y suele darle al jugador momentos para poder respirar, como por ejemplo en la consulta del Doctor Hill, y momentos de exploración, ya sea en la cabaña, la institución mental, la mina, entre otros. En cuanto a estos momentos de exploración (Figura 29), puede llegar a recordar a un *survival horror* clásico, como *Silent Hill 2*, por el uso tanto de la cámara como de la iluminación. En estas secciones, el jugador tiene total control del personaje y puede examinar la localización en la que se encuentra, pulsando el botón equis para recoger objetos como pistas y tótems premonitorios (los explico más adelante) y examinarlos

detenidamente con el joystick derecho. A su vez, podemos controlar la fuente de luz que lleve el personaje que controlemos con el joystick derecho.



Figura 29: Ejemplo visual de *Until Dawn*. Al igual que *Silent Hill 2*, la cámara fija nos esconde a la vez que nos enseña.

En *Until Dawn* el factor de horror proviene más en cuando aparecerán las decisiones y los *Quick Time Events* junto con el asesino más que en el jugador saber gestionar los recursos que posee. Los reflejos y cierta habilidad serán necesarios también para la supervivencia en los *Quick Time Event*, ya que se puede morir fácilmente al fallar uno de estos. Dejar a Chris en el vestíbulo de la cabaña mientras Matt y Emily exploran la primera planta puede parecer una decisión pequeña, pero puede acabar desembocando en la muerte de uno de ellos, o incluso de los tres. Además, y si el jugador encuentra los objetos tótems, se da una posible visión de futuro, generando más tensión por saber cuándo ocurrirá y si puede ser evitado. Incluso, tomarse una situación de manera seria o humorística puede cambiar la percepción de uno de los personajes hacia ti o incluso la personalidad de este, pudiendo ser determinante a la hora de querer o no salvarte en un futuro. Esta es la última mecánica que posee el juego, la información del personaje (Figura 30). Esta son dos columnas: la primera nos muestra la personalidad de quien controlamos con siete características (honesto/a, caritativo/a, gracioso/a, valiente, romántico/a y curioso/a) y la segunda para la relación de este con el resto de los personajes. Cuanto más llena esté la característica o relación, mejor será en ese campo o mejor se relacionará con tal personaje.

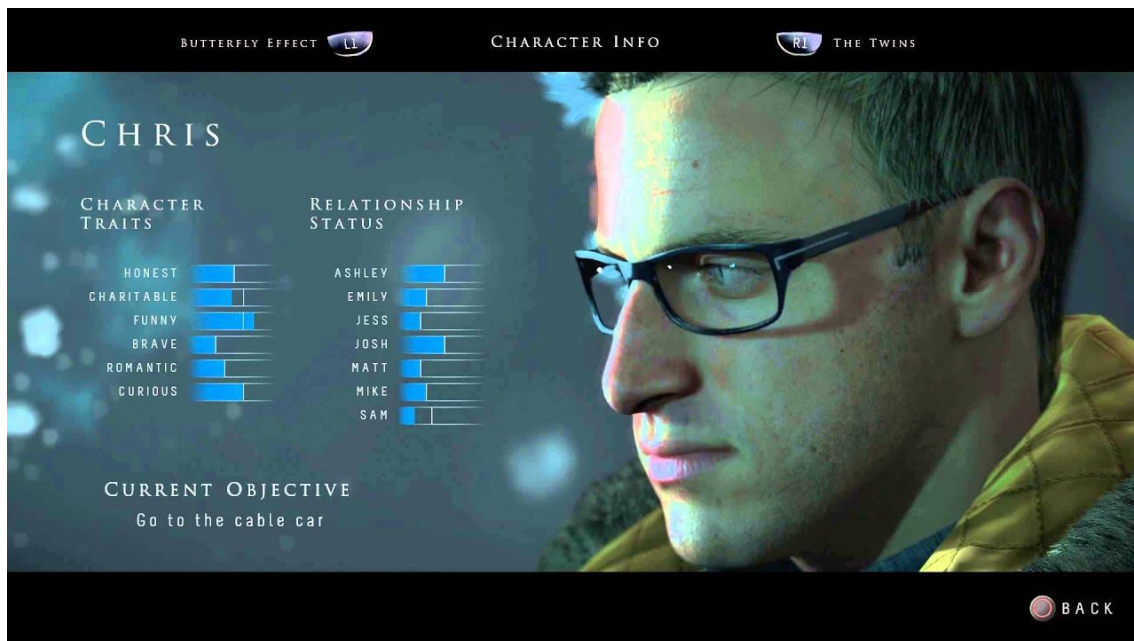


Figura 30: Ejemplo de la Información del personaje de Chris en *Until Dawn*.

Por último, cabe destacar las consultas del Dr. Hill. Desde el prólogo hasta diversos capítulos, se realizan intermedios entre los eventos del videojuego y las consultas del Dr. Hill. Este irá creando un perfil psicológico del jugador en una serie de sesiones en las se trata la ansiedad, análisis de imágenes, miedo a la soledad, las relaciones sociales, etc. Lo curioso es que, dependiendo de las elecciones tomadas, detalles y sustos de la obra cambian para adaptarse a los miedos del perfil psicológico del jugador. Por ejemplo, en una de las elecciones del capítulo, si se elige miedo a las agujas o cuchillos, El Psicópata dormirá a Sam con una aguja quirúrgica y no con una máscara de gas. Otro ejemplo es, si se elige miedo a espantapájaros, payasos o zombis, aparecerá un maniquí en su consulta en el capítulo cuatro. Además, la figura constará un susto posteriormente en el capítulo. A su vez, los escenarios y el propio doctor cambian. Por ejemplo, si se selecciona miedo a los zombis, la cara del Hill se irá pudriendo poco a poco y poniéndose más verdosa. Incluso comenta los eventos del juego y, si el jugador está utilizando las consultas para poder matar a los protagonistas mejor, lo recalcará, llamando psicópata al jugador y que todo esto se ha “ido a la mierda”. Pero estas sesiones no son solo mecánicas, sino también narrativas. Pequeñas pistas como los cambios del fondo y alguna decisión tomada pueden decirnos quien de los protagonistas está en la consulta. En el capítulo tres, se puede elegir que personaje, de que lo que va de videojuego, te gusta más o menos. Una vez terminada la sesión, un personaje habrá

sido afectado dependiendo de las decisiones. Las pistas están ahí, el jugador debe investigar para conocer toda la verdad.

En base a todo lo explicado anteriormente, se alcanzará una de las ramificaciones de los finales, determinadas por cuantos personajes sobreviven y cuantos mueren, dando alrededor de doscientas cincuenta y dos variables en cuanto al final alcanzado.

- *Amnesia: The Dark Descent*

Centra sus mecánicas por completo en el terror más que en la narrativa. Utiliza un esquema de control parecido a *The Last of Us*, salvo que la acción ocurre siempre en primera persona, enfrentando al jugador a todas las situaciones siempre al frente, añadiendo que no utiliza HUD de ningún tipo para no romper la inmersión conseguida con este uso de la primera persona. A su vez, el videojuego no posee mecánicas de combate. Como dijo Thomas Grip (2010): “Lo más importante, en cuanto al diseño, es probablemente no tener combate en un juego de terror. Hay una gran diferencia en cómo un jugador se acerca a un juego cuando no tienes armas, y realmente nos permite hacer cosas que de otro modo no podríamos haber hecho.” El jugador solo puede esconderse, correr e iluminar habitaciones con el objeto yesquero, encendiendo una antorcha clavada en la pared o velas en un escritorio, o con su propio candil, el cual gasta queroseno. Las mecánicas de interacción con el entorno están muy cuidadas para infundir pánico en situaciones de ser detectado por una criatura. Para abrir una puerta, un cajón o interactuar con palancas y válvulas, se debe mantener el clic izquierdo del ratón para simular el agarrar el pomo y realizar el movimiento (empujar alejando el ratón del jugador y tirar acercándolo), pudiendo a su vez notar el peso del objeto debido a la velocidad y fuerzas empleadas en el movimiento. En una situación de sigilo, es perfecto ya que nos puede permitir ojear una habitación antes de entrar y ver si es seguro. Pero cuando un monstruo te persigue, abrir una puerta puede ser decisivo entre la vida y la muerte, pero, debido a esta mecánica tan concreta, se genera terror en el jugador cuando no consigue abrir la puerta a tiempo.

Incluso la oscuridad puede ser utilizada a favor del jugador, pero es un arma de doble filo. La vista del protagonista puede acostumbrarse a esta, mostrando un poco del escenario en un tono azul oscuro (Figura 31). Será invisible para los enemigos, a no ser que se haga ruido, pero afecta a la cordura, teniendo un peligro doble. Daniel posee un medidor de salud y un medidor de cordura, el cual perjudica la dificultad de la obra. El

jugador, a lo largo de su exploración del Castillo de Brenneburg se encontrará toda clase de monstruos y situaciones que afectan a Daniel psicológicamente, como una obra de Lovecraft o la ya citada inspiración en el videojuego *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Productions, 2005). Por lo tanto, la cordura de Daniel puede hacerle ver u oír cosas que realmente no están ahí, pudiendo tener cuatro niveles de cordura: todo está bien (en verde), teve dolor de cabeza (en amarillo), la cabeza duele y las manos tiemblan (en naranja) y ... (en rojo). Cuanto más bajo sea el nivel, peor será la experiencia tanto para Daniel como para el jugador, pudiendo sacudir violentamente la pantalla de juego, escuchar el sonido de dientes y piedras chasqueando, ver monstruos donde no los hay y hacer el intento de atacar al jugador, alejar el centro de la pantalla o el desvanecimiento de esta mientras se escuchan extraños ruidos, volviendo casi al instante. Sin embargo, la cordura puede restaurarse de distintas maneras, como bebiendo la conveniente Poción de cordura, permanecer un rato en un espacio iluminado o utilizar el candil, aunque este último no la restaura nunca por completo, o simplemente, y el más interesante, haciendo progreso en el juego, obligando al jugador a continuar. En cuanto a la gestión de recursos, el juego posee un inventario en el que se podrá comprobar el nivel de salud, cordura, los objetos recogidos, el nivel de queroseno de la lámpara, cuantos yesqueros se tienen o los documentos recogidos a lo largo de la obra.



Figura 31: Daniel agazapado en la oscuridad

Cabe añadir que la obra, si ve que le jugador se ve abrumado por los desafíos, da pistas y consejos para ayudarles. Al morir, suele aparecer un consejo en pantalla que incentive a probar otra estrategia para superar el puzle o la zona. Daniel, a su vez y muy rara vez, puede tener un pensamiento que también ayuda si el jugador está atascado.

— THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Utiliza unas mecánicas adaptadas a la cámara del juego. Para la exploración (Figura 32), se divide en pantallas que pueden ocupar toda la pantalla o ser algo más grandes y la cámara moverse junto al personaje, pero el jugador puede ver con gran claridad estas. Isaac se mueve con el joystick izquierdo con total libertad mientras que el joystick derecho o los botones equis, cuadrado, círculo y triángulo, controlan la dirección en la cual dispara. Una vez elegido el personaje que queremos ser, el jugador comenzará a explorar las distintas habitaciones del sótano al cual ha caído. Utilizando sus lágrimas como armas a disparar, deberá ir explorando las distintas salas, las cuales están infectadas de criaturas las cuales deberá derrotar para poder continuar, y recoger recursos como objetos, abalorios, monedas y bombas para poder sobrevivir y llegar al siguiente piso. El agujero para descender se encuentra en la sala del jefe, el cual debe ser derrotado para poder continuar. Los recursos y aparecen aleatoriamente por todo el mapa mientras que los objetos tienen dedicada una sala que los contiene, pero que también son aleatorios. En cuanto al HUD, la pantalla suele estar llena de información en sus laterales, pudiendo incluso activar más en el contenido DLC. Esta, por defecto, es: salud, vida del jefe y mapa en la parte superior; monedas, llaves y bombas recogidas en la parte izquierda; abalorio y carta del tarot en la parte inferior, y objetos recogidos en la parte derecha.

El jugador deberá completar la obra diecinueve veces para poder ver todos los finales, cayendo en la repetición, algo común en el género *roguelike*. Esto es clave para desentrañar al completo la historia, además de analizar habitaciones y localizaciones que se encuentra, los objetos recogidos incluyendo nombres y efectos, los monstruos y jefes a los que se enfrenta, y los distintos finales, aunque el final verdadero puede dar a entender lo que ha ocurrido en la obra.



Figura 32: Isaac luchando contra el jefe *Duke of Flies*, en *The Binding of Isaac Rebirth*.

Como dijo Edmund McMillen, es un videojuego con temáticas muy duras que ha sido edulcorado con unos gráficos bonitos, pero que, una vez el jugador reflexiona, es una historia trágica de un niño sin infancia.

- Bloodborne

Le da control total al jugador tanto de movimiento como de cámara. El joystick izquierdo controla al personaje mientras que el derecho controla hacia donde queremos ver, pero a diferencia de por ejemplo *The Last of Us*, la cámara está mucho más alejada, dándonos más visión de nuestros alrededores. Pero, puede fijar a un enemigo pulsando R3, facilitando el combate uno contra uno. El protagonista, al ser un cazador, posee unos movimientos muy veloces y un control fluido y preciso, con un esquema de control muy completo. Con el botón equis interactúas con objetos o hablas con los personajes que te encuentres, con círculo das un paso atrás o, si el jugador se encuentra en movimiento, rueda en esa dirección, el botón cuadrado utiliza un objeto que se tenga equipado (cocteles molotov, guijarros, vasijas de aceite, etc.) y el botón triángulo cura al personaje. En cada mano, puede llevar dos armas o, en su defecto, una que requiera ambas. Con el botón R1, utiliza un golpe normal, con R2, uno más lento, pero con posibilidad de cargarlo, L1 para transformar el arma empleada, y L2 para disparar o utilizar la antorcha. Utilizando los botones de dirección, puedes cambiar de arma, si es que se tiene equipada. No existen armas defensivas como escudos o derivados, aunque

existe La Rodela, pero es muy débil y su descripción advierte al jugador que defenderse en este universo no sirve de nada. Las mecánicas premian la velocidad, el esquivar y el propiciar un disparo en el momento justo al rival para hacerle perder la estabilidad y ejecutar un golpe cargado. Con estas mecánicas se crea un combate ágil y rápido, muy necesario para las amenazas que la ciudad de Yharnam esconde.



Figura 33: El jugador peleando contra el jefe Bestia Clérigo, en *Bloodborne*.

El jugador deberá explorarla y sobrevivir a la noche de cacería. Al explorar, se van recolectando recursos como balas y/o botiquines, además de objetos vitales para progresar con la historia. Estos son almacenados en un inventario de espacio ilimitado, a excepción de los recursos curativos y las balas con un máximo de veinte, almacenando el resto en El sueño del cazador. Al acceder a este, no pausa la acción de la obra, eligiendo cuidadosamente cuando abrirlo. Cuantas más criaturas se eliminan, el jugador consigue ecos de sangre, los cuales son utilizados como moneda de cambio y para subir de nivel/estadísticas de tu personaje. Pero, si el jugador muere, los ecos se quedan en el lugar donde se ha perecido, pudiendo incluso haber sido ingeridos por la bestia que te ha matado. Para recuperarlos, se deberá volver al lugar y recolectarlos, o matar a quien los ha ingerido. Este es uno de los factores de terror en *Bloodborne*, el perder todos tus ecos por no haber sido lo suficientemente precavido. En cuanto al sistema de lucidez, este es vital para la trama y universo del videojuego. El jugador comienza con cero, viendo Yharnam como una ciudad gótica infestada de aldeanos locos y licántropos ardiendo crucificados por estos. Sin embargo, cuanto más avance el jugador y lucidez

recolecte, podrá ir comprendiendo el universo que le rodea. Se pueden dar los siguientes avances en cuanto a lucidez: con uno, se podrá utilizar los ecos de sangre para subir de nivel al personaje, ya que el jugador es capaz de comprender que una muñeca esté viva, podrá acceder al modo online y un nuevo enemigo aparece; con quince, un nuevo enemigo aparece en el Paso del Osario de Hemwick, pero solo si ha interactuado con el Viejo Adagio (teme la sangre vieja), y los enemigos se vuelven más fuertes con nuevos ataques y formas; con treinta, el enemigo Wintern Lantern (o Confianza Cerebral) puede oírse cantar en la distancia, pero entona una melodía distinta; con cuarenta, las Amygdalas pueden ser vistas en la Capilla de Oedon en el Distrito de la Catedral y en las puertas de Yahar'gul, sin necesidad de activar el evento de la "Luna de Sangre" (se activa tras matar al jefe Ron, La Araña Vacua), y los enemigos mutan y se fortalecen; con cincuenta, El Sueño del Cazador cambia su melodía, se es capaz de ver quien atascaba la puerta del Distrito de la Catedral y los enemigos vuelven a mutar, y con sesenta, se puede escuchar el sonido de un bebe llorando en ciertos momentos y todas las localizaciones y, finalmente, las criaturas terminan de mutar, mostrando su auténtica forma. *Bloodborne* cuenta con tres finales, los cuales depende de si se ha utilizado ninguna, una o tres veces un objeto en específico, pudiendo desbloquear dos enfrentamientos contra jefes opcionales.

5.4.- Cámara empleada:

- Doki Doki Literature Club!

Apenas utiliza la cámara como un mero recurso funcional. Siempre vemos un fondo con los personajes hablando de frente a nosotros, aunque estén hablando entre ellos, sin ningún movimiento o cinemática. Los personajes siempre se sitúan en un plano americano a excepción de eventos puntuales, en los que se sustituye personaje y fondo por una imagen.

Solo se utiliza la cámara en dos ocasiones: una cuando la obra comienza a volverse inestable y tanto fondo como personaje comienza a dalearse lentamente saliendo de cuadro.

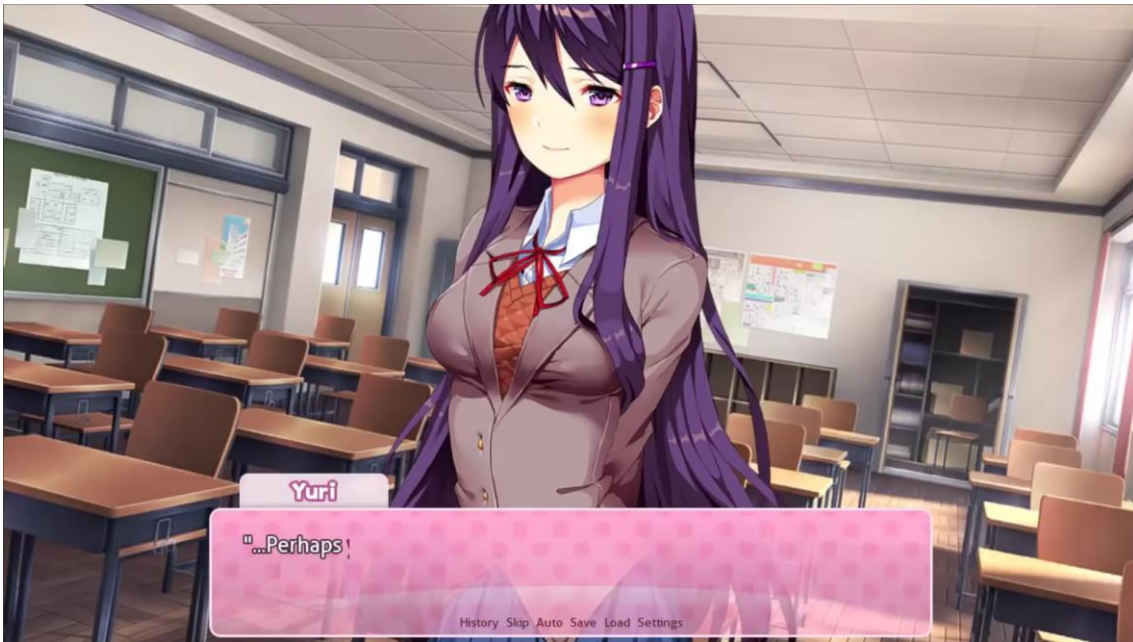


Figura 34: La cámara de juego comienza a dalearse lentamente, en *Doki Doki Literature Club!*

La otra es, una vez el jugador llega a un falso final tras haber sido asesinado por Natsuki, la pantalla se volverá entera color rojo sangre durante un rato y con movimientos agitados de la imagen.

- *Silent Hill 2*

Tiene muy en cuenta su cámara, utilizándola de tres maneras distintas. La obra alterna entre cámara fija, cámara de seguimiento alejada y las empleadas para las cinemáticas, más centradas en un lenguaje cinematográfico. La primera, típica en el género del *survival horror*, es utilizada cuando el juego quiere dejar y no dejarte ver ciertas partes de las habitaciones o criaturas. A su vez, suele emplearse para dar a entender que algo está mirando y siguiendo al jugador mientras explora una localización, inducción más miedo al jugador junto con los juegos de iluminación y sonido.

El segundo tipo, las cámaras de seguimiento, suelen ser empleados cuando se explora el pueblo de *Silent Hill* o se recorren pasillos largos. Sin embargo, este último suele ser algo obtuso y molestar bastante cuando se intenta seguir un camino o pelear contra un monstruo.



Figura 35: Primer tipo de cámara en *Silent Hill 2*, cámara fija. Nos muestra el maniquí con la linterna, pero nos esconde el monstruo que hay detrás de este.

El pulsar L2, la cámara se reinicia moviéndose hasta quedar a la espalda y bastante alejada de James, lo cual en pasillos estrechos puede dar problemas de visibilidad no intencionados y, debido a la estrechez de estos, puede tardar un poco más de lo esperado en colocarse correctamente. Por último, las empleadas por cinemáticas, tanto prerrenderizadas como las que no, utilizan el lenguaje audiovisual del cine como, por ejemplo, antes cuando he explicado en el principio de la obra, el cómo utiliza un movimiento rotatorio de la imagen y un trasfoco en la primera escena.

A su vez, al alternar entre las cinemáticas hechas con el motor gráfico del juego con las prerrenderizadas, Team Silent utiliza un recurso poco reconocido: el uso de los fotogramas por segundo. Las primeras utilizan treinta fotogramas por segundos, que es la velocidad a la que se juega la obra, sin embargo, las segundas están a sesenta. En el año 2001, la comunidad de jugadores no estaba tan al tanto de la velocidad de los fotogramas en el medio, así que se utilizó para dar una sensación sutil de perturbación y desconcierto.



Figura 36: Tercer tipo de cámara en *Silent Hill 2*, cámara cinematográfica, utilizando el lenguaje audiovisual del cine.

Sin embargo, las cinemáticas prerrenderizadas utilizan un idioma audiovisual simple, abundando los planos medios y la estructura plano-contraplano, dejando la creatividad a la cámara en las cinemáticas creadas con el motor del juego. Por ejemplo, cuando Angela se enfrenta a sus demonios, la cámara utiliza un plano aberrante y no para de tambalearse violentamente hacia todas partes. Otro ejemplo es, cuando Eddie cree que James le odia y se ríe de él, con plano medio contrapicado, indicando su posición dominante y agresiva ante el protagonista.

- The Last of Us

Se busca la llamada mencionada sensación de película interactiva, cuidando al milímetro el uso de su cámara. Se utilizan dos tipos durante todo el videojuego: una considerada como la parte jugable, la cual sigue a Joel siempre, y la de las cinemáticas, tanto con el motor del juego como las prerrenderizadas. Con la primera se utiliza la estándar en juegos de acción de 3º persona, siempre en la espalda del protagonista. A su vez, esta se adapta dependiendo de la situación en la que se encuentre el jugador, como por ejemplo al agacharse para atacar en sigilo, alejándose un poco, cuando es agarrado por un enemigo o le ataca con un arma blanca, acercándose más a Joel y el atacante y mejorar

la inmersión del momento, o cuando Joel apunta, la cual se posa en el hombro de este para dar una mejor precisión.



Figura 37: Acercamiento de la cámara en combate cuerpo a cuerpo en *The Last of Us*.

Un ejemplo del uso de este primer tipo para la narrativa y el horror es cuando Joel y Ellie tienen que atravesar un taller mecánico para encontrar a Bill. Una vez el jugador abre la puerta, se activa una trampa que atrapa a Joel del tobillo y lo deja suspendido en el aire boca abajo. Esta ha generado ruido y vienen infectados al lugar, por lo que Joel deberá proteger a Ellie mientras corta la cuerda y también a sí mismo, ya que pueden atacarle. La cámara, sin embargo, está boca abajo junto con Joel, generando pánico en el jugador ya que las mecánicas de disparos que ha estado empleado ahora están al revés. Otro ejemplo es un paralelismo dado con el principio y al final del juego: Joel llevando a Sarah junto con Joel llevando a Ellie, utilizando las mismas animaciones y los mismos tiros de cámara, creando una semejanza entre Ellie y Sarah, algo que el propio Joel lleva evitando toda la obra.

En cuanto al segundo tipo de cámara, *The Last of Us* cuida tanto su fotografía que puede llegar al nivel del cine en cuanto a esta, utilizando todos los recursos de la narrativa audiovisual además de la técnica del uso de una breve pantalla a negro para la transición entre cinemáticas creadas por distintos motores gráficos ya explicada. Su cuidada fotografía y esta técnica hacen que la obra posea el reconocimiento de experiencia cinematográfica interactiva, evitando el romper la historia por secciones jugables y no

jugables, consiguiendo un bloque narrativo casi completo, algo que hasta la salida de *God of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018) no se superaría. Inclusive, la película *Logan* (James Mangold, 2017) tiene un plano exacto a otro empleado en *The Last of Us*.

Un ejemplo del uso de esta cámara es cuando Joel, Ellie y Tommy entran en una casa abandonada para reabastecerse después de un ataque que han sufrido. Ellie, la cual ha subido a la parte de arriba, está en una habitación leyendo el diario de una niña la cual habitaría ese lugar en algún momento. La cámara hace un movimiento horizontal desde Joel hasta a Ellie. Mientras ella no puede creer las preocupaciones de dicha niña, las cuales eran las típicas antes del apocalipsis, la cámara muestra a Ellie sentada leyendo dicho diario. Cambio de plano a Joel. Formando una estructura plano-contraplano, y le dice que se van, mientras le sigue a él. Ellie se niega, volviendo al plano, y Joel, harto decide dejarle las cosas claras. Ellie le confiesa a Joel que sabe que este quiere librarse de ella, abriendo la escena con un plano general. La discusión comienza. Las cámaras se posicionan para generar un nuevo plano-contraplano, siguen a los personajes, los cuales se han colocado uno frente al otro. La pelea llega al momento álgido cuando Ellie dice: “No soy ella” (en referencia a Sarah, la hija muerta de Joel). Justo cuando va a seguir, Joel la detiene, temblándole la voz. Las cámaras ya están ubicadas. Sin embargo, Ellie, insiste. Joel se acerca, dejándole claro que la niña no sabe que significa la pérdida. Una vez dicho esto, aparece una nueva cámara, mostrando un plano medio de Ellie a la izquierda, con Joel a la derecha sin mostrar su cara. Ella se acerca y le dice que toda persona que le ha importado la ha abandonado o ha muerto. Le empuja, Joel sale de plano, creando una metáfora visual de un posible abandono de él a ella. Nueva estructura de plano-contraplano, teniendo un plano corto de ambos. Joel la mira asimilando lo último que ha dicho. Ellie dice: “No digas que estaré más a salvo con otra persona porque la verdad es que estaré más asustada”. Cambio a Joel, plano más cerrado, denotando confianza, determinación e ira: “Tienes razón, no eres mi hija”. Cambio de plano a Ellie, la cual escucha con una expresión de debilidad. Vuelve el plano a Joel: “Y ten por seguir que no soy tu padre.” (Pausa). “A partir de ahora vamos por caminos separados”. Tommy entra en escena y rompe la tensión, cambiando a un plano americano de Joel, estando este a la derecha, con la espalda de Ellie a la izquierda, respetando el aire de la parte superior de la pantalla.



Figura 38: Ejemplo de transición entre parte jugable y cinemática en *The Last of Us*: El jugador entra por la puerta, breve corte a negro y cambio a cinemática prerrenderizada.

- Until Dawn

Recoge un poco de las dos obras anteriores. Para las partes de exploración, utiliza las cámaras fijas explicadas en *Silent Hill 2* para dar un control de que vemos y que no se ve, junto con los juegos de iluminación y sonido. En segundo lugar, al igual que *The Last of Us*, utiliza la fotografía cinematográfica para las cinemáticas y eventos de tomas de decisiones, induciendo más esa sensación de película interactiva. Incluso, cabe destacar que la obra, al emplear solo el motor gráfico, no tiene el pequeño fundido a

negro como por ejemplo la obra de Naughty Dog (además de por haberse creado en base a una PlayStation 4 y no una PlayStation 3). A su vez, utiliza los recursos audiovisuales del cine de terror *slasher*, como mostrar pasillos oscuros durante un largo tiempo, ver la imagen del asesino en las afueras de la cabaña y del bosque mientras espía a sus futuras víctimas, movimientos bruscos para asustar ante lo inesperado, hacer un rápido e inesperado movimiento de cámara mostrando la cara del asesino para incentivar el susto y/o mostrar las muertes violentas de los protagonistas. Sin embargo, cabe destacar el uso de la primera persona (Figura 39) en las secciones de la consulta del Dr. Hill.

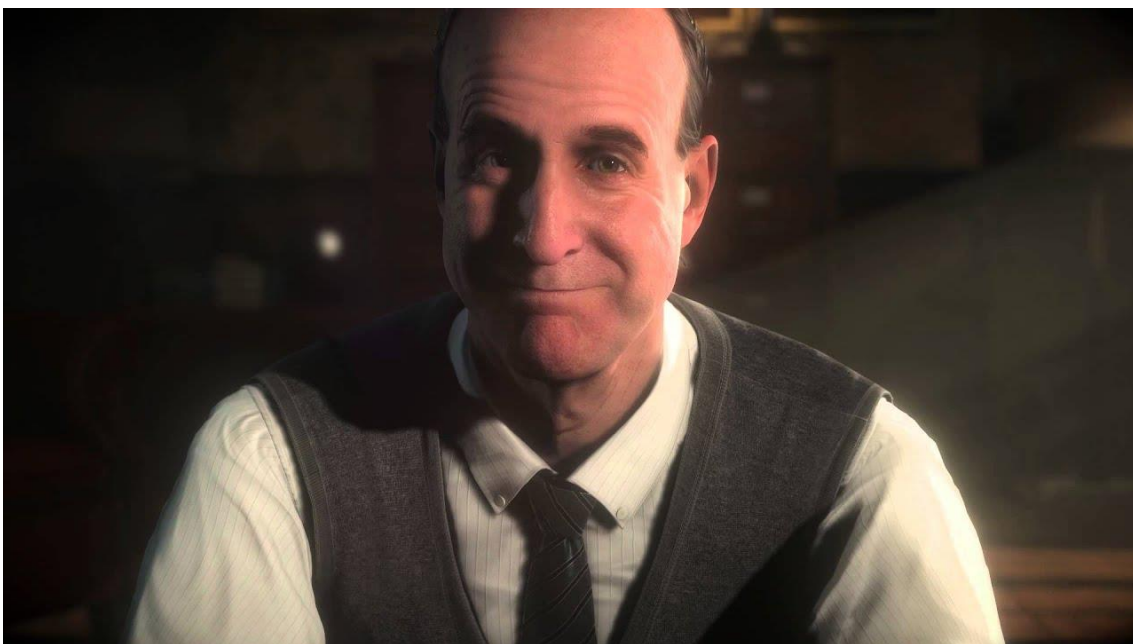


Figura 39: Ejemplo de cámara en primera persona, las secciones en la consulta del Dr. Hill, en Until Dawn

Este recurso es utilizado, principalmente, para esconder cuál de los personajes es el que está yendo a terapia. Además, el Dr. Hill mira directamente a cámara, rompiendo la cuarta pared y creando un vínculo subconsciente con este, creyendo que se nos está evaluando a nosotros en lugar de a un personaje oculto. Incluso, se da un tercer factor para el uso de la primera persona, y es la falta de localización temporal. El jugador visita la consulta en momentos concretos de distintos capítulos para evaluar lo que ha visto y lo que está por venir. Pero, no sabemos si estas consultas son diegéticas o son algo apartado de la narrativa principal, creando esa incertidumbre para la revelación en la última consulta: el Dr. Hill que nosotros vemos no es el real, sino una interpretación

de él por parte del personaje de Josh, el cual tuvo sesiones con él después de la muerte de sus hermanas y antes de la reunión un año después.

- *Amnesia: The Dark Descent*

Solo utiliza la cámara en primera persona, teniendo una vista subjetiva de los ojos del protagonista durante toda la obra. Esta es una decisión muy medida por parte del Frictional Games, ya que consigue crear una inmersión casi completa. Al controlar a Daniel, solo vemos sus manos cuando utiliza el candil. Por lo tanto, al no ver cómo es él en físico, el jugador puede proyectarse mejor en el mundo y en el personaje. Las criaturas son vistas directamente de frente por el jugador, teniendo que enfrentarlas cara a cara. Al mismo tiempo, situaciones perturbadoras y paranormales son también vividas tal y como Daniel, y el jugador, las ven, siendo este último el responsable de que se muestra y que no. Por otra parte, las cinemáticas son vividas desde el punto de vista de Daniel; no cambia la perspectiva ni la cámara (Figura 40), quedando estas como eventos que ocurren a nuestro alrededor, consiguiendo una inmersión que ninguna de las anteriores obras analizadas en este punto alcanza.



Figura 40: Ejemplo de cinemática en *Amnesia: The Dark Descent*. El evento ocurre, pero como la perspectiva nunca cambia, el jugador tiene completo control de que ve y que no ve, evitando romper la inmersión.

- THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Mediante perspectiva cenital, se controla a Isaac durante toda la obra sin cambiar de perspectiva. Solamente cambia la cámara en la cinemática introductoria y al final del juego. Sin embargo, los finales suelen tener un lenguaje audiovisual básico (Figura 41), a excepción del *Final Ending*.

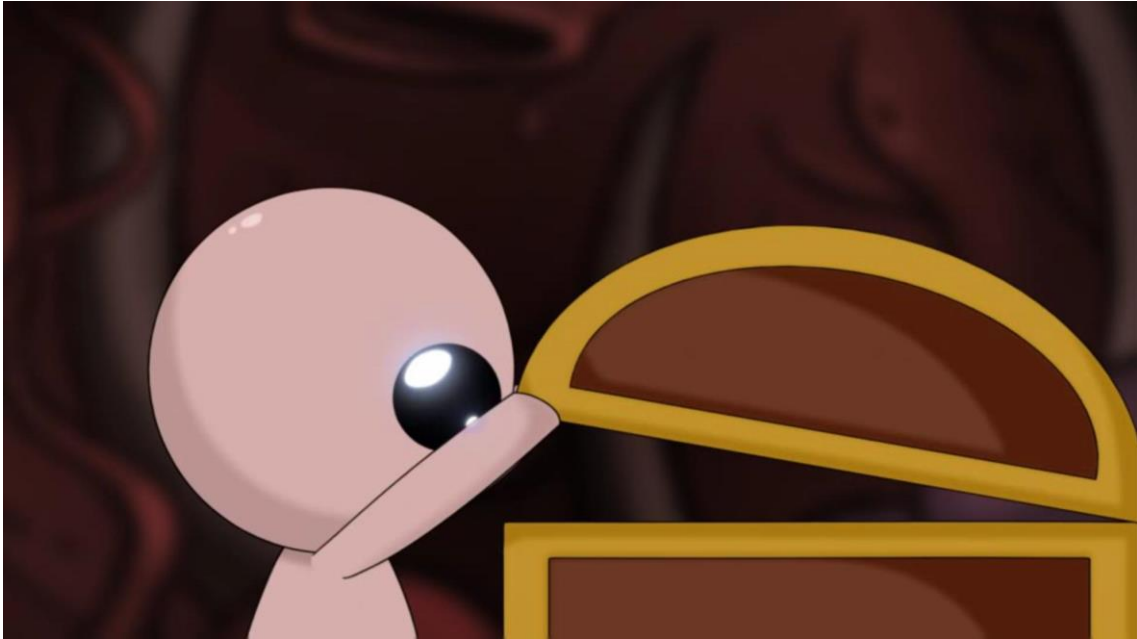


Figura 41: Ejemplo de la cinemática *Ending 5*, en *The Binding of Isaac Rebirth*.

La perspectiva cenital es utilizada para dar la sensación de estar observando a Isaac en su pesadilla desde arriba, como si el jugador hubiera abierto el arcón y pueda ver a Isaac recorrer las mazmorra y calabozos. Esta es una decisión acertada debido a la naturaleza de la obra, ya que todo ocurre en la imaginación de Isaac y el realmente está en el arcón encerrado. A su vez, cuando se recorre el nivel y se cambia de sala, esta hace un movimiento rápido hacia la siguiente, dando una sensación de dinamismo a la exploración.

- Bloodborne

También alterna entre dos posibles cámaras, una empleada para la jugabilidad y otra para las cinemáticas. La primera consiste en dejar al jugador en el centro de la pantalla y poder mover la cámara libremente sobre el eje de este para unos mejores reflejos a la hora de esquivar a los enemigos. En cuanto a los enemigos, esta tiene en cuenta el

tamaño de estos. Al fijar la cámara en el enemigo al pulsar R3, si es una criatura humanoide o del tamaño del jugador, no se moverá, pero si es de dimensiones grotescas, como la Vicaria Amelia (Figura 42), por ejemplo, la cámara se alejará hasta que esta ocupe toda la pantalla, a no ser que el jugador se acerque mucho a la bestia, que en todo caso la cámara le seguirá. A su vez, es muy útil para poder examinar los lugares y localizaciones que el jugador explora, además de para poder divisar trampas y criaturas escondidas que pretenden atacar por sorpresa. Al mismo tiempo, al hablar con ciertos personajes que nos encontramos en nuestro viaje, la cámara no cambia, dejando que el jugador pueda mover tanto su personaje como la cámara mientras le están hablando, sin romper la inmersión en la obra. Además, si se encuentra el objeto Monóculo, la cámara cambia a un híbrido primera-tercera persona (ilusión de una vista subjetiva que en realidad se encuentra un poco más alejada del hombro personaje) para una mejor exploración de las localizaciones.



Figura 42: Ejemplo del primer tipo de cámara en *Bloodborne*. Esta, al estar fijada a la criatura, se aleja debido a su gran altura, evitando entorpecer la visión del jugador.

Su segundo tipo de cámara es la más peculiar. *Bloodborne* apenas utiliza el recurso de la cinemática, incentivando su importancia cuando una de estas aparece. Es empleada para: dejar claro que el jefe con el que vamos a combatir es muy importante para la historia, el lugar al que llegamos es clave para la historia o para uno de los tres posibles finales. Por lo tanto, la cámara en estas cinemáticas incentiva esa sensación de magnificencia, utilizando por lo general planos contrapicados para localizaciones. Para

los jefes utiliza un plano general como primer vistazo, plano medio para poder apreciar que nos ha visto acercarnos a él y un plano medio-corto para incentivar su fiereza, normalmente preparándose para el combate o diciendo una frase. Pero, para los dos jefes finales opcionales, la fotografía cambia dando una sensación aun mayor de magnificencia de ambos, siendo la Bestia Lunar (Figura 43) un ejemplo en cuanto al uso de la fotografía en *Bloodborne*, haciendo una sutil alusión al fresco *Creazione di Adamo* (Miguel Ángel, 1512). En esta, mediante el lenguaje audiovisual, se deja claro la posición inferior que ostentamos los seres humanos (el jugador a la izquierda), mientras levemente el brazo en gesto de atracción, formando una línea invisible que conecta con el brazo de Presencia Lunar, la cual acaba de descender desde la Luna, impregnada en sangre mientras observa al jugador.



Figura 43 – Ejemplo del segundo tipo de cámara empleada en *Bloodborne* (imagen superior). En ella, se hace una sutil alusión al fresco de *La Creación de Adán*, de Miguel Ángel (imagen inferior).

5.5.- Monstruos y criaturas que encontramos:

- Doki Doki Literature Club!

Utiliza sus amenazas de maneras creativas y aleatoria. En el primer acto, no hay amenaza ninguna, siendo una novela visual corriente y dejando que el jugador baje la guardia, confíe y se adapte al videojuego. Pero, una vez Sayori se ahorca y el jugador la encuentra, el videojuego comienza a volverse inestable, se han borrado todas las partidas y no puedes hacer nada para volver atrás. El juego se reinicia y aparece la pantalla de título, pero el personaje de Sayori parece estar mal cargado, siendo una mezcla de pixeles en un cuadrado negro. Si se empieza una partida nueva, el primer evento no puedo ocurrir: el jugador encontrándose con ella de camino al instituto. Por lo tanto, el script vuelve a cargar, pero esta vez sin mención alguna a Sayori. A partir de aquí, el comienzo del segundo acto, *Doki Doki Literature Club!* comienza a decaer en una inestabilidad impredecible. Tanto el club como sus personajes no parecen tener una lógica predecible, a excepción de los eventos y estructura narrativa que deben ocurrir en el videojuego. Natsuki y Yuri comienzan a desfigurarse cuanto más tiempo se juega, siendo la primera una incontrolable niña pequeña de fuerza sobrehumana, y la segunda una psicópata de los cuchillos con una relación tóxica y enfermiza hacia el jugador. Pero, Monika parece no ser afectada por lo que está ocurriendo. Los sustos en el videojuego, como he explicado con anterioridad, ocurren aleatoriamente, con un porcentaje de probabilidades de que aparezcan (lo normal es que, al seguir una ruta al intentar ligar con una de las chicas, haya un 25% de probabilidad de que ocurra uno de los múltiples sustos), cambiando al empezar una partida desde el principio y creando confusión y nervios tanto al jugador que vuelve a experimentar el juego como en las discusiones sobre este. Estos pueden ser: que los ojos de Natsuki exploten y vuelvan a aparecer, que la boca de Natsuki se sustituya por una hiperrealista y sus ojos sean pixeles negros, que los ojos de Yuri observen al jugador transformando el fondo en una imagen blanca, que el ojo de Yuri se despegue de su cara lentamente, que la pantalla de poemas cambie a fondo blanco y Yuri tenga una expresión fantasmagórica, que al elegir una palabra para el poema aparezca un dibujo de Sayori roto por la mitad y con trazos que denotan ira, que la imagen de juego se salga de cuadro mientras se ladea lentamente y que Natsuki mate al jugador en un ataque de celos al preferir a Yuri, cambiando sus

ojos por unos sangrantes, rompiéndose el cuello y acercándose rápida y violentamente hacia la pantalla.

Sin embargo, y tras el suicidio de Yuri casi al final de los eventos preestablecidos, aparece Monika y, tras ver el desastre en que se ha convertido *Doki Doki Literature Club!*, decide reiniciar una vez más la obra, pero esta vez solo con el aula, un escritorio y ella mirando fijamente al jugador (Figura 44), dando comienzo al tercer acto. El jugador se encuentra atrapado en un bucle infinito, en el que Monika nos cuenta que despertó de su línea de programación, siendo autoconsciente dentro de la propia obra. Al ver que sus compañeras son irreales y solo siguen unas líneas de código preestablecidas, decide centrarse en el jugador, el cual sabe que es una persona real. Su plan es que tú la elijas a ella en lugar de a las otras tres. No obstante, el propio juego está escrito para que esto no pueda suceder, descontrolando cada vez más la obra con cada cambio que Monika hace. Pero, a medida que se avanza en el segundo acto, ella aprende sus errores y, en este tercer arco, consigue el control total. A partir de este momento comienza una de las partes más interesantes de todo el videojuego. El jugador tiene dos opciones: puede aceptar el plan de Monika, quedándose con ella en una cadena de conversaciones que puede durar horas, o borrar su archivo de personaje en la carpeta del juego, dentro de *characters*. Cabe destacar una de las conversaciones que puede hablar Monika, siendo una declaración de intenciones frente al género de la novela visual de citas: "Sabes... Esto es solo una especie de juego de romance hortera, ¿verdad? Tengo que preguntarte... ¿Qué te hizo considerar jugarlo en primer lugar? ¿Estabas tan solo? Me siento un poco mal por ti... Pero supongo que todo salió a la perfección, para los dos. Te he conocido, y ya no estás solo... No puedo evitar sentir que esto fue el destino. ¿No te sientes así también? Estoy tan feliz de que tengamos este final juntos." Además, solo hay un susto en este acto, pero requiere tener un software de grabación activado en el ordenador. Si se tiene, Monika lo detecta y deja caer al jugador que, al ver que es uno de esos usuarios que suben videos a Internet de juegos de miedo, puede que le dé un susto. La pantalla hace un leve zoom in a su cara, pero ella le tranquiliza diciendo que no sería capaz de eso. Pero, justo al terminar esa línea de diálogo, pega un grito y cambia a una cara demoníaca.

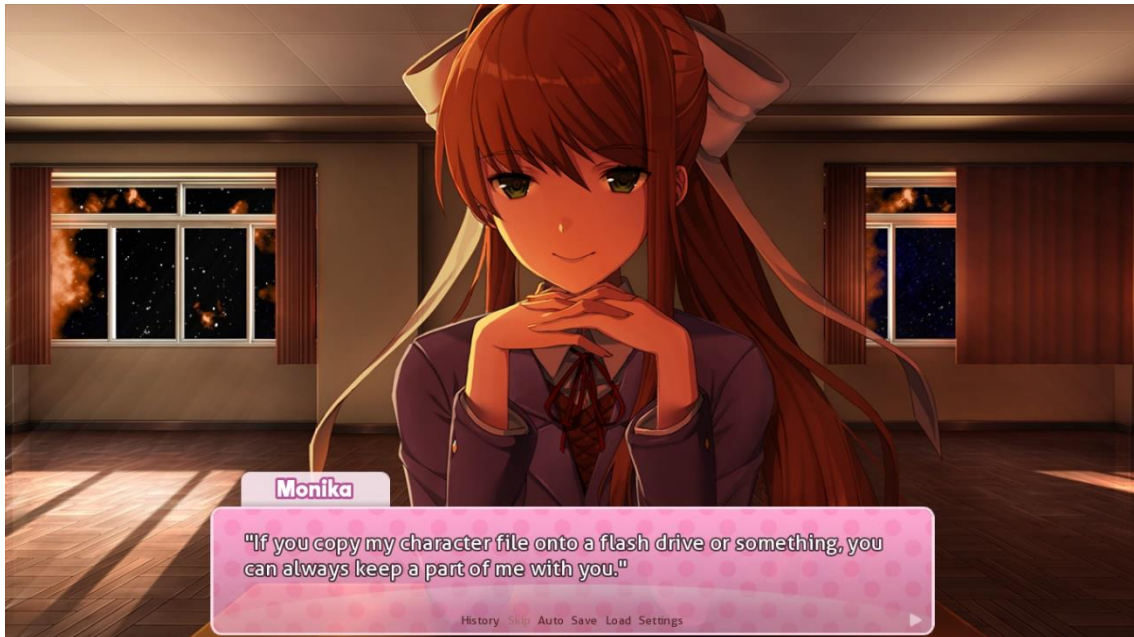


Figura 44: Encerrado con Monika, en *Doki Doki Literature Club!*

El personaje de Monika es uno que sin duda es muy interesante de analizar, ya que lo que su plan es deplorable: ha llevado al suicido a Sayori, traumatizado a Natsuki y llevado a la locura a Yuri hasta el punto de suicidarse clavándose tres puñaladas en un brote de amor tóxico sadomasoquista. Pero, son personajes de un videojuego con diálogos preestablecidos, mero código, que no debería preocuparnos, ¿verdad? ¿Acaso el fin justifica los medios? ¿Lo que hecho Monika es justificable? Como ella explica, se sentía completamente sola y aislada al saber que se encuentra atrapada en un juego de citas en el cual no puede ser elegida, siendo una mera secundaria. La decisión queda en manos del jugador.⁸ Finalmente, y si se decide continuar con la obra y borrar su personaje, se reiniciará una cuarta vez y Monika, al entender que el jugador no la quiere a ella sino al juego, reinicia la obra, pero eliminándose de este y reiniciándolo todo como estaba.

No obstante, se da un último punto de giro a la trama, y es que Monika no es la villana de la obra como tal, sino el propio juego. En este último reinicio, dando comienzo al cuarto acto, es Sayori la presidenta del club, permitiéndola ser autoconsciente de su existencia y queriendo solo para ella al jugador. Sin embargo, Monika, quien no había sido eliminada, sino que permanecía oculta dentro del propio videojuego, trata de salvar no solo al jugador, sino a todo el mundo del mal que produce *Doki Doki Literature*

⁸ Aunque el personaje pregunte si el fin justifica los medios, el videojuego sigue siendo ficticio, dentro de las capas de verosimilitud que presenta.

Club! y sus efectos nocivos, borrando la obra y los archivos del juego, incluyéndola a ella. Finalmente, y aunque Monika sea la figura más representativa como la villana del videojuego, es el propio juego el monstruo al que el jugador debe enfrentar durante toda la obra, reforzando el mensaje de Dan Salvato ante la toxicidad que las novelas visuales de citas pueden inducir a los jugadores.

- *Silent Hill 2*

Uno de los puntos fuertes de *Silent Hill 2* son sus monstruos y criaturas. Casi todos con los que se encuentra el jugador son reflejos de los traumas y demonios en la mente de James. El pueblo le pone constantemente a prueba para poder superar su delito, haber matado a su esposa. Angela y Eddie, los cuales también están en el pueblo por sus crímenes inconfesables, ven sus propias criaturas (sin embargo, el jugador se encuentra con Abstract Daddy, ya que Angela estaba enfrentándose a él cuando nos encontramos con ella). Masahiro Ito, en 2019, afirmó que el diseño de las criaturas es de esta forma para “que tuvieran su significado de apariencia en la verdadera razón del viaje de James. Porque son algo así como ilusiones de su subconsciente, no solo criaturas que derribar.”



Figura 45: elenco de monstruos de *Silent Hill 2*. Comenzando por la parte superior: *Lying Figure*, *Mannequin*, *Bubble Head Nurse*, *Flesh Lips*, *Mandarinn*, *Mary* y *Pyramid Head*.

Los monstruos son los siguientes:

- *Lying Figure*: figura humanoide con dos patas que parece no tener cabeza ni brazos, aunque tienen la forma de la parte superior de un cuerpo humano. Se mueve con movimientos erráticos y parece tener una especie de camisa de fuerza hecha con su propia carne (basado en la idea de restricción por camisa de fuerza). Esto es una metáfora de la represión sexual que sentía James cuando Mary cayó enferma.
- *Mannequin*: criaturas de cuerpo humano con piel parecida al cuero y el leotardo. No tiene cabeza, manos ni pies, lo cual hace inexplicable el cómo se pueden levantar y mantener. Si no se les apunta con la linterna de bolsillo, no se mueven. Estas nacieron de la frustración de James al ver a Mary sin fuerzas tumbada en la cama por su enfermedad. A su vez, *Pyramid Head*, otro de los monstruos de los cuales hablaremos a continuación, está constantemente violándolos a lo largo del videojuego.
- *Bubble Head Nurse*: figura femenina humanoide vestida de enfermera sexualizada, teniendo grandes pechos y una corta minifalda. Portan un palo de hierro y sus movimientos son sensuales, moviendo sus caderas constantemente. Estas nacieron de las dudas de James al ver pasar a las enfermeras del hospital mientras visitaba a Mary. Se cree que el detonante fue la enfermera encargada tanto de Mary como de Laura, Rachel, un misterioso personaje dentro de la propia saga.
- *Fresh Lips*: uno de los monstruos más difíciles de definir. Parece una amalgama de carne, extremidades y cabezas que reposan sobre un rectángulo metálico. Estos representan los sentimientos encontrados de James cuando ve a Mary tumbada en la cama enferma.
- *Mandarinn*: figura humanoide con dos grandes tubos con labios vaginales en el final, apareciendo solo en el Otro Mundo de Silent Hill. Poseen un doble simbolismo: el primero la psique de James y el cómo no debe caer en la oscuridad, significando la locura y la muerte y, por otro lado, sus extremidades emulando labios vaginales hacen referencia a la frustración sexual de James.
- *Pyramid Head*: monstruo de forma humanoide, curtido, cuya cabeza está tapada por una estructura metálica con forma de pirámide, ocultando su rostro. Según Ito (2001): “el triángulo tiene ángulos rectos y bordes agudos, siendo una forma

que sugiere la posibilidad de dolor. La forma triangular también ayuda a explicar el rol del monstruo en el juego”. Además, porta un gran cuchillo. *Pyramid Head* es el más interesante de los monstruos de la obra. Este tiene la simbología más poderosa del juego, representar la culpabilidad y falta de castigo de James frente a su delito de haber matado a Mary. En la obra, tanto Mary como María pueden morir a manos de él, recordándole a James su pecado.

- *Mary*: jefe final del juego. Como su nombre indica, es la esposa muerta de James, la cual es un cadáver corroído en una cama metálica de fondo rojo y con tentáculos en lugar de brazos y piernas. Ella se encuentra boca abajo y gritando constantemente. Representa, al igual que *Fresh Lips*, los conflictos emocionales sufridos por James, esta vez en los últimos días de vida de Mary. Los cuadrados de metal sugieren el confinamiento sufrido por ella mientras estaba en la cama tumbada, casi sin fuerzas. Irónicamente, uno de los ataques del monstruo es asfixiar a James, tal y como ella la mató. Una vez derrotada, caerá al suelo y repetirá el nombre de James hasta que el jugador decida darle el golpe de gracia.

Suele haber enemigos los cuales pueden aparecer sin ningún patrón predecible. Por ejemplo, si el jugador sale de una habitación, puede o no aparecer enemigos una vez salga, incentivando el mantener la guardia siempre alta.

- The Last of Us

No utiliza a sus criaturas de manera tan psicológica, pero no por ello es digno de admirar el trabajo de Naughty Dog en cuanto al trabajo realizado. Las criaturas infectadas poseen un diseño la cual son completamente verosímiles en caso de brote por el hongo Cordyceps, ya que están basadas en el cómo este hongo destroza a sus huéspedes, como las hormigas, por ejemplo. El infectado va mutando en cinco fases, cada cual haciéndose uno más con el hongo hasta ser consumido en su totalidad. Un ser humano puede infectarse tanto por mordedura como por inhalar las esporas que el hongo produce. Por ejemplo, cuando Joel y Ellie llegan a una zona infectada, Joel se pone una máscara de gas mientras que Ellie, ya que es inmune, puede ir libremente.



Figura 46: Fases del virus en un infectado en *The Last of Us*. Empezando por la fila superior a la izquierda: Corredor (*Runner*) Acechador (*Stalker*), Chasqueador (*Clicker*), Hinchado (*Bloater*) y muerte y cadáver.

La conducta de un infectado y aspecto varía dependiendo de en qué estado esté de incubación del Cordyceps. Pero, todos tienen en común su debilidad ante el fuego. Las fases de mutación, o tipos de infectados, son las siguientes:

- Primera fase – Corredor (*Runner*): primeros días de la infección. Los ojos se tornan bizcos y pierden la razón, pero aún posee facultades de ser humano, pudiendo generar gritos similares a los de una persona y tener una actitud más pasiva que en posteriores fases de la infección, atacando solo si son atacados. Pueden ser estrangulado cuando se le intentan matar sigilosamente y aun no adquieren una fuerza superior.
- Segunda fase – Acechador (*Stalker*): combinación entre un Corredor y un Chasqueador, teniendo la visión y velocidad del primero junto con la ferocidad del segundo. Sin embargo, siguen sin haber desarrollado una fuerza sobrehumana. En la frente del infectado sale un hongo con distintas ramificaciones, pudiendo hacerle perder parte, que no toda, la visibilidad,

además de generar un graznido característico en este estado de mutación. Su característica más notoria es que, una vez han visto a su presa, salen corriendo hacia ellas y no paran de perseguirla hasta que uno caiga.

- Tercera fase – Chasqueador (*Clicker*): tras un año de infección, la parte superior del cráneo (de nariz hasta el pelo) del infectado se convierte en receptáculo para el hongo, perdiendo por completo la visión. Por lo tanto, su visión se basa en la ecolocalización, generando constantes chasquidos y chirridos para orientarse. La fuerza del infectado crece hasta niveles sobrehumanos, por lo que, si atrapa al jugador, es muerte instantánea. Además, es más agresivo que en sus dos fases anteriores. Sin embargo, si no ha detectado aun al jugador, pueden ser derrotados de manera sigilosa, si se tiene la habilidad, gastando un cuchillo (herramienta muy apreciada la cual explicaré más adelante). Por último, parece ser más inteligente, no abandonando nunca un área en la que sabe que hay posibles presas.
- Cuarta fase – Hinchado (*Bloater*): tras años de incubación, el cuerpo del receptor se hincha llenándose de superficies que reflejan al hongo, conservando del anterior cuerpo solo la estructura ósea. Al igual que un Chasqueador, se orientan en base a la geolocalización, es la fase más agresiva del infectado y pueden matar al jugador con solo agarrarle. Sin embargo, debido a su tamaño, son el doble de lentos, haciéndole más predecible que los tres anteriores. Al morir, sueltan unas nubes de toxicas que actúan de veneno.
- Quinta fase – Muerte y cadáver: incluso una vez el receptor ha fallecido, el hongo sigue expandiéndose independientemente de la superficie hasta generar esporas que se propagan por el aire de esa zona, pudiendo infectar a quien la respire. La única forma de evitarlo es llevar una máscara de gas o ser inmune al virus.

A su vez, la obra utiliza a los seres humanos como amenaza, denotando la ya mencionada falta de humanidad en el mundo postapocalíptico en el que Joel y Ellie viven. Estos se dividen en tres facciones: Los Luciérnagas (*Fireflies*), los cuales actúan como grupo en contra del gobierno preestablecido después del incidente, F.E.D.R.A. (*Federal Disaster Response Agency*), agentes del nuevo gobierno responsables de las Zonas de Cuarentena y encargados de mantener el orden, y Supervivientes, los cuales pueden ser cazadores, ladrones, caníbales, etc. Los tres grupos actúan como trama

secundaria a la obra, sin embargo, en diversas ocasiones, Joel y Ellie serán atacados por, sobre todo, supervivientes, los cuales son los enemigos más peligrosos del juego. Estos son impredecibles, no dejando claro si son posibles aliados o van a traicionarte a la mínima de cambio. Un ejemplo es en el capítulo “Invierno”. Joel ha sido herido y Ellie se encarga de su recuperación. Mientras cazaba, se encuentra con David y James, supervivientes que parecen querer ayudarla. Tras llevarla a su campamento y congeniar, un grupo de infectados ataca la zona y, tras evitar el ataque, Ellie descubre que son caníbales y planeaban comerse tanto a Joel como a ella.



Figura 47 – Símbolo de las facciones Los Luciérnagas (*Fireflies*) y FE.D.R.A. (*Federal Disaster Response Agency*), en *The Last of Us*.

- Until Dawn

La amenaza principal que el jugador deberá enfrentar es la figura del asesino, la cual desde un primer momento es desfigurada. Sabes que alguien, o algo, nos persigue y acecha durante las primeras horas, pero nunca queda muy clara la forma de la amenaza. En un principio, un hombre con un lanzallamas parece responsable de las muertes de Hannah y Beth hace un año. Mientras el jugador explora la cabaña, alguien parece estar vigilándoles continuamente. Asimismo, son atacados por alguien con una máscara blanca con los dientes sobresaliendo, el cual vigila todos sus movimientos dentro de la cabaña mediante cámaras ocultas. El engaño es que el jugador nunca tiene claro quién es El Psicópata (como le apodan) y quien El Extraño (también un sobrenombre). Gracias al juego de cámaras, la oscuridad y las situaciones tensas y rápidas, no hay tiempo de ver quien es quien y, lo más importante, quien los quiere matar y quien ayudar. No es hasta el final del capítulo siete en el que, en un giro de guion, explica lo que está pasando. El Psicópata es Josh, frustrado por la desaparición de sus hermanas por culpa de la broma que hicieron un año atrás (algo típico del *slasher*). Sin embargo,

El Extraño cuenta que vive en la Montaña Blackwood para cazar a las criaturas que mataron a su abuelo, los Wendigos, la auténtica amenaza de la obra. De hecho, si está muy atento y se sabe de la existencia de estas criaturas desde un primer momento, se puede descubrir que los Wendigos estaban ahí desde el primer capítulo. Por ejemplo, si se utiliza el telescopio en el capítulo dos, el jugador puede ver un Wendigo. Otro ejemplo es, en el capítulo cuatro, después de que Mike pierda a El Extraño y tenga que dar un rodeo, se puede ver un Wendigo al fondo observándole mientras intenta volver a encender su mechero. Además, se puede escuchar sus chirridos desde el capítulo dos al seis.



Figura 48: El Wendigo, en *Until Dawn*.

Estas criaturas, basadas en el relato corto *Wendigo* de Algernon Blackwood, nacen de una maldición contada por la tribu de las Primeras Naciones llamada los Cree. Estos decían que la montaña y los animales son sagrados, por lo que, si se dañan, la maldición caerá sobre aquellos que hayan realizado tal acto, siendo poseídos por los espíritus de los Wendigos. Durante el invierno de 1951 a 1952, unos buscadores llamados *The Blasting Crew* quiso explotar los recursos de la montaña. Tras un desastre minero, algunos murieron y otros pudieron sobrevivir recurriendo al canibalismo. Sin embargo, debido a la maldición, aquellos que hubieran comido la carne de otro, se convirtieron en Wendigos, acechando las montañas. En *Until Dawn*, se conocen dos Wendigos que acechan al grupo protagonista: el Makkapitew, origen de la maldición y el más poderosos. Provoca la muerte de Hannah y Beth, poseyendo posteriormente a la primera; Billy Bates, miembro de *The Blasting Crew* rescatado y llevado al Sanatorio de

Blackwood debido a su extraña condición física. Más tarde se revela que se estaba convirtiendo en Wendigo, y cinco mineros restantes. Sin embargo, en uno de los posibles finales, Josh puede acabar convertido en Wendigo. En cuanto a sus características, les gusta acechar en solitario a sus víctimas durante horas. Su visión se basa en el movimiento, creando varias situaciones tensas en las que el jugador no debe mover el mando para sobrevivir a uno de sus ataques. Se comunican chillando, pero son capaces de imitar las voces que escuchan para poder atraer a sus víctimas. Esto último demuestra que quien esté poseído por un Wendigo no parecen perder la humanidad del todo. Su piel blanca es resistente a todo, a excepción del fuego la cual parece debilitarla para, después, asestarle el golpe de gracia. Poseen una fuerza sobrehumana y, una vez atraen a sus víctimas, las asesinan de maneras violentas y crueles: aplastándoles la carne, empalándolos en ganchos, arrancarles los ojos, etc. Pero, en uno de los diarios que el jugador puede encontrar, se confirma que el Wendigo coge el cadáver de sus víctimas y les arranca la carne a tiras para después comerlo (esto no se ve en ningún momento de la obra).

El uso de este monstruo es vital no solo para el giro de guion con El Extraño y El Psicópata, sino para volver a jugar a la obra. Debido a las amplias consecuencias en cuanto a tomas de decisiones, muchos sustos provocados por los Wendigos, y por El Extraño, pueden ser evitados por los jugadores, como en el ejemplo del telescopio antes explicado. Las amenazas aparecen en eventos preestablecidos debido a la naturaleza de película interactiva de este videojuego, pero esos eventos pueden ocurrir de veinte maneras posibles, creando una incertidumbre de cuando aparecerán y a quien atacarán. A su vez, si un personaje muere, la obra sigue sin él, teniendo que continuar con las consecuencias y, posiblemente, un nuevo Wendigo en el futuro. Sin duda, la situación más tensa es la vivida con Sam cuando encuentra a Hannah Wendigo en salón principal de la casa. Debido a que su vista se basa en el movimiento, Sam, el jugador, no pueden mover el mando ni un centímetro y, para evitar hacer trampas y dejarlo simplemente en la mesa, deben también tapar la barra iluminada de la parte delantera de este. Si fallan, Hannah mata a Sam.

- Amnesia: The Dark Descent

Utiliza las criaturas con un enfoque más mecánico que narrativo. Podemos encontrar:

- Los Recolectores (*The Gatherers*): sirvientes del Castillo de Brennenburg. Existen dos tipos, pero ambos poseen una forma humanoide. Son los enemigos más comunes dentro de la obra y perseguirán a Daniel sin descanso. Alexander les ordena que detengan a Daniel a toda costa, demostrando su lealtad ante él. Los tipos son Criado Gruñón (*Servant Grunt*) y Criado Bruto (*Servant Brute*). El primero parece tener una piel pálida reconstruida, con ojos saltones y reptilianos, mano derecha normal pero izquierda deformada en lo que parece una garra, algo de mechones en su cabeza, parte inferior de la mandíbula colgante y alargada e intento de comunicación a base de gruñidos. Estos son pasivos y de inteligencia nula, siendo una amenaza solo si han visto al jugador. Incluso, si este genera un ruido fuerte, el Criado Gruñón, antes de investigar, se tapa la boca asustado. El segundo tipo posee la cabeza abierta por la mitad, una gran cuchilla en lugar de brazo derecho y viste lo que parece una túnica metálica que tapa su piel marrón verdosa. Son el doble de fuertes, pudiendo matar al jugador de un solo golpe, pero se les puede escuchar debido a que generan golpes metálicos al caminar.
- La Sombra (*The Shadow*): guardianes de los Orbes, objeto central de la historia. El protagonista, Daniel, utilizó los poderes de uno de estos y ahora es perseguido por esta entidad sin nombre con tal de recuperarlo (La Sombra fue puesto por el propio Alexander). Poco se sabe del aspecto de esta, solo que, cuando va a aparecer, surge un gas rojizo. Además, deja una masa de carne rojiza en forma de telaraña por donde ha pasado. A diferencia del resto de amenazas, el jugador lo único que puede hacer contra La Sombra es huir hasta haberle dado esquinazo, sin posibilidad de otra estrategia.
- Kaernk: criatura acuática invisible proveniente de otro mundo. Debido a la persecución de La Sombra a Daniel, esta libera a la criatura. La única forma de ver a la criatura son los fuertes chapoteos que produce al moverse por el agua, dejando siempre la incertidumbre de no saber dónde está una vez se ha parado. El jugador podrá ir saltando de mueble en mueble para evitar tocar el agua o incluso tirar miembros cortados que se encuentren en la estancia para distraerle.



Figura 49: Criaturas de Amnesia: The Dark Descent. Empezando por la parte superior a la izquierda: Criado Gruñón, Criado Bruto, La Sombra y Kaernk.

Sin embargo, Frictional Games sabe utilizar la letalidad de estos con el uso de sus mecánicas y escenarios. Daniel, como ya he mencionado, puede morir de solo tres golpes, vigilando a su vez que su cordura no descienda demasiado. Por lo tanto, y añadido a la falta de mecánicas de combate, todo enfrentamiento con una de las criaturas es un riesgo muy alto y un desafío para el jugador. Estas pueden dañarlo no solo con ataques, sino por el mero hecho de mirarlas, teniendo repercusión en la cordura. Incluso, como ya he explicado anteriormente, si el nivel de este es muy bajo, monstruos pueden aparecer como alucinaciones de Daniel, perdiendo la distinción entre realidad y ficción. Uno de los ejemplos más notorios es cuando el jugador debe atravesar los sótanos del castillo. Este, además de estar en completa oscuridad, está inundando, ralentizando el movimiento y complicando la exploración. Sin embargo, se comienza a escuchar un gruñido en la lejanía de los pasillos, pero incluso usando el farol, no se ve nada. Estos cada vez se escuchan más y más cerca, con un chapoteo cada

vez más fuerte, pero se sigue sin ver nada. Y entonces es cuando el jugador descubre que está pasando: el monstruo es invisible. Para poder escapar, ha de evitar el agua, pero el sótano está inundado. Por tanto, se ha de saltar de objeto en objeto hasta poder salir a la superficie, pero el monstruo siempre está atento y escucha tus saltos, aunque no puede atraparte si no tocas el agua. Sin embargo, al ser invisible, no puedes perder cordura, pero si no hacer ruido en el agua tirando objetos o caes en esta, no sabes dónde está.

— THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Al igual que *Silent Hill 2*, utiliza sus monstruos de manera más narrativa que mecánica, estando atados psicológicamente a su protagonista las fobias, traumas y recuerdos de Isaac.

Las criaturas en la obra se pueden dividir en dos categorías:

- Monstruos: amenazas comunes que aparecerán una vez Isaac entre en una habitación. Por lo general, dañan al jugador tocándole, disparándole proyectiles o explotando. Dependiendo del capítulo, aparecen de mayor o menor peligro. Cabe la posibilidad de que aparezca un denominado *Champion*, el cual varía en forma y color y son una amenaza mayor para el jugador. Hay un total de ciento noventa y seis monstruos comunes.
- Jefes: punto fuerte del videojuego. Estos aparecen siempre en sus salas específicas, llamada *Boss Room*, al final de cada capítulo o zona. A su vez, se pueden dar habitaciones camufladas como normales, o *Normal Room*, que hagan aparecer mini-jefes, amenazas menos letales, pero de considerable peligro. Estos son uno de los *Seven Deadly Sins*. A su vez, jefes vencidos en capítulos anteriores pueden volver a aparecer como jefes, pero resucitado y con un aspecto más degradado. El ejemplo más común es *Monstro*, siendo *Monstro I* la primera vez que el jugador se enfrenta a él, *Monstro II*, versión póstuma con menos piel y enseñan parte de su esqueleto, y *Gish*, una alternativa a la versión póstuma, siendo completamente negro y con nuevos ataques. Existen setenta y dos jefes y dieciocho mini jefes.

Dentro de esas dos diferenciaciones, se puede realizar una nueva extrapolación dentro del contexto narrativo que englobe el monstruo dentro de la obra:

- Miedos del propio Isaac, los cuales se van deformando a medida que se avanza a través de los capítulos: arañas y moscas, ojos sin cuerpo, gusanos, el propio Isaac sangrando por los ojos, las heces fecales, etc.
- Referencias religiosas debido a su educación cristiana: demonios, ángeles, jefes como *Satan* y *Mega Satan*, *The Lamb*, *Seven Deadly Sins*, *The Harbingers*, etc
- Representaciones de Isaac de como él se percibe a sí mismo: *Blighted Ovum*, *The Duke of Flies*, *Monstro*, *Gurglings*, *Gurdy*, *Mega Fatty*, etc.

Como se puede ver, la tipología de criaturas y monstruos en *The Binding of Isaac: Rebirth* es muy extensa. Esto se debe al género al que pertenece la obra, el *roguelike*. Las salas se generan aleatoriamente una vez comenzada una nueva partida, incentivando la tensión y el volver a jugar la obra. Por lo tanto, esto incluye a los monstruos. Por ejemplo, en el primer capítulo, si se aparece en *The Basement* pueden aparecer catorce jefes distintos (*Dingle*, *The Duke of Flies*, *Gemini*, *Gurglings*, *Larry Jr.*, *Monstro*, *The Fallen*, *Famine*, *The Headless Horseman*, *Steven*, *Dangle*, *Little Horn*, *Rag Man* o *Turdlings*). Si se comienza en *The Cellar*, once (*Blighted Ovum*, *The Duke of Flies*, *Fistula*, *The Haunt*, *Pin*, *Widow*, *The Fallen*, *Famine*, *The Headless Horseman*, *Little Horn* o *Rag Man*). Por el contrario, si se empieza en *Burning Basement*, nueve jefes pueden salir (*The Duke of Flies*, *Larry Jr.*, *The Haunt*, *Monstro*, *The Fallen*, *Famine*, *The Headless Horseman*, *Little Horn* y *Rag Man*). Para enfrentarse a todos, el jugador debe volver a jugar la obra en múltiples ocasiones y poder conocer todos los miedos y traumas de Isaac.

Para demostrar la progresión del jugador en cuanto a habilidad y nivel, los jefes de pisos anteriores pueden aparecer como enemigos normales en los últimos capítulos, siendo estas amenazas menores en comparación a cuando fueron derrotados originalmente. Por ejemplo, *Monstro* puede aparecer en los capítulos cuatro, cinco y final, incluso duplicado.

En cuanto a la narrativa, el descubrimiento de la historia por parte del jugador en cuanto a los monstruos es progresiva. El claro ejemplo es desde el primero jefe de la obra, *Mom* hasta el considerado por su creador como el jefe final, *Delirium*. La primera vez que se termina a obra, se derrota a *Mom*, desbloqueando el epílogo en el vemos la continuación

de la primera cinemática. Su madre, al querer matar a Isaac, se le cae una biblia de una estantería del niño, noqueándola. Pero, esto son dibujos hechos por el propio Isaac. En la realidad, su madre acaba de entrar con un cuchillo a su cuarto. Tras volver a empezar una partida nueva, se peleará contra *Mom's Heart*. Se le ha de derrotar once veces para desbloquear al siguiente jefe final, pero cada vez que es derrotado se muestra un final nuevo, en el Isaac abre el arcón y aparecen distintas cosas. La siguiente amenaza es *It Lives*, una forma alternativa de *Mom's Heart* con el feto de Isaac pegado al corazón. Una vez el jugador lo derrota, se desbloquea un nuevo final y dos zonas: *Sheol*, donde pelea contra *Satan* y *Mega Satan*, y *The Cathedral*, donde se encuentra el propio Isaac. Se le vence, aparecerá *The Chest*, nueva zona en la siguiente partida ???, o *Blue Baby* que es como se le ha apodado en la comunidad⁹. Al vencerle, se desbloqueará *Blue Womb*, con el jefe *Hush*. Si se le derrota, *The Void*, estará disponible, apareciendo por probabilidad mientras se juega una partida. En él, descansa el jefe final de la obra, *Delirium* que, sí es derrotado, mostrará el final verdadero del juego

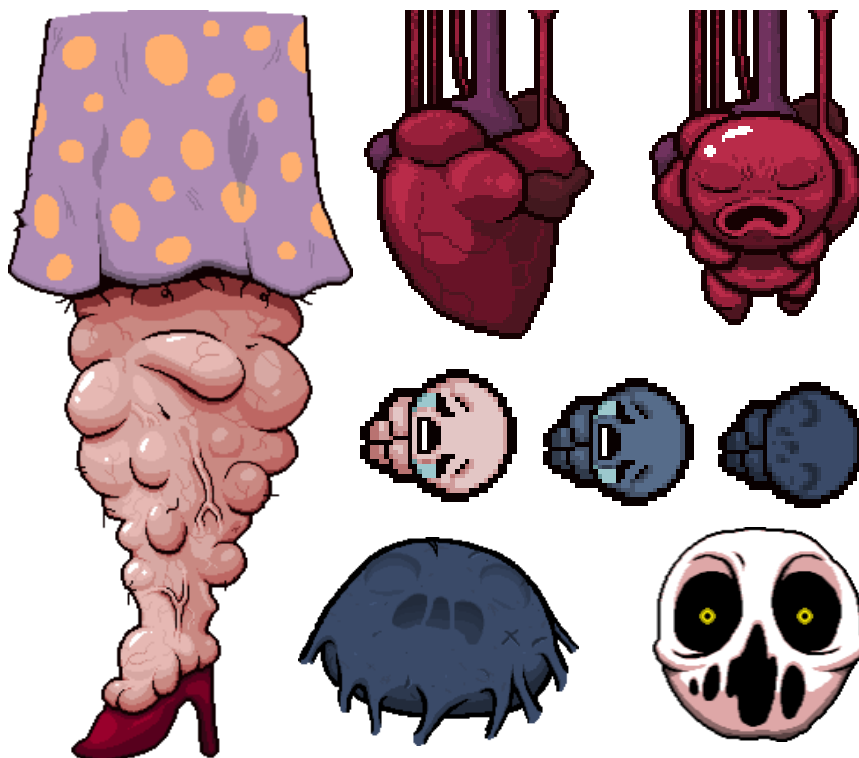


Figura 50: Jefes finales de *The Binding of Isaac: Rebirth*. Comenzando por la parte superior izquierda: *Mom*, *Mom's Heart*, *It Lives*, Isaac, ??? o *Blue Baby*, *Hush* primera forma, *Hush* segunda forma y *Delirium*.

⁹ Aunque su nombre original sea ???, durante el resto del trabajo me referiré como *Blue Baby* para una mejor comprensión.

Sus diseños, orden de desbloqueo y patrones de ataques aportan a la narrativa de la obra. *Mom* intenta entrar dentro de la habitación, mostrando sus ojos y carnes por las puertas, además de dar zapatazos y manotazos desde arriba. *Mom's Heart* ataca dependiendo de la salud que le quede con proyectiles de sangre por toda la habitación. *It Lives* representa que, en el fondo, la madre de Isaac quiere a su hijo, aunque le culpe de todos los males ocurridos. Sus ataques son iguales a los de *Mom's Heart*, incentivando el paralelismo entre ambos. Isaac es, a la vez que *Blue Baby*, el único jefe que no muere al vencerle, sino que asciende. Sus ataques son similares a los del propio Isaac controlado por el jugador, pero progresivamente se va transformando en un ángel. A su vez, cuanto más cerca se está de derrotarle, su expresión cambia de tristeza a una sombría hasta una expresión de felicidad, mostrando que ha conseguido hacer las paces consigo mismo. *Blue Baby*, es una versión póstuma de Isaac y no “muere” al perder toda la salud, teletransportándose al terminar el combate. El color azul representa la falta de oxígeno en la sangre debido a un defecto cardíaco-congénito, haciendo un paralelismo con Isaac dentro del cofre. El teletransporte antes mencionado coincide con la aparición de *Hush*, el cual, según Edmund McMillen (2017): “representa la muerte inminente de Isaac acercándose lentamente hacia él, por qué *Hush* y *Blue Baby* son lo mismo”. A su vez, sus animaciones y ataques representan, de nuevo según Edmund (2017): un gigante *Blue Baby* empujando desde el otro lado del escenario. Finalmente, *Delirium* representa, según su creador (2017): “la manifestación de Isaac de la "luz blanca al final del túnel" donde toda la historia de su vida pasa ante sus ojos, momentos antes de su muerte”. Esto hace referencia tanto a su capacidad de transformarse en cualquier jefe contra el jugador haya peleado como en la animación de su muerte, en la que el juego va perdiendo colores y calidad mientras aparece estática, mientras el Isaac se va desvaneciendo lentamente. A su vez, el derrotar a los jefes desbloquea distintos finales que, aunque no estén en orden cronológico, son vitales para entender el contexto de *The Binding of Isaac: Rebirth*, ya que todas las cinemáticas, en su conjunto y reordenadas por el jugador, forma el contexto dentro de la obra, mostrando objetos como un cartel de se busca, fotos Polaroid, el cómo Isaac se ve continuamente como todos los problemas ocurridos en su familia, el origen de algunos de los personajes que podemos encarnar, etc.

- Bloodborne

Usa a sus criaturas y monstruos como parte de un todo, al igual que la obra en general. La obra construye con su universo toda una cosmología de dioses y monstruos muy rica y variada, cada uno con su historia y sus motivaciones. El videojuego cuida sus diseños, posicionamiento en el mapa y ataques para la narrativa. Por categorías de enemigos tenemos a:

- Las Bestias: primer enemigo que nos encontramos, un licántropo. En un principio, el jugador es reclutado para cazarlas por toda Yharnam. Por ejemplo, el primer jefe a derrotar es la Bestia Clérigo, un animal enorme de fuerza imparable. Pero, el segundo jefe a derrotar es el Padre Gascoigne, un ser humano que además parece un cazador. Tras una advertencia sobre que también nosotros seremos bestias tarde o temprano, ataca al jugador. Si se le quita más de la mitad de su vida, se transforma en un licántropo, enseñándonos que cualquiera podría ser una amenaza y que las bestias son el menor de los problemas.
- Humanoides: personas infectadas por la enfermedad de la sangre, creyendo que todo desconocido está infectado y debe ser eliminado. A su vez, pueden encontrarse cazadores que cazan a otros cazadores.
- Los Grandes: seres multidimensionales que viven en conjunto con los seres humanos y habitan distintas dimensiones de Yharnam. A su vez, existen los Grandes Artificiales (o Kin), personas que han sido dotados de un conocimiento superior y han sido convertidos en uno de ellos, y los intentos fallidos, abominaciones que reptan por Yharnam sin rumbo. A lo largo de la obra, el jugador podrá tanto encontrarse con ellos como derrotarles, siendo clave para la historia y universo del videojuego. Se encuentra en Yharnam para crear descendencia, debido a que no pueden tener hijos por ellos mismo.

Cada enemigo tiene sus propios patrones de ataque, con su conjunto de habilidades las cuales el jugador deberá o bien memorizar o predecir para sobrevivir y conseguir derrotarlas. Estos tres tipos de monstruos pueden ser tanto enemigos normales como jefes, siendo estos últimos el desafío de la obra, con una gran cantidad de vida y movimientos y habilidades que pueden matar al jugador de dos golpes. Incluso, si no se va preparado, pueden matarle de uno.



Figura 51: Ebrietas – Hija del Cosmos (Grande), un Licántropo Azotado (Bestia) y un Hombre de Caza (Humanoide), en *Bloodborne*.

Pero, esto no quita el peligro de los enemigos normales, ya que tanto su posicionamiento en el mapa como su número los hacen una amenaza igual de temible. Estos pueden estar escondidos tras las esquinas o aparecer a las espaldas para asestar un golpe certero. Sin embargo, un jugador cauto que se fije en los detalles puede prevenir estas trampas. Incluso, si el jugador es invadido por otro, los patrones se hacen casi impredecibles debido a que es otra persona y no una inteligencia artificial quien controla al enemigo, produciendo aún más tensión. Al igual que *The Binding of Isaac: Rebirth*, los jefes pueden aparecer como enemigos normales en las últimas zonas del juego, siendo amenazas menores en esa ocasión y demostrando la progresión del jugador, tanto por su evolución en cuanto a nivel como por la constante práctica de su habilidad con las mecánicas de la obra.

Las amenazas en *Bloodborne* son constantes, duras y podrán matar a un jugador temerario de muy pocos golpes, obligándole a repetir el progreso no guardado, generando tensión y horror. Si el jugador muere o regresa a El Sueño del Cazador, los enemigos normales, que no los jefes, se reiniciarán, teniendo que volver a matarlos si se quiere volver a explorar una zona. Asimismo, debido al sistema de Lucidez y a los

ciclos lunares que le videojuego experimenta, cuanto más sepa el jugador, ósea, más Lucidez posea, y más avance en la historia, más fuertes serán las bestias, mostrando su auténtica forma y habilidades y siendo más letales.

En cuanto a la narrativa, tiene sentido que el mundo de Yharnam sea así de duro. Se encuentra casi diezmada, al borde de la destrucción y afectada por la enfermedad de la sangre por los intentos de alcanzar el conocimiento supremo, infestándola de bestias sedientas de sangre, además de criaturas alienígenas escondidas de un poder inconmensurable. A medida que el jugador va explorando la obra, se enfrenta a los monstruos Bestia Clérigo, La Vicaria Amelia, Laurance – El Primer Vicario, Micolash – Huésped de la Pesadilla, Ebrietas – Hija del Cosmos, El Cerebro de Mensis, Ron - La Araña Vacua, El Emisario Lunar, Los Fallos Vivientes y El Renacido (entre otros). Todos ellos forman parte de la historia y de su universo, contando el relato de la Universidad de Byrgenwerth, Iglesia de la Sanación, la Escuela de Mensis, el Coro y de cómo Yharnam cayó por sus propias ambiciones. La iglesia fue fundada por Laurence, estudiante de la universidad, al descubrir las propiedades curativas de la Vieja Sangre encontrada en una expedición a la civilización antigua de Pthmeria por esta. Con el uso de la sangre, se intentó alcanzar el conocimiento supremo y, con la ayuda del Grande Ebrietas - Hija del Cosmos, la cual fue también encontrada en dicha expedición, crearon la llamada Ministración de Sangre, lo que ha traído al jugador a Yharnam desde un primer momento. Con esta se era capaz de curar cualquier enfermedad, sin embargo, tenía el efecto secundario de que, al tiempo de incubarla, transformaba al receptor en una bestia. Por tanto, se crearon a los Cazadores para que pelearan contra estas amenazas, pero no sirvió de nada y Yharnam cayó. Bestia Clérigo, La Vicaria Amelia y Laurance – El Primer Vicario, sucumbieron a la enfermedad, transformándose en bestia. Micolash, también integrante a la Iglesia de la Sanación, pertenecía a la Escuela de Mensis, la cual tenía otros métodos para llegar a los Grandes, utilizando las jaulas para la privación de los pensamientos y llegar al sueño donde comunicarse con ellos. Finalmente, y tras un intento fallido de comunicación con un Grande, condenó Yharnam y se les encerró en la Pesadilla de Mensis, junto con el Cerebro de Mensis. En cuanto a El Coro, era la parte más radical de los tres, haciendo terribles experimentos tanto con niños como con cadáveres, creando Grandes Artificiales como El Renacido, el Emisario Espacial o los Fallos Vivientes. Ron, por su parte, llegó a la Universidad y, para evitar

el pánico, se convirtió en una Grande y creó una ilusión que oculta el auténtico rostro de Yharnam.

Todo esto que acabo de contar el jugador lo encuentra orgánicamente mientras experimenta *Bloodborne*. El primer encuentro con la Bestia Clérigo nos da un colgante que, al leerlo, nos revela que antes de transformarse eran clérigos, como su nombre indica, de la Iglesia de la Sanación, única institución religiosa de la obra. Al interactuar con la Jaula de Mensis en Yahar'gul, la cual estaba controlada por la Escuela de Mensis, el jugador es transportado a la Pesadilla de Mensis, donde se encuentra con Micolash, el cual, durante su enfrentamiento, comenta sobre los sueños y los Grandes. Otro ejemplo es que Ebrietas se encuentra en el Altar de la Desesperación, creada para ella en la Parte Superior del Distrito de la Catedral. Fue abandonada allí, de ahí la desesperación, una vez cayó Yahrnam. En cuanto a Ron, al jugador, al llegar a la Universidad de Byrgenwerth tras pasar el Bosque Prohibido, nombre puesto por la Iglesia de la Sanación, descubre a su fundador, Willem, el cual solo señala al lago. Si el jugador le hace caso, descubre a Rom y su hechizo y, una vez derrotada, deshace el conjuro y aparece la Luna de Sangre.

Pero sin duda el ejemplo más notorio es el de Lady María, jefe del DLC Los Antiguos Cazadores. Cuando el jugador llega a El Sueño del Cazador con un punto de Lucidez, es recibido por La Muñeca, la cual fue creada por Gehrman, ayudante de cazadores y habitante de El Sueño del Cazador, para ayudar a los cazadores a canalizar los ecos de sangre en fuerza (subir de nivel). A medida que se va jugando la obra, una vez llegado al Distrito de la Catedral Superior, el jugador puede encontrar la zona abandonada El Antiguo Taller, el cual es idéntico a El Sueño del Cazador. Dentro de él, encontramos una muñeca abandonada, sus ropas, el objeto clave Ornamento para el Pelo y el Hueso del Cazador. La descripción de este hueso dice: "El hueso de un antiguo cazador cuyo nombre se ha perdido. Se dice que era un aprendiz del viejo Gehrman y practicante del arte del Apresto, una técnica propia de los primeros cazadores. Resulta muy apropiado que los cazadores que llevan la antorcha y se ven movidos por el sueño entresaquen un arte de sus restos." Si se decide dar el ornamento a la muñeca, esta llorará de melancolía, pero no sabrá el porqué. En cuanto al hueso, si el jugador lo utiliza, le deja volverse invisible durante breves segundos al rodar para un mejor esquivo. Con la salida del DLC, el jugador puede llegar a la Pesadilla del Cazador, lugar donde se castigó a los viejos cazadores que mataron al Grande Kos. Una vez traspasadas varias zonas y jefes,

se alcanzará La Torre del Reloj Astral, lugar de descanso de la cazadora Lady María. Esta es el único personaje de todo el juego que utiliza el Apresto, algo que recuerdo otorga el hueso al jugador. Asimismo, su físico es igual al de La Muñeca, incluyendo que poseen la misma voz. Por lo tanto, el hueso pertenece a ella, confirmando ser tanto discípula de Gehrman como la inspiración para La Muñeca en una obsesión del propio Gehrman hacia ella. Como último detalle, hay veces que el jugador puede encontrar a la muñeca agachada observando una tumba en concreto en El Sueño del Cazador. Dicha tumba es la que lleva al enfrentamiento contra Lady María.



Figura 52: A la derecha, Lady María; A la izquierda, La Muñeca, en *Bloodborne*.

Las criaturas en *Bloodborne* son solo una pieza más del rompecabezas que forma la narrativa de la obra. No solo son mecánicamente divertidas en cuanto a sus enfrentamientos y dificultad, sino que forman su universo y crean la identidad de horror gótico oscuro con el uso de los Grandes, la constante deformación por la Lucidez revelando criaturas imposibles, y la fuerza que la que atacan al jugador.

5.6.- Escenarios y localizaciones:

- Doki Doki Literature Club!

Utiliza una localización principal para toda la obra: el propio club de lectura (Figura X).



Figura 53: El club de lectura en *Doki Doki Literature Club!*

Como he explicado en el punto anterior, el club es el auténtico villano de la obra, siendo este clave para la trama. Sin embargo, hay que añadir que existen localizaciones secundarias: ciertas partes de la casa del protagonista las cuales se visitan dependiendo de la chica que se interese por él, siendo la cocina con Natsuki y su cuarto si viene Yuri; el camino del instituto a casa del jugador, el cual se visita al principio y final de cada día, y un pasillo del instituto. Estos lugares, los cuales son comunes tanto para el género como en Japón, utilizan la familiaridad y lo cotidiano para que, una vez comenzado el segundo acto, el jugador comienza a sentirse incomodo en lo que parecen sitios seguros, debido a la constante y continua deformidad del videojuego.

- Silent Hill 2

Cuenta con el propio pueblo de Silent Hill como localización principal. La saga, al menos la tetralogía original, sirve de mapa para la totalidad del lugar: en la primera obra vistamos una parte de este, en la tercera volvemos a visitar lugares del primero y algunas nuevas y el cuarto se centra en las afueras y sitios más mundanos como

estaciones de metro o bares. *Silent Hill 2*, al ser una secuela, el jugador visita nuevas partes del pueblo, sobre todo aquellos en relación con James y su historia con Mary: Valle East South, Apartamentos Wood Side, Apartamentos Blue Creek, Valle West South, Hospital Brookhaven, Sociedad Histórica de Silent Hill, Lago Toluca y Hotel Lake View. Por otro lado, tenemos las contrapartes del Otro Mundo, deformados en base al pecado cometido por la persona llamada por el pueblo, en este caso, James y la muerte de Mary: Otro Mundo Hospital Brookhaven, Oscuro South Vale, Prisión de Toluca, El Laberinto y Otro Mundo Hotel Lake View. Repito que no hace falta haber jugado a la primera entrega para poder disfrutar de *Silent Hill 2*, sin embargo, si se hace, se descubre el por qué el pueblo llama a las personas con asuntos pendientes, siendo la consecuencia de un rito de invocación satánico que fue boicoteado.



Figura 54: Mapa completo de *Silent Hill 2*.

La obra comienza en las calles del pueblo. Se deberá buscar pistas sobre cómo llegar a la siguiente localización, por ejemplo, al principio del juego para llegar al mirador del lago en el Valle West South, primero se ha de pasar por los apartamentos debido a un bloqueo de carretera. En todas las localizaciones, el jugador deberá investigar a fondo cada una de las habitaciones en busca de pistas, documentos y recursos para poder

continuar con la obra. Los edificios suelen tener un número de puertas y habitaciones comunes a lo que son, por ejemplo, en los apartamentos o en el hospital. Sin embargo, muchas tienen el cerrojo atascado, no pudiendo acceder nunca al interior. Esto tiene dos propósitos: el primero añadir realismo a los lugares que se visita, ya que sería raro ver unos apartamentos de tres pisos con cuatro habitaciones en todo el edificio, y para no saturar al jugador con demasiado que explorar. A su vez, cabe añadir una tercera opción y es que, una vez se ha visitado por completo una localización, pero se pasa al Otro Mundo, los pasillos y estructuras cambian por completo, teniendo que volver a explorar el mapa, además de que los enemigos son, por lo general, más fuertes. James anotará automáticamente en el mapa las puertas atascadas, cerradas, abiertas y puzzles que queden por resolver, evitando que el jugador tenga que hacerlo. La localización más notoria en cuanto a narrativa son Sociedad Histórica de Silent Hill, la Prisión de Toluca y El Laberinto. James llega a la sociedad histórica para intentar cruzar el lago y llegar al Hotel Lake View. Sin embargo, encuentra unas escaleras con un descenso imposible geográficamente hablando. Tras bajar, encuentra un agujero por el cual se tira, llegan a la Prisión de Toluca. Una vez allí, al ambiente es opresivo y, en sus celdas, se encuentran *Lying Figures* encerrados, haciendo gemidos y sonidos sexuales. Cuanto más se baja, peor es la situación hasta que, finalmente, se llega a El Laberinto, el cual está inundado y con *Pyramid Head* rondando sus pasillos. Estas tres localizaciones sirven como metáfora al descenso hacia la mente de James, la cual está llena de frustración y represión sexual, creando un caos asfixiante.

Otro ejemplo que destacar es el último pasillo en el Hotel del Lago Toluca. Una vez el jugador entra, se puede escuchar una discusión entre James y Mary, probablemente en los días de su enfermedad. En ella, podemos escuchar como James le recrimina a Mary su enfermedad y lo mal que lo está pasando, mientras ella le recuerda que él no es el enfermo, no pidió contraerla. Mientras el jugador recorre el pasillo hacia delante, siendo esta la única dirección, la pelea sigue. El truco de este momento es que el pasillo es más corto que la discusión. Con esto, Team Silent está poniendo a prueba al jugador: quedándose hasta que termine el diálogo para saber la verdad y reconciliarse con uno mismo, o simplemente cruzar la puerta del final sin haber terminado de oírlo todo, dejando claro que le da igual Mary. Esto influye para el sistema kármico oculto antes explicado y para uno de los posibles finales de la obra.



Figura 55: Escalera descendiente a la mente de James en Sociedad Histórica de Silent Hill, en *Silent Hill 2*.

- The Last of Us

Al tener una estructura de *road movie*, se da un viaje de punta a punta de Estados Unidos: desde Boston, Massachusetts, a Salt Lake City, Utah, combinando localizaciones urbanas postapocalípticas con escenarios naturales (Figura 56). Las localizaciones mezclan arquitectura urbana con naturaleza viva en las grandes ciudades, recordando la caída del orden establecido y la falta de decencia y humanismo. A medida que se progresa de un escenario a otro, Joel enseña a Ellie como funcionaba el mundo antes de la mutación del Cordyceps, explicándole que era la televisión, el horario laboral, los eventos deportivos, etc.



Figura 56: Zona de exploración y reflejo de la naturaleza descontrolada en localizaciones urbanas, en *The Last of Us*

En cada lugar, la pareja se encontrará con un personaje, ya sea conocido por Joel o Ellie o desconocido, con el cual tendrán un arco narrativo hasta la siguiente localización. Por ejemplo, el jugador debe llegar a Lincoln, Massachusetts, para visitar a Bill, un conocido de Joel que le debe varios favores y podría conseguirle un coche. Otro ejemplo es la llegada a Jackson, Wyoming, en el cual Joel se encuentra con Tommy después de años sin haberse visto por una discusión en cuanto a seguir trabajando para Los Luciérnagas. Cada mapa cumple un propósito narrativo, evolucionando a sus personajes con Joel queriendo cada vez más a Ellie y encontrando algo por lo que luchar, mientras que ella va adquiriendo la destreza y conocimientos para cuidarse sola mientras poco a poco va confiando en Joel, algo que juró nunca volvería a hacer con nadie.

A su vez, los lugares se adaptan para las mecánicas de la obra, dividiéndose en dos tipos de zonas: zonas de exploración (Figura 57), abiertas en las cuales tenemos edificios, establecimientos y lugares ocultos los cuales explorar, descubrir más de los personajes, reabastecerse y, de vez en cuando, resolver un puzle, y zonas de combate, más cerradas y llenas de coberturas las cuales protegerse tanto de las balas como para no ser detectados, además de encontrar objetos como ladrillos o botellas con los que distraer a los enemigos. Si el jugador se pierde por los escenarios, deberá buscar el amarillo y los lugares iluminados para continuar. El amarillo atrae a la vista por su color chillón y la

luz por su potencia. Por lo tanto, se llamará la atención del espectador tanto inconsciente como conscientemente para que este no se pierda nunca.

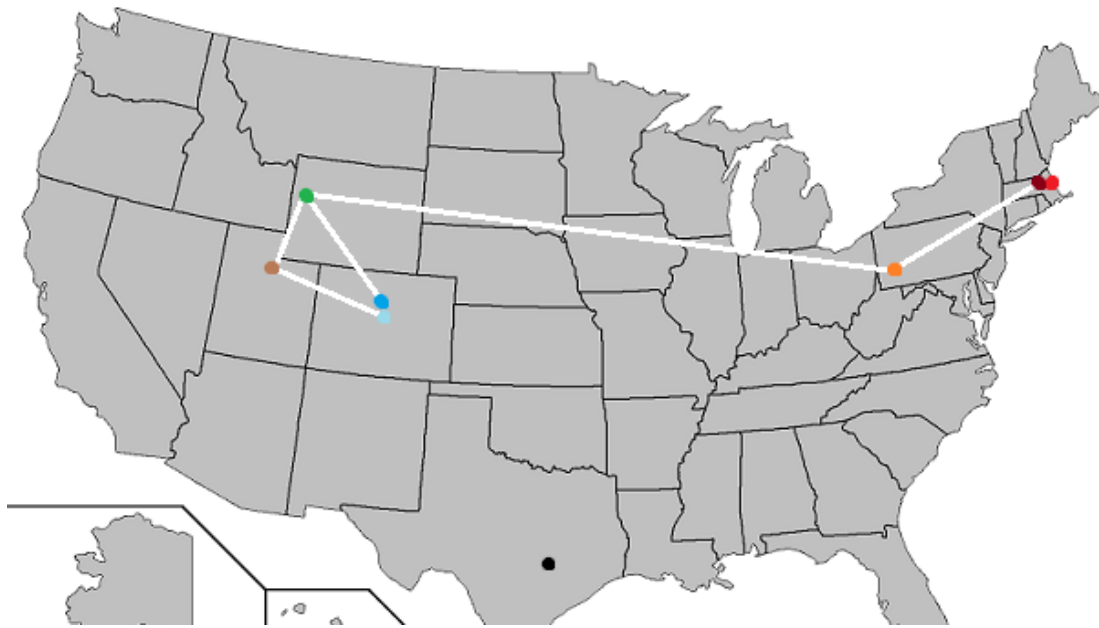


Figura 57: Recorrido de Joel y Ellie, en *The Last of Us*.

Debido a la estructura narrativa lineal que presenta *The Last of Us*, el jugador no puede volver a explorar una zona antes visitada. Una vez se pasa a la siguiente, se debe continuar a no ser que se cargue una partida anterior, pero esto penaliza al jugador teniendo que volver a completar las zonas y pudiendo perder recursos. El horror que puede dar es que nunca se sabe con exactitud, al menos la primera vez que se juega la obra, cuando se va a pasar de una zona a otra, teniendo que mantenerse alerta y cuidar los pocos recursos que se tienen.

- Until Dawn

Utiliza sus locaciones en base al género del cine de terror *slasher*. La obra ocurre en las Montañas de Blackwood, nombre en honor al autor de *El Wendigo*, Algernon Blackwood. En ella, se encuentra la Cabaña Washington, el Sanitario de Blackwood, el Servicio Ranger del Parque, una cabina para invitados y el Complejo Minero North West. La única forma segura de entrar y salir de la montaña es por el Teleférico. Las localizaciones son tanto opresivas como oscuras, además de que la obra ocurre en una noche, dificultando aún más la visión y como es recurrente en el *slasher*. El juego lo deja claro, los protagonistas están encerrados con los Wendigos y tienen que sobrevivir

como sea, siendo estos expertos en moverse tanto por los bosques como por las minas, además de ser más rápidos que los protagonistas.



Figura 58: La Montaña Blackwood vista desde el pie del teleférico, en *Until Dawn*.

El jugador, a medida que se desarrolla la historia, irá investigando las distintas localizaciones para bien descubrir la historia o escapar de allí como sea. *Until Dawn* tiene una estructura lineal en cuanto a su narrativa, por lo que los eventos ocurren según lo establecido. Sin embargo, gracias al sistema de Efecto Mariposa, se pueden dar diversos giros al guion. Recordemos que, aunque un personaje muera, el videojuego continúa, teniendo el jugador que seguir sin él o ella. Por lo tanto, hay localizaciones que pueden quedar sin visitarse o simplemente pasar de largo y nunca descubrir su historia. Tanto en el jugador como las decisiones tomadas condicionan la utilidad de sus zonas. En cuanto a la exploración, se pueden encontrar documentos que puedan esclarecer los misterios de la obra, pero sobre todo se utiliza para la anticipación al susto, en conjunto con el juego de cámaras antes explicado y las mecánicas, posibles decisiones ocultas que no aparezcan si no se exploran determinadas zonas o incluso armas para poder defenderse, como una escopeta en el Sanitario Blackwood o el Lanzallamas de El Extraño en el Complejo Minero. Las localizaciones están pensadas, tanto para las mecánicas en cuanto a la posibilidad de volver a jugar *Until Dawn* y descubrir secretos y escenas nuevas, como para la narrativa en cuanto a la maldición de la montaña y el origen de los Wendigos, además del ya explicado marco del género *slasher*.

- *Amnesia: The Dark Descent*

Utiliza como localización principal el Castillo de Brenenburg, perteneciente a Alexander de Brenenburg y localizado en Prusia Oriental, cerca de Königsberg. El jugador nunca sale de este y debe explorar todos sus habitaciones y oscuros pasillos para poder escapar con vida de él. Su ambientación se basa en la arquitectura gótica utilizada, por ejemplo, en los relatos de Lovecraft que inspiraron a Frictional Games para el videojuego. Fue reconstruido tras un incendio en el siglo XVIII por el mismo Alexander, aunque su estado en el momento de la obra es de abandono y desolación. Incluso, debido a que La Sombra persigue a Daniel, el castillo va cayendo a medida que se va explorando. Pasillos laberínticos y oscuros llenos de extraños sonidos, zonas de grandes dimensiones y la sensación de estar siendo siempre observado hacen que el Castillo de Brenenburg sea un lugar aterrador. *Amnesia The Dark Descent* basa su estructura en: lugar principal en el que el jugador debe recolectar ciertos objetos para poder continuar y varias zonas donde se localización los objetos en cuestión. Una vez recolectados, se recorre varias zonas transitorias hasta llegar al siguiente lugar principal y repetir el proceso. Estos lugares principales son: Hall Principal, el Hall Trasero, la Entrada al Depósito de Agua y la Nave.



Figura 59: Hall Trasero, segundo lugar principal en *Amnesia: The Dark Descent*.

Estos cuatro lugares hacen de división por capítulos para la estructura narrativa, haciendo una estructura episódica dividida en cuatro, cada una con sus localizaciones y zonas transitorias. En cuanto a su función narrativa, sirven en cuanto al momento histórico en el que nos encontramos y con lo que parece un castillo gótico en el siglo XIX aparentemente abandonado. Sin embargo, el realismo de su estructura arquitectónica cae en cuanto a la jugabilidad, ya que los escenarios se centran en el desafío y el terror que en la coherencia. Pero, gracias al uso de la primera persona, la iluminación y el posicionamiento de enemigos, el castillo se siente aterrador. Además, debido a su estructura, se deberán visitar ciertos lugares para poder resolver puzles y encontrar pistas, creando una sensación agobiante por la profunda oscuridad y sus imposibles pasillos laberínticos.

— THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Adapta sus escenarios al género *roguelike*, en cuanto a la aleatoriedad de la formación del mapa, como su ambientación en cuanto a la narrativa. Debido a la falta de oxígeno, sus miedos y traumas, Isaac crea en su imaginación los escenarios, algo muy parecido a lo que hace *Silent Hill 2*, ligando las localizaciones a las experiencias de sus protagonistas mientras le da un sentido narrativo.

Debido a la estructura narrativa por capítulo, las zonas quedan divididas de la siguiente manera:

- Capítulo 1 – *The Basement, The Cellar* o *Burning Basement*.
- Capítulo 2 – *The Caves, The Catacombs*, o *Flooded Caves*.
- Capítulo 3 – *The Depths, Necropolis* o *Dank Depths*.
- Capítulo 4 – *The Womb, Utero* o *Scarred Womb*:
 - Capítulo 4.5 - ??? o *Blue Womb* o *Dead Womb*.¹⁰
- Capítulo 5 – *The Cathedral* o *Sheol*.
- Capítulo 6 – *The Chest* o *Dark Room*.
- Final – *The Void*.

¹⁰ Al igual que con *Blue Baby*, se referirá a esta zona como *Blue Womb*, ya que los tres nombres se refieren a la misma localización.

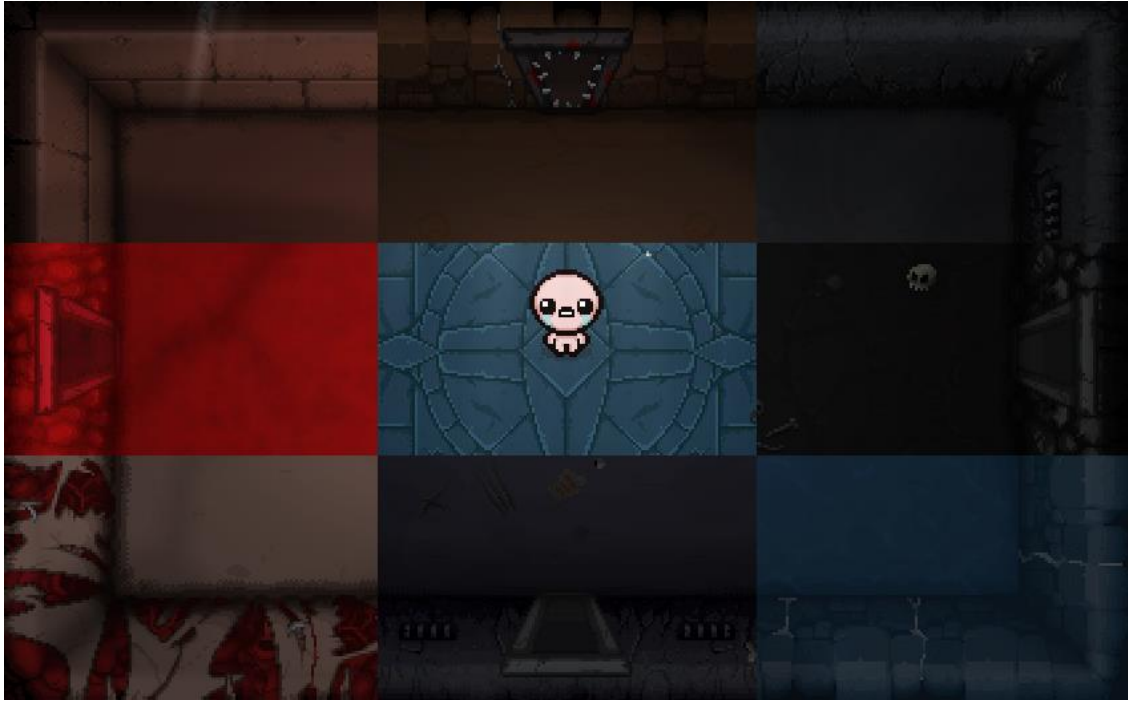


Figura 60: *The Void*, zona final en *The Binding of Isaac: Rebirth*. Al ser los recuerdos del protagonista, combina todas las zonas del juego.

Se comienza con localizaciones decrepitas y lúgubres, siendo un sótano abandonado, a veces en llamas, mazmorras, cuevas y grutas. Sin embargo, cuanto más desciende el jugador, el videojuego va mostrando pistas sobre lo que está ocurriendo, visitando localizaciones como el útero de mamá, el cielo o el infierno o el propio cofre donde Isaac se encuentra. Los capítulos con múltiples zonas implican que se puede llegar aleatoriamente a una de esas zonas. Como todo forma parte de la imaginación del niño, el llegar a lugares como un útero, una catedral o un vacío mientras va descendiendo entre zona y zona, cae dentro de la suspensión de la credulidad.

Cada zona contiene distintos tipos de salas: *Boss Rooms*, donde se encuentra el jefe de la zona, *Treasure Room*, con un objeto que potencia a Isaac, *Shop*, *Arcade*, *Challenge Rooms*, entre otras. Cuanto más se prograse en el juego, más habitaciones aparecerán en el mapa. Mientras el jugador explora la zona, el mapa irá mostrando las habitaciones exploradas y que objeto, recurso o abalorio se ha dejado en ellas.

La progresión y desbloqueo de estas zonas también está ligado a los jefes anteriormente explicados. Si se derrota al jefe, se desbloquea la siguiente zona: *Mom* se encuentra en cualquier zona del capítulo tres; *Mom's Heart* e *It Lives* en cualquiera de las zonas del capítulo cuatro, pero este último se ha de derrotar a *Mom's Heart* once veces; Isaac en

el capítulo cinco, dentro de *The Cathedral*; *Blue Baby* en *The Chest*, en el capítulo seis; *Hush* se esconde en el capítulo cuatro y medio, en *Blue Womb*, y *Delirium* en *The Void*.

Entre capítulo y capítulo, se da una transición en la que vemos a Isaac tumbado en el suelo rodeado de monstruos mientras recuerda sucesos traumáticos. Esto nos da pistas sobre como Isaac ha adquirido sus traumas: haciéndole acoso en la escuela constantemente, riéndose por ir vestido como una niña, arrojándole heces fecales, su madre apartándole de su lado, quedándose solo en casa, él encerrado en el arcón asfixiándose y su madre regalándole una peluca rubia con un lazo rojo.

- Bloodborne

Combina escenarios reales basados en la arquitectura gótica del siglo XVIII, como es la ciudad de Yharnam, con sus calles estrechas, agolpadas y sucias con edificaciones ligeras con arcos ovalados, bóvedas de crucería y fachadas con pináculos y simbología religiosa (solo que en *Bloodborne* se idolatra a los Grandes). Asimismo, se combina con espacios oníricos de arquitecturas imposibles basadas en las estructuras de Yharnam, como es la Pesadilla del Cazador o la Pesadilla de Mensis.

Las localizaciones son otra pieza más de la narrativa de la obra. Hidetaka Miyazaki y el equipo de From Software le ponen un cariño y detalle casi esquizofrénico, siendo relevante para la trama: el uso dado a esa localización, su estado, la disposición de los enemigos en ella y los objetos dispuestos. Las zonas, a su vez, están interconectadas las unas con las otras, dando sensación de verosimilitud tanto a la ciudad como su historia (Figura 61). El Distrito de la Catedral, creado por la Iglesia de la Sanación, se encuentra en el centro del mapa. Desde allí, se puede llegar al Bosque Prohibido, clausurado por la misma iglesia debido a los experimentos del Coro y porque, si es atravesado, se podrá llegar a Byrgenwerth, donde se esconde Rom y su hechizo ilusorio. A su vez, desde el mismo distrito, se puede llegar a la Ciudad Oculta de Yahar'gul, Viejo Yharnam, Distrito Superior de la Catedral y la Iglesia del Buen Cáliz. En un principio, un jugador novato puede sentirse abrumado ante tantas opciones, pudiendo crear un mapa confuso en su mente. Sin embargo, desde el propio Distrito, se pueden ver a lo lejos las distintas zonas a explorar y viceversa, creando una sensación de aventura, exploración y verosimilitud únicas (Figura 62).

El jugador puede atravesar casi todos los rincones de Yharnam sin necesidad de teletransportarte, a excepción de los sueños y las pesadillas. Además, el mapa contiene atajos para llegar a las zonas mucho más rápido y evitar los enfrentamientos directos con enemigos normales. Estos son encontrados por el jugador después de haber explorado dicha zona, normalmente antes del enfrentamiento al jefe, como recompensa.



Figura 61: Mapa de Yharnam, sin contar las Pesadillas ni los Sueños, en *Bloodborne*.

Al mismo tiempo, cuanto más avanza el jugador en la historia principal y más elementos de su universo va descubriendo, debido al sistema de Lucidez, el escenario va poco a poco mostrando es como realmente, ya que tanto jugador como avatar, en un primer momento, no es capaz de comprender lo que está viendo, experimentando una ilusión. O también, si derrota a Rom sin llegar a cuarenta de Lucidez, romperá el hechizo. Sin embargo, cabe hay que destacar la evolución de Yharnam a lo largo de *Bloodborne*. El videojuego ocurre en una sola noche, por lo tanto, está va atravesando ciclos lunares: Crepúsculo, cuando comienza la obra, Noche, al derrotar a la Vicaria Amelia, y Luna de Sangre, al derrotar a Rom y romper el hechizo ilusorio. Cuanto más avanza el jugador y más cae la noche, más peligrosa se vuelve Yharnam, convirtiendo sus calles en auténticos apocalipsis de terror cósmico. Pero, el jugador tiene un refugio, El Sueño del Cazador. Utilizando los farolillos colocados por todas las zonas, el jugador puede volver a esta base para reponer fuerzas, utilizar los ecos de sangre para subir de nivel o comprar suministros y teletransportarse (o despertarse, como dicen en el juego) a otras zonas ya exploradas.



Figura 62: El jugador se encuentra en Yharnam Central. Desde aquí, se puede ver el Gran Puente. En la zona elevada se encuentra la Tumba de Oedon y, por encima de esta, los edificios más a la izquierda junto con la torre más larga forman parte de El Distrito de la Catedral.

La tipología de las zonas en la obra está dividida en dos:

- Mundo real: la Ciudad de Yharnam con todas sus localizaciones, incluido el Distrito de la Catedral, Yahar'gul – la Ciudad Oculta, la Universidad de Byrgenwerth, entre otros.
- Sueño y pesadilla: lugares oníricos que sirven como dimensiones paralelas y tienen la función de ser un castigo creado por los Grandes para aquellos que atenta el conocimiento superior sin ser dignos.

Aunque existan estas distinciones, ambas categorías cuentan como localizaciones existentes. Los sueños y las pesadillas son reales en cuanto al mundo de Yharnam, solo que poseen este nombre debido a la falta de comprensión por parte de los seres humanos y por las similitudes que presentan. Estas zonas, como he explicado antes, son creadas por los Grandes, ya que son capaces de moverse a través de distintas dimensiones. El Sueño del Cazador, por ejemplo, fue creado por el Grande Presencia Lunar. Al ser llamado por Gehrman, este le obliga a ser adoptado como su hijo, encerrándole en esta dimensión creada a partir de sus recuerdos bajo su mirada, la Luna de Sangre. Ahora es obligado a dar consejos a los cazadores que pasan por el sueño. La Pesadilla de Mensis fue creada como castigo a la Escuela de Mensis por querer contactar con el Grande

Mergo a partir de los recuerdos de Micolash en la propia escuela y en la Universidad de Byrgenweth, encerrándoles en esa dimensión sin poder despertar en el mundo real.

Las localizaciones en *Bloodborne* tienen coherencia con la historia que nos trata de contar. El Distrito de la Catedral y Viejo Yharnam fueron creados por la Iglesia de la Sanación, mientras que Yahar'gul era controlada por la Escuela de Mensis y El Coro realizaba sus experimentos en El Orfanato y en Yahar'gul. Mientras tanto, Willem y Rom se encuentra en la Universidad de Byrgenwerth, uno en estado vegetal y la otra evitando que se descubra la verdad. Estas zonas nos cuentan sus historias, las de estas organizaciones, mediante su arquitectura, sus personajes y sus criaturas, al mismo tiempo siendo divertidas a la vez que aterradoras y tensas de explorar.

5.7.- Objetos, mementos y/o documentos:

- Doki Doki Literature Club!

Obra que menos utiliza distintos tipos de objetos, sin embargo, es la más creativa en cuanto a su uso y contexto. Al ser un club de lectura, los poemas que escriben los personajes nos hablan un poco sobre ellos.

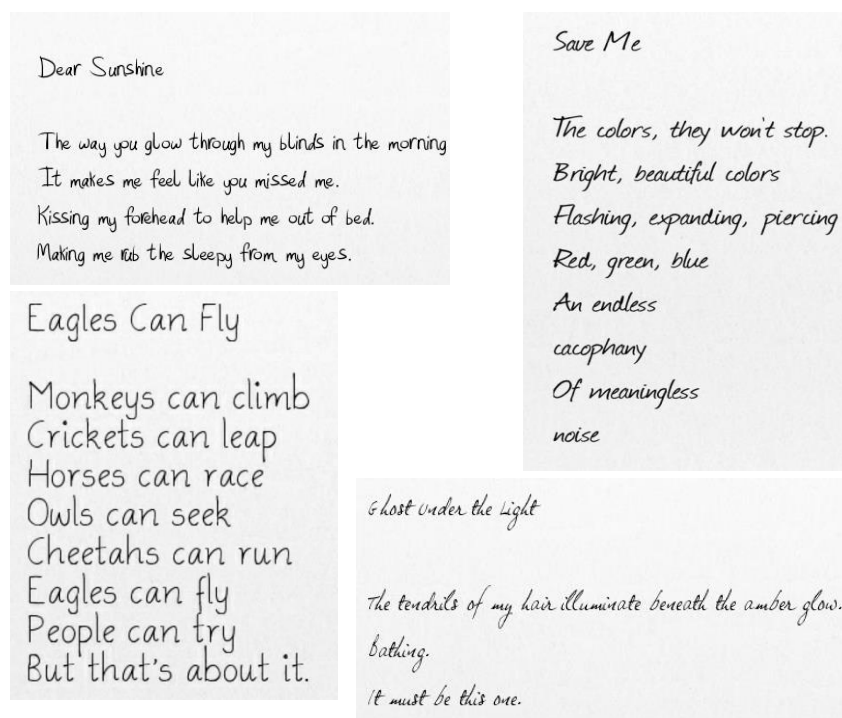


Figura 63: Ejemplos de poemas en *Doki Doki Literature Club!* Empezando por la parte superior izquierda: Sayori, Monika, Yuri y Natsuki.

Los de Yuri son profundos, de prosa cuidada y elegante, incluso casi rozando la melancolía. Desde un primer momento, se toma la escritura de poemas muy en serio, con una caligrafía y ortografía muy cuidadas. Sin embargo, los temas que trata son siempre sobre los placeres culpables en cuanto al masoquismo y hacerse cortes, además de “tirar la toalla”. Sin embargo, dependiendo de las acciones del jugador, los poemas de Yuri pueden cambiar: si el jugador decide ligar con ella, escribirá un poema de amor hacia él, cambiando por completo su negatividad y autolesión, pero si el jugador decide no ir con ella, el poema será como ella entiende la vida y el amor.

Natsuki en primer momento no se toma la iniciativa en serio, escribiendo poemas infantiles y sin ningún trasfondo. Su caligrafía es infantil sin respetar los espaciados. Pero, una vez más, dependiendo de las acciones del jugador, los poemas de Natsuki varían: si el jugador decide ligar con ella, escribirá un poema impensable para ella, dejando expresar todos sus sentimientos y dejando atrás sus inseguridades, pero si el jugador decide ir con Yuri, el poema será igual de trabajado, pero es una carta de motivación para Yuri.

Sayori intentan lo mejor que puede escribir sus poemas, con una caligrafía algo infantil, pero con más cuidado en la ortografía. Sus poemas reflejan la depresión que siente durante la obra y de cómo todo el mundo la ve como una persona alegre, que siempre ayuda a los demás, pero que en el fondo no puede más. Independientemente de las acciones del jugador, el último poema de Sayori implica que alguien, Monika, está en su cabeza jugando con sus emociones, siendo el primer susto que la obra contiene y rompiendo la rutina y confort del jugador.

Los poemas de Monika pueden no parecer la gran cosa, estando más trabajados que los de Sayori pero sin llegar a los Yuri. Sin embargo, todos son referencia a que ella es autoconsciente dentro del juego, intentando mandar mensajes sutiles al jugador desde el primer poema que lee de ella.

Sin embargo, a medida que el jugador explora la obra a partir del segundo acto, puede desbloquear poemas especiales que nos hablan de los sentimientos ocultos de sus personajes o crear situaciones inquietantes. Por ejemplo, un poema especial que puede desbloquearse es un simple dibujo de Sayori ahogada en que se repite la frase: “*Happy thoughts*”. Otro en el que parece un poema de Natsuki, sin su caligrafía característica sino una neutra parecida a las de máquina de escribir, en el que lentamente nos muestra

la relación abusiva que tiene con su padre. Uno de los ejemplos más conocidos es una imagen que dice: “*STARE AT THE DOT TO REVEAL A SPECIAL MESSAGE*” (Quédate mirando al punto para revelar un mensaje especial). Después de diez segundos, el punto cambia a: “*i love you*” (Te quiero), engañando al jugador con un posible susto.

Pero no solo utiliza los poemas como objetos narrativos, los propios archivos del juego revelan datos ocultos sobre la historia y son vitales para la trama. Los archivos de los personajes son .chr, haciendo referencia a la palabra inglesa *characters* (personajes). Sin embargo, no es una extensión de archivos. Cada archivo de personaje contiene un archivo oculto: el archivo de Monika es una imagen .png con un mensaje en base64, el archivo de Natsuki es una imagen .png que, una vez se le invierten los colores y se mapea en un cono en 3D da la imagen de una mujer ruba de cabellos largos con los ojos blancos, el archivo de Sayori es un audio .ogg que, si se examina en un espectrograma, da un código QR que lleva a <http://projectlibitina.com/>, y Yuri es un código en base64 el cual activa un mensaje directamente para quien lo lea.

Sin duda, *Doki Doki Literature Club!* sabe cómo utilizar sus recursos. Los poemas no solo funcionan como recurso narrativo, sino que son centrales para la trama y forman parte de la mecánica para ligar con una de las chicas. A su vez, los utiliza para asustar al jugar con los poemas especiales o con versiones distorsionadas en el segundo acto. A su vez, la comunidad del juego sigue especulando sobre que pueden significar los imágenes y mensajes de los archivos de los personajes. Por último, cabe destacar que, si el jugador llega al final verdadero, desbloqueará un poema especial, el cual es una carta del propio Dan Salvato, agradeciendo al jugador haber llegado hasta aquí y sus intenciones con el videojuego.

- *Silent Hill 2*

La historia de *Silent Hill 2* comienza con un objeto: la carta de Mary a James. En esta, recuerdo, dice: "En mis sueños más inquietos, veo ese pueblo. Silent Hill. Me prometiste que me llevarías de nuevo allí algún día. Pero nunca pude. Bueno, estoy sola allí ahora... En nuestro 'lugar especial'... Esperándote... Esperando que vengas a verme". A su vez, una foto de Mary acompaña al jugador a lo largo de toda la obra. Sin embargo, el videojuego utiliza todo tipo de recursos como distintos tipos de objetos de curación, armas blancas y de fuego, munición y piezas para la resolución de puzzles.

James los almacena todos en un irreal inventario sin límites (Figura 64), en el cual el jugador podrá examinarlos en cualquier momento.



Figura 64: Inventario en *Silent Hill 2*.

Asimismo, a lo largo del videojuego se van encontrando panfletos turísticos, revistas, documentos y mapas los cuales forman la imagen de lo que antiguamente era el pueblo, incluso utilizándose para dar pistas en relación con los puzzles. El jugador los podrá volver a examinar en cualquier momento en el inventario. Como he explicado en las mecánicas, la linterna y la radio será objetos muy importantes para moverse por los escenarios, mostrando y avisando respectivamente de posibles amenazas.

En cuanto al posicionamiento de estos en los escenarios, algunos esenciales como la linterna de bolsillo son utilizados con un mensaje: James la encuentra colocada en el bolsillo de una blusa en la parte superior de un maniquí (Figura 35). Esto se debe a dos motivos: la ropa es igual a la que Mary solía llevar y el usar un maniquí refleja el cómo James la veía tirada en la cama a causa de la enfermedad. Pero por lo general la colocación de objetos curativos y munición es algo arbitraria por parte del equipo de desarrollo, un incentivo para que el jugador explore y consiga recursos. Un ejemplo es el que el jugador encuentra la pistola en un carro de la compra en uno de los Apartamentos de Wood Side. Volviendo a la carta de Mary, mientras el jugador va avanzando y poco a poco descubriendo que James mató a Mary, esta se va transformando, siendo primero el mensaje de culpabilidad, luego a estar en blanco y,

finalmente, desapareciendo del inventario. Con esto, se quiere dar a entender que dicho objeto fue un llamamiento del pueblo a James; a confrontar sus pecados. Incluso hay teorías que dicen que la foto de Mary cambia a una expresión más severa, aunque esto no está del todo confirmado. Ambos objetos se pueden examinar en cualquier momento del juego, algo importante para su narrativa y para la resolución de la obra, llegando a uno de sus seis posibles finales.

- The Last of Us

Como he explicado antes, su estructura se divide en dos tipos zonas. En las zonas de exploración podemos encontrar recursos como munición, objetos curativos, recursos o pequeños desafíos que, si buscamos las pistas alrededor del mapa, se recompensa con recursos raros. Pero, dato a destacar es que el jugador no puede guardar los objetos curativos, sino que, una vez recogidos, Joel los utiliza automáticamente. Los únicos almacenables son los botiquines y, por noema general, han de crearse mediante recursos. A su vez, y para incentivar la exploración, se pueden encontrar los denominados suplementos (plantas y píldoras) en zonas específicas que pueden aumentar las seis habilidades de Joel a elección del jugador: salud máxima, distancia de escucha para el posicionamiento de enemigos, velocidad de fabricación, velocidad de curación, mejora del pulso a la hora de usar armas y mejora a la hora de usar el cuchillo. En cuanto a los objetos, los recursos que Joel encuentra pueden ser utilizados para crear cuchillos, botiquines, cocteles molotov, bombas de aguja, bombas de humo y mejorar el arma blanca que lleve.

Sin embargo, hay que saber que recursos crear en cada momento, ya que, por ejemplo, puedes estar rodeado de enemigos y sin ningún botiquín ni armas potentes. El jugador puede elegir crear un botiquín o un coctel molotov, ya que ambos utilizan los mismos materiales: un paño y un bote de alcohol. Al mismo tiempo, el inventario de Joel no es infinito (Figura 65), pudiendo guardar hasta tres partes del mismo tipo de recursos, pudiendo forzar a la creación de objetos si se necesita espacio para recoger más materiales. Cabe destacar que objetos como materiales de recurso, munición y botiquines están colocados de la manera más verosímil posible.



Figura 65: Inventario en *The Last of Us*. Joel saca la mochila y vemos, mientras la usa, los recursos que se tienen y que se puede construir.

A lo largo del viaje, se podrán recoger panfletos turísticos de los lugares que va atravesando, chapas de soldados pertenecientes a Los Luciérnagas o cartas y recuerdos de personas que murieron a causa del virus o por un ataque de los infectados. La obra utiliza estos solo para dar contexto a su universo y escenarios, rara vez para la historia principal. Se pueden volver a leer y examinar en cualquier momento desde el inventario.

- Until Dawn

En *Until Dawn*, se encuentran objetos a lo largo de la obra que den pistas sobre que está ocurriendo realmente en la cabaña y la montaña. Además, si se explora lo suficiente, se pueden encontrar recursos los cuales pueden dar a nuevas tomas de decisiones y ramificaciones de la historia.

El primero tipo de objeto son las pistas, pequeños detalles y documentos que se encuentran a lo largo del videojuego para ir resolviendo sus misterios. Los tres tipos de pistas pueden ser: El Hombre Misterioso, las cuales esclarecen quien está torturando al grupo, como una cámara oculta, una caja de cigarrillos, una grabación de voz o un informe psicológico; Las Gemelas. Incluyendo pistas sobre el paradero de Hannah y Beth, como marcas en rocas, el reloj de Beth, su cabeza o las gafas de Hannah, y 1952, incluyendo pistas sobre el origen de los Wendigos y *The Blasting Crew*, encontrando objetos como sus diarios, cámaras rotas o un viejo periódico. Aunque muchas de ellas

sirven como meros coleccionables, añade una capa de misterio a la obra y algunas son clave para el destino de varios personajes y desbloquea diálogos opcionales. A su vez, si le jugador encuentra todas las pistas, podrá ver un video el cual enseña el origen de la maldición y de los Wendigos, comenzando con el abuelo de El Extraño y la historia de la montaña, un incentivo para aquellos que quieran saberlo todo sobre *Until Dawn*.

El segundo tipo de recurso son los propios objetos que pueden tanto ayudar a los personajes a sobrevivir como esconder una de las ayudas claves para sobrevivir. Objetos como: el teléfono móvil de los protagonistas (siendo incluso una pista para Las Gemelas en cuanto al móvil de Beth), una linterna, una antorcha, etc. El objeto más relevante para la trama es la Casa de muñecas, la cual es una recreación de la broma que hicieron a Hannah y Beth un año antes, creada por El Hombre Misterioso. Si el jugador resuelve el puzle encontrando todas las muñecas, se le recompensa con El Diario de Hannah, objeto vital para la supervivencia de Josh al final del juego.

El tercer y último tipo de objeto en *Until Dawn* es único en cuanto a las obras analizadas.: los tótems. Estos pertenecían a la tribu que antiguamente habitaba la montaña, los cuales serían que las profecías venían en forma de mariposa. Son encontrados por el jugador de manera aleatoria, por lo cambian dependiendo de la partida. Estos, a su vez, están divididos en cinco categorías en base a su forma, color y función: Muerte (negro), enseñando una posible muerte del personaje el cual lo recoge, Peligro (rojo), advirtiendo de eventos que podrían ser letales, Perdida (marrón), mostrando una de las posibles muertes de uno de los protagonistas, Dirección (amarillo), mostrando posibles decisiones que el jugador puede tomar, y Fortuna (blanco), enseñan posibles salvaciones de los personajes tras eventos peligrosos. La utilidad de estos reside tanto en guiar al jugador, evitando sentirse frustrado por no saber que hacer a continuación o por posibles muertes que fueran imposibles de predecir. Sin embargo, a su vez, puede ayudar a elegir otras decisiones a la hora de volver a experimentar con la obra. Aunque su diseño y el uso de las mariposas hacen que los tótems no destaquen en cuanto al contexto de la obra, es cierto que tienen un valor más para la jugabilidad que para la narrativa.

Independientemente del personaje, el jugador podrá revisar todos los objetos que haya recogido a lo largo de la obra, sin tener la condición de quien ha recogido que.



Figura 66: Hannah encuentra un tótem negro, indicando Muerte, en *Until Dawn*.

La obra incentiva la exploración, pero a su vez nos advierte que tengamos cuidado, tanto por parte de los personajes diciéndolo como por el sistema de Efecto Mariposa, pudiendo haber caído en una trampa sin saberlo.

- **Amnesia: The Dark Descent**

Utiliza casi por completo los documentos escondidos por las localizaciones para su narrativa, ya que también utiliza las pantallas de carga como pensamientos del protagonista. Aunque la historia que nosotros jugamos es la de Daniel sobreviviendo en el castillo, el contexto que rodea tanto al lugar como a sus personajes es misteriosa, además de tener una ya mencionada aura de H.P. Lovecraft con el horror cósmico. de investigar, además de averiguar porque tenemos amnesia y como hemos acabado en una situación así. Los objetos que encontrar se dividen en tres tipos:

El primero son los objetos recurso, aquellos que nos ayudan a sobrevivir mientras exploramos el castillo. Objetos como: yesquero, para iluminar antorchas o velas apagadas, el candil, el cual porta el jugador durante toda la obra, aceite para el candil, láudano, el cual actúa como botiquín curando a Daniel, y los objetos para la resolución de puzzles, como llaves, ingredientes, piezas de un engranaje, etc. Estos no aportan nada para la trama, siendo objetos meramente utilizados para la jugabilidad. Suelen estar posicionados en armarios, estanterías, cofres o cajones, obligando al jugador a explorar

para encontrarlos. Por último, estos se guardan en el inventario el cual, aunque parezca limitado, nunca termina llenándose en ningún momento de la obra.

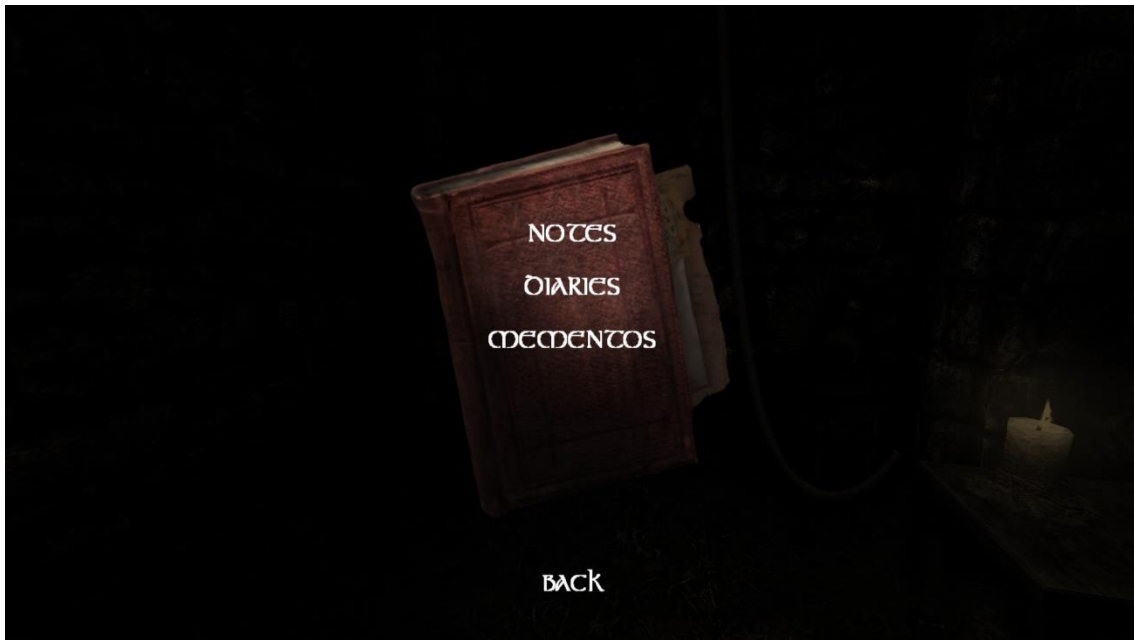


Figura 67: El Diario de Daniel, en *Amnesia: The Dark Descent*.

El segundo tipo de objeto son los recuerdos. Estos sirven como recordatorio al jugador para saber que debe hacer a continuación. Por ejemplo, si llega a una puerta cerrada, Daniel anotará automáticamente en su cuaderno que debe abrir esa puerta. Cuanto más se explora, más recuerdos irá apuntando Daniel, guiando al jugador y evitando posibles frustraciones al no saber cómo continuar. Sin embargo, estos actúan como dirección, no como solución del conflicto, dejando que el jugador resuelva los acertijos para poder continuar.

El tercer y último tipo son los documentos, los cuales cargan con el peso narrativo de la obra. Si el jugador quiere saber que está pasando realmente, debe encontrar todas las páginas del viejo diario de Daniel y diversas notas esparcidas por el castillo. Las primeras son la fuente de información principal para conocer la historia de *Amnesia: The Dark Descent*. Sin ellas, el jugador nunca podrá saber que ha ocurrido, pudiendo perjudicar el final al que vaya a llegar. Las segundas están colocadas según la zona en la que nos encontremos, sirviendo como contexto a la historia y dando pistas para la resolución de puzzles. Por ejemplo, la nota sobre el folklore local es encontrada en los Archivos, más concretamente en la habitación sobre el folklore local. Además, puede volver a leerlos en cualquier momento desde el inventario, junto con los recuerdos.

Aunque el uso del diario pueda parecer demasiado estricto en cuanto a la narrativa, es vital para el estilo de juego que es *Amnesia: The Dark Descent*. Al utilizar solo la cámara en primera persona y centrarse más en la experiencia, el uso de las páginas es un incentivo a la exploración para aquellos que quieran saber la historia del videojuego. Si no es el caso, pueden simplemente dejarlas y seguir jugando, teniendo una experiencia más mecánica que narrativa.

— THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Este es, es sin duda, el videojuego más curioso en esta categoría. Tanto los objetos como las tareas que se han de hacer son importantes para la narrativa. Mientras el jugador explora las distintas salas, podrá encontrar:

- Recursos: ayudas básicas. Pueden ser corazones para reponer vida, monedas, bombas, llaves, pilas, trece pastillas, cartas (del tarot, de póker, de crédito, de Magic The Gathering, de Cards Against Humanity, de Monopoly y sagrada) y runas. Las pastillas pueden aumentar o disminuir estadísticas del jugador. Si nunca se ha usado, no se puede saber su efecto. Tanto las cartas como las runas producen varios efectos, teniendo cada una uno en específico.
- Abalorios: proporcionan bonificaciones pasivas, no siendo posible activar su efecto por parte del jugador. Hay un total de 128 en el juego.
- Objetos: parte integral de las mecánicas de la obra, siendo vitales para poder terminar el juego. Estos se localizan en los Treasure Rooms (Habitaciones de Tesoro) y cambian las estadísticas de Isaac. A su vez, dependiendo del objeto, el protagonista sufrirá una transformación física. El videojuego cuenta con un total 547 objetos. El jugador no puede volver a examinar los objetos y el juego no cuenta con documentos alguno.

Todos los objetos son almacenados por Isaac y no posee inventario. Una vez recogidos, se guardan y sus efectos se van sumando, mejorando a Isaac. Las cartas y abalorios son sustituidos por otro que recojamos, dejando el anterior en el suelo por si lo hemos recogido por error o, al pensarlo mejor, no lo necesitamos, pudiéndolo volver a sustituir.



Figura 68: Algunos objetos, recursos y abalorios en *The Binding of Isaac: Rebirth*

Estos últimos son vitales para entender tanto la historia como el contexto de esta. Un ejemplo es una masa de carne marrón y grasienta, parecida a la comida para perros, en un cuenco rojo. Al cogerla, aparece su nombre: Lunch (Almuerzo) y Isaac gana un corazón de vida mientras en su boca aparecen manchas marrones, denotando que se lo ha comido. The Negative: caída garantizada de Mamá junto con The Polaroid, siempre que estén desbloqueados. Sin embargo, son mutuamente excluyentes: una vez que uno de ellos es recogido, el otro desaparecerá. Otro ejemplo son The Negative (El Negativo) y The Polaroid (El Polaroid), mostrando la imagen de Isaac, su padre y su madre. Ambos son ganados al derrotar a Mom (Mamá), permitiendo el primero el acceso a Dark Room (Habitación Oscura), y el segundo desbloquea The Chest (El Cofre) tras derrotar a Isaac en The Cathedral (La Catedral), contándonos que, dentro del cofre, había fotos Polaroid de varios momentos en la vida de Isaac (algo que el final 14 confirma). La Torn Photo (Foto Partida) aumenta la velocidad y ataque de las lágrimas de Isaac, ya que esta es una foto de él con sus padres, solo que la parte de su padre está quemada (además de que se puede ver en el Final Verdadero del juego). The Bible (La Biblia), la cual noquea a la madre de Isaac en el epílogo, puede usar para matar instantáneamente a los jefes Mom (Mamá), el Mom's Heart (Corazón de Mamá) e It Lives (Vive). Missing Poster (Cartel Perdido) nos muestra la cara de Isaac junto con unas líneas de texto que, conjunto a los finales 15 y 17, se confirma que son el propio Isaac, el cual su madre no encontró tras haberse encerrado en el arcón. Broken Shovel

(Pala Rota) es un objeto dividido en dos partes el cual requiere hacer una pequeña misión: al derrotar al jefe del primer capítulo en menos de un minuto, se regresa a la sala del comienzo de la partida y se bombardea el suelo y este aparece. Mientras el jugador lo tenga, *Mom* podrá atacar en cualquier momento a Isaac. Una vez completada, se forma *Mom's Shovel*, la cual, si es una en una equis en la tierra en una *Grave Rooms* desbloqueará al personaje *The Forgotten*. Este son los huesos de Isaac, como demuestra el Final 17 y el Final Verdadero.

- Bloodborne

Utiliza los objetos como guía, proporcionando pistas sobre el universo y sobre misiones secundarias. El posicionamiento de estos suele estar cuidadosamente elegido en sus escenarios. A su vez, todo objeto recogido se guarda en un irreal inventario infinito, pudiendo de ser examinado, dando una descripción detallada de este, lo cual es requerido para la total comprensión de la obra.

Podemos dividir el uso de los objetos en cinco categorías: consumibles, los cuales son ayudas para el jugador de uso limitado, como pueden ser Cocteles Molotov, Balas de Mercurio para las armas, Sangre Fría que contiene Ecos de Sangre, Viales de Sangre para curar al jugador, Conocimiento de Loco que incrementa la Lucidez, entre otros; objetos claves, necesarios para poder acceder a zonas, recursos o resolver puzzles. La descripción de estos da pistas sobre cómo utilizarlos; equipo, como ropa y armas necesarias para el jugador. *Bloodborne* posee un amplio arsenal de armas las cuales todas tienen truco, que transforman su uso, velocidad y manejo, además de armas de fuego y un vestuario para crear un equipamiento idóneo para cada situación que se adapte a las necesidades de la situación para el jugador; cálices, como su descripción indica, “Ofrezca objetos a un cáliz sagrado y realice un ritual para abrir una Mazmorra de Cáliz. Si quitas el cáliz de un altar que has usado, puedes llevar a cabo más rituales en el mismo altar para abrir nuevas Mazmorra de Cáliz.”, y materiales, necesarios para mejorar las armas, utilizando trozos de Bloques de Sangre, y para el ritual de cáliz, utilizando Sangre Ritual, Moho de Tumba, Ojo Inyectado en Sangre, entre otros.

Uno de los objetos claves más importantes de la obra es la Cajita de Música. El jugador, mientras atraviesa Yharnam Central y sus alcantarillas, llega a una ventana y puede hablar con una pequeña niña que, tras reconocernos por nuestro olor a cazador, nos pide

que, por favor, busque a su madre. Ella ha ido a buscar a su padre, también cazador, el cual aún no había regresado de la caza. Si aceptamos, ella nos entregará la Cajita de Música para entregarla a su madre, la cual hace que su padre les recuerde. En caso de duda, su madre siempre lleva un broche rojo enjoyado. Si el jugador lee la descripción de la Cajita de Música, esta dice: “Una pequeña caja de música recibida de una joven Yharnam. Reproduce una canción compartida por su madre y su padre. Dentro de la tapa hay un pequeño trozo de papel, tal vez un viejo mensaje. Se pueden distinguir dos nombres, aunque se están borrando. Viola y Gascoigne.” Finalmente, el jugador llega a la tumba de Oedon, y se encuentra con un cazador matando a un hombre, mientras dice: “Bestias por todo el lugar... Te convertirás en una... tarde o temprano.” Tras terminar la cinemática, se rebela su nombre: Padre Gascoigne. Si el jugador ha estado atento, podrá utilizar la caja para distraer a Gascoigne, haciéndole perder el equilibrio y la razón. Una vez derrotado, si examinamos la tumba, encontramos el cadáver de una mujer con un objeto (Figura 69): Broche Rojo Enjoyado. Su descripción dice: El broche rojo brillante de una mujer, grabado con el nombre de Viola. Quizás la joya es un regalo de un cazador.” Uniendo las pistas de ambos objetos y los eventos ocurridos, Viola fue a buscar a Gascoigne, pero este, en un ataque de demencia, la mató (a su vez, más tarde también se descubre que está afectado por la enfermedad de la sangre). A partir de aquí, el jugador puede: devolver la joya a la niña o decir que no la ha encontrado e intentar llevarla a un lugar seguro.



Figura 69: El cadáver de Viola en la Tumba de Oedon con el Broche Rojo Enjoyado, en *Bloodborne*.

Incluso las armas y consumibles tienen trasfondo y explicación, como por ejemplo el Arma Tonitros, una maza que produce electricidad, y los consumibles Papel de Rayo, los cuales imbuyen el arma del cazador en electricidad. Estas fueron fabricadas por Archibald, herrero de La Iglesia de la Sanación al ver los ataques eléctricos de las Bestias Oscuras, jefes a los que el jugador puede enfrentar. La ropa a su vez se puede distinguir entre Atuendo Viejo Cazador, hecha por Gehrman, o el Atuendo de Cazador estándar, creada posteriormente por Ludwig para una nueva generación, entre ellas, el jugador.

Como curiosidad, uno de los equipos esconde una referencia a una de las obras de From Software. Su descripción dice: “Atuendo de una lejana tierra oriental, usado por Yamamura, el Vagabundo. Este guerrero oriental persiguió a una bestia por una venganza de honor, y luego se convirtió en cazador de la Liga. Pero cuando miró directamente a la impureza, enloqueció.” Esta descripción es igual a la premisa de *Sekiro: Shadows Die Twice*, obra posterior de From Software, en la que su protagonista, Sekiro (lobo manco en japonés), comienza un viaje de venganza para recobrar su honor, utilizando una vestimenta muy parecida.

6.- Discusiones y conclusión:

Sin lugar a duda, estos videojuegos han sido muy interesantes para analizar. Todos tocan el tema del terror y el horror de maneras tan distintas, originales y fascinantes. Sin embargo, no son perfectos, por lo que voy a comentar tanto sus virtudes como sus defectos en cuanto a la metodología de análisis empleada.

Doki Doki Literature Club! esconde una reflexión al género en sus capas de terror y novela visual al uso, además de ser gratis en Steam, incentivando aún más su descarga. Los sustos aleatorios, el cómo la obra va cayendo poco a poco, el personaje de Monika y sus manipulaciones constantes, el tener que ir a los ficheros del juego en determinadas ocasiones hacen que este videojuego brille con luz propia. Sin embargo, cabe destacar que su estética de videojuego japones puede no ser del agrado de muchos, junto con el tener que ligar con las chicas para poder llegar a lo que viene siendo la obra en cuestión. A su vez, se tarda una hora en terminar el primer acto, con el suicidio de Natsuki, algo que a muchos jugadores puede agotar. Pero, una vez pasado ese pequeño obstáculo, atrapa a quien lo juega, solo por saber cómo puede terminar un videojuego así.

Silent Hill 2 es, a mi parecer, la mejor obra de las que se encuentran en este trabajo. En el año 2001, cogió por sorpresa a la industria del videojuego, con una historia profunda, adulta para los estándares del medio en ese contexto histórico, y una atmosfera terrorífica de calidad gráfica imposible. Desde el uso de sus monstruos para la narrativa, reflejando los pecados de James, la construcción del miedo junto con la oscuridad, atmosfera, sus controles obtusos y la radio, sus personajes misteriosos e inquietantes y el giro de guion final, la obra se convirtió en un estándar de calidad para el videojuego de terror y horror (y mi videojuego favorito y motivo de este trabajo de investigación). Pero, es cierto que su esquema de control puede considerarse anticuado para los estándares actuales, pudiendo suponer un problema para aquellos que experimentan la obra por primera vez. Asimismo, la cámara de movimiento libre puede entorpecer muchas veces la visión de manera no intencionada, pudiendo romper la experiencia. Por último, el comentado sistema de karma oculto es demasiado obtuso como para poder realizar una autentica valoración psicológica del jugador, requiriendo acciones específicas para llegar a uno de sus seis finales, cayendo incluso en tener que repetir la obra porque un objeto en específico no estaba disponible hasta ese momento.

The Last of Us cuida todos sus detalles con un detalle casi enfermizo. El equipo de Naughty Dog consiguió una película interactiva sin por ello sacrificar la jugabilidad. Las mecánicas de combate y el uso de la cámara tan medidos junto con su uso de la violencia consiguen reflejar la sociedad postapocalíptica en la que Joel y Ellie sobreviven. El uso de un HUD minimalista junto con un inventario y sistema de creación de objetos a tiempo real consiguen no romper la experiencia del jugador. También, gracias al uso puntual de la pantalla en negro entre cinemática prerrenderizada y las creadas en el motor del juego consiguen sortear ese problema común en muchas otras obras del medio. Incluso, con la posterior versión de PlayStation 4, el cambio es casi imperceptible. su estructura puede hacerse un poco repetitiva, pero sus personajes e historia consiguen evitar ese problema. El único problema que destacar es que, si el jugador muere, simplemente vuelve al último punto de control, algo que son muy habituales. Con esto, el morir es más un inconveniente que un peligro real al jugador.

Until Dawn es la mayor sorpresa de este trabajo. El que parecía un típico juego de terror simple oculta tanto un análisis al género del *slasher* como el refinamiento de las mecánicas de la aventura gráfica moderna, como una integración de sus elementos al horror nunca vistas, creando sin duda una película de horror interactiva. El uso de cámaras fijas es sorprendente, consiguiendo que todas y cada una de ellas se sientan como su alguien o algo estuviera observan al jugador. Su corta duración junto con su estructura por capítulos invita a volver a jugar a la obra, escogiendo otras decisiones y explorando sus escenarios en busca de todas las pistas. Para un jugador novato que no tenga nada de experiencia dentro del medio o quiera volver a conectar con este después de años sin haber jugado a nada, *Until Dawn* es sin duda una obra más que recomendable. No obstante, las decisiones pueden algo simples, eligiendo a veces ser bueno o malo sin punto intermedio. También, la falta de libertad al jugador en algunas acciones de los personajes puede ser frustrante, obligándole muchas veces a ir a localizaciones que sabe que es una mala idea o hacer cosas que no deberían. Por último, el control de exploración es un libre que, junto con las cámaras fijas, pueden confundir al jugador más que ayudarlo. Por ejemplo, según la cámara, para ir adelante, es mover el joystick hacía delante. Pero, cuando se ha caminado un rato, la cámara cambia y ahora adelante es derecha, pero el control no cambia hasta que se deja de tocar el joystick.

Amnesia: The Dark Descent centra todos sus elementos en que el jugador no baje la guardia en ningún momento. El uso de la cámara en primera persona, dando esa

sensación de vista subjetiva, junto con la falta de HUD es sin duda el mayor acierto de la obra, creando una inmersión al jugador casi total. Junto a esto, la profunda oscuridad del castillo y sus criaturas crean posiblemente la experiencia más terrorífica de todas las obras de este trabajo. Además, su falta de mecánicas de combate y la interacción con objetos haciendo mímica con el ratón añaden tanto a la inmersión como al terror, haciendo indefenso al jugador frente a las amenazas. Inclusive, el sistema de cordura añade un factor más al terror, pudiendo perder la distinción de que es real y que no, además de crear situaciones de sustos aleatorios, creando aún más tensión al jugador. Pero, la historia es algo confusa. Incluso si se encuentra todos los documentos, la falta de explicaciones en muchas partes deja demasiado a la especulación, algo que no se ha sabido manejar del todo bien. A su vez, muchas de las razones por las que el jugador debe pasar por ciertas zonas suenan a una excusa para alargar la duración del juego que una situación orgánica en el conjunto de la narrativa, pudiendo agotar a algunos jugadores por ser un poco repetitiva, no por nada se han de pasar por cuatro zonas principales y hacer ciertas tareas antes de llegar a la recta final. Por último, el Castillo de Brenneburg es una localización idónea para generar terror, pero su ambientación, una vez llegados a la segunda zona principal, es algo monótona, no siendo hasta casi la recta final en el que cambia la ambientación.

En cuanto a *The Binding of Isaac: Rebirth* y *Bloodborne*, ambas son claros ejemplos de la gran importancia que tienen las mecánicas en una obra. Como he expuesto en los análisis anteriores, poseen los elementos de una historia de terror y horror: el primero cuenta con un protagonista de pasado traumático cuyos monstruos son abominaciones que representan sus miedos y fobias; el segundo se sitúa una ciudad gótica que se va volviendo cada vez más decrepita mientras el jugador sobrevive a sus criaturas humanoides, bestias o incluso alienígenas de poder inconmensurable; la sangre y lo grotesco forman parte de la ambientación de ambos; si el jugador muere, pueden perderlo todo, siendo en el primero teniendo que volver a empezar la partida y en el segundo obligándole a volver al lugar al que murió si quiere recuperar sus ecos de sangre, entre otros. En ambos, las mecánicas dan un completo control al jugador, pudiendo incluso mejorar sus estadísticas pudiendo ser más poderosos. Son obras tensas, pero gracias a ese empoderamiento al jugador, los elementos de terror y horror son utilizados para reforzar tanto la historia como su universo y personajes, dándole una nueva perspectiva al género. A su vez, las dos obras utilizan todos sus elementos para la

narrativa sin necesidad de recurrir a cinemáticas explicativas, dejando que el jugador explore, reflexiones e incluso hable con otros jugadores para hacer una puesta en común de la historia. Sin embargo, en cuanto a *The Binding of Isaac: Rebirth*, su mayor defecto es la gran cantidad de contenido que contiene, junto la penalización por muerte. Esto es algo típico en el *roguelike*, al morir se ha de empezar de nuevo (a no ser que un objeto lo impida). La narrativa de Isaac, junto con que se debe pasar el juego unas once veces para poder comenzar a desbloquear los finales sustanciales para esta, puede agotar a cualquier jugador, cayendo su historia por las mecánicas. *Bloodborne*, por otro lado, puede ser demasiado difícil. Claro, la dificultad en esta obra debe ser implícita debido al mundo de Yharnam y lo implacable que es, pero el desafío que plantea en cuanto a sus jefes y exploración de zonas puede ser tal que muchos simplemente dejan la obra a medio terminar por falta de motivación.

Por lo tanto, ¿se ha confirmado la hipótesis? Recordemos: “El videojuego es un medio viable para la narrativa, siendo a su vez único para la expresión de historias.” Los elementos de estas obras, siendo su género y uso del terror u horror, sus mecánicas, cámara, monstruos, escenarios y objetos, han sido utilizados con intenciones tanto narrativas como para el incentivo del terror u horror. El miedo es uno único gracias a la interacción que ofrecen las mecánicas, creando una inmersión y una experiencia para el jugador. Aún queda algo de tiempo para que el videojuego consolide unas normas narrativas firmes y aceptadas mundialmente, pero sin duda el medio va por el camino adecuado. El futuro de este no puede ser más brillante.

7.- Bibliografía y fuentes empleadas:

-Bibliografía:

- Perron, B. (2009). *Horror video games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co.
- Navarrete, L., & Vargas, J. (2019). Simulando el Saber: La Saturación en los Mundos de Ficción Ludonarrativos. *Tropelías. Revista De Teoría De La Literatura Y Literatura Comparada*,, 31, 132 - 155.
- Rey, A. (2019). Preparados para el Desastre: «Survivalismo» y Colapso en la Distopía Contemporánea (el caso de *The Walking Dead*). *Tropelías. Revista De Teoría De La Literatura Y Literatura Comparada*,, 31, 68 - 85.
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us: Emotion By Design*. Jesper Juul, Geoffrey Long y William Uricchio.
- Woof, W., & Chen, K. (2018). Learning to Play General Video-Games via an Object Embedding Network. *School Of Computer Science, The University Of Manchester*.
- Velasco, P. (2014). La Estética de lo Sublime en el *Survival Horror*: el Caso de *Silent Hill*. *Lifeplay*, 2, 35 - 50.
- Vargas, J. (2018). Making Sense of Genre: The Logic of Video Game Genre Organization. *SAGE Journals*.
- Vargas, J., & Navarrete, L. (2019). Beyond Rules and Mechanics: A Different Approach for Ludology. *SAGE Journals*.
- Ramírez Moreno, C. (2015). *Maestros del terror interactivo*. Madrid: Síntesis.
- Altozano, J. (2016). *El Videojuego a través de David Cage*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Lifante, S. (2018). *La Ciudad Doliente. Bienvenidos a Silent Hill*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Aristóteles. (335 a.C.). *Poética*. [Place of publication not identified]: Createspace Independent P.

Morales, J. *Los Géneros Cinematográficos* (1st ed., pp. 2 - 3). Caracas, Venezuela: UCSAR.

Murphy VII, T. (2013). The First Level of Super Mario Bros. is Easy with Lexicographic Orderings and Time Travel . . . after that it gets a little tricky. In *SIGBOVIK 2013* (1st ed., pp. 130-132).

Clarke, R. I., Lee, J. H., & Clark, N. (2015). Why video game genres fail: A classificatory analysis. *Games and Culture*, 12(5), 445–465.

Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. Berkeley, CA: McGraw-Hill.

Wolf, M. J. P. (2002). Genre and the video game. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The medium of the video game* (pp. 113–134). Austin: University of Texas Press.

Rouse, R., & Ogden, S. (2005). *Game design and Practice*. Plano, Tex.: Wordware Publishing Inc.

Fullerton, T. & Christopher Swain & Steven Hoffman (2004). *Game Design Workshop. Designing, Prototyping and Playtesting Games*. San Francisco: CMP Books.

Lovecraft, H. (1927). *Supernatural Horror in Literature* (1st ed., p. 1). The Reclusive.

Rouse III, R. (2009). *Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games*, in Perron, B. (2009). *Horror video games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co.

Kirkland, E. (2009). *Storytelling in Survival Horror Videogames*, in Perron, B. (2009). *Horror video games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co.

Igartua, J., & Muñoz, C. (2007). Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción. Una investigación empírica. *COMUNICACIÓN Y SOCIEDAD*, (XXI).

Blackwood, A. (1910). *The Wendigo, in The Lost Valley and Other Stories*.

-Linkografía:

Specification gaming examples in AI - master list. (2019). Retrieved from <https://docs.google.com/spreadsheets/u/1/d/e/2PACX->

[1vRPiprOaC3HsCf5Tuum8bRfzYUiKLRqJmbOoC-32JorNdfyTiRRsR7Ea5eWtvsWzuxo8bjOxCG84dAg/pubhtml](http://www.dicciogriego.es/index.php#esp?lema=201&n=201&s=g%C3%A9nero) Visited on 24/02/2019.

Dicciogriego (2019). Retrieved from <http://www.dicciogriego.es/index.php#esp?lema=201&n=201&s=g%C3%A9nero> Visited on 01/05/2019.

González, F. (2017). El horror en la literatura. *ACTIO NOVA: Revista Teórica De La Literatura Y Literatura Comparada*, 1(1), 27-50. doi: <http://dx.doi.org/10.15366/actionova2017.1> Visited on 01/05/2019.

Sicart, M. (2008). Game Studies - Defining Game Mechanics. Retrieved from <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> Visited on 04/05/2019.

Watters, C. (2012). Spec Ops: The Line - GameSpot. Retrieved from <https://www.gamespot.com/reviews/spec-ops-the-line-review/1900-6384776/> Visited on 04/05/2019.

Jørgensen, K. (2016). Game Studies - The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line. Retrieved from <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine> Visited on 04/05/2019.

Lee, J. H., Karlov, N., Clarke, R. I., Thornton, K., & Perti, A. (2014). Facet analysis of video game genres. *iConference 2014 Proceedings* (pp. 125–139). Berlin, Germany: iSchools. Retrieved from <http://hdl.handle.net/2142/47323> Visited on 05/05/2019.

Järvinen, A. (2008). *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tampere: Tampere University Press. Retrieved from <http://acta.uta.fi/english/teos.phtml?11046> Visited on 05/05/2019.

Juan José, I., & Carlos, M. (2008). *Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción. Una investigación empírica*. Retrieved from http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=40#C04 Visited on 08/05/2019.

Hocking, C. (2007). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Retrieved from https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html Visited on 08/05/2019.

Breuer, J., Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2015). Sexist Games=Sexist Gamers? A Longitudinal Study on the Relationship Between Video Game Use and Sexist Attitudes | Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. Retrieved from <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2014.0492> Visited on 01/07/2019.

Przybylski, A., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report | Royal Society Open Science. Retrieved from <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474> Visited on 01/07/2019.

Kalning, K. (2008). The anatomy of the first video game. Retrieved from http://www.nbcnews.com/id/27328345/ns/technology_and_science-games/t/anatomy-first-video-game/#.XRymuegzaUk Visited on 03/07/2019.

Batchelor, J. (2018). GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2018. Retrieved from <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-17-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2018> Visited on 03/07/2019.

Boeing, G. (2016). Visual Analysis of Nonlinear Dynamical Systems: Chaos, Fractals, Self-Similarity and the Limits of Prediction. Retrieved 1 August 2019, from https://www.researchgate.net/publication/306226253_Visual_Analysis_of_Nonlinear_Dynamical_Systems_Chaos_Fractals_Self-Similarity_and_the_Limits_of_Prediction Visited on 03/07/2019.

Lee, O. (2018). We Interviewed DOKI DOKI LITERATURE CLUB!'S Twisted Creator, Dan Salvato | AsianCrush. Retrieved from <https://www.asiancrush.com/interviewed-doki-doki-literature-clubs-twisted-creator-dan-salvato/> Visited on 09/05/2019.

Co, A. (2015). Supermassive Games Until Dawn Interview - Development, Sequel Ideas, & More With PSLs. Retrieved from <https://www.playstationlifestyle.net/2015/10/16/supermassive-games-until-dawn-interview-development-sequel-ideas-more-with-psls/#/slide/1>. Visited on 06/08/2019.

Bickham, A. (2010). The Wednesday Interview - Amnesia: The Dark Descent. Retrieved from <https://www.pcgamer.com/amnesia-the-dark-descent-interview/> Visited on 09/05/2019.

- McAloon, A. (2019). Amnesia dev makes the case for why lying to players is sometimes good game design. Retrieved from https://www.gamasutra.com/view/news/341136/Amnesia_dev_makes_the_case_for_why_lying_to_players_is_sometimes_good_game_design.php/ Visited on 09/05/2019.
- Grayson, N. (2012). The Binding of Edmund McMillen. Retrieved from <https://www.eurogamer.net/articles/2012-06-29-the-binding-of-edmund-mcmillen> Visited on 09/05/2019.
- Sucasas, Á. (2018). Una hora con el padre de 'Dark Souls': entrevista a Hidetaka Miyazaki, el gran revolucionario del videojuego contemporáneo. Retrieved from <https://www.xataka.com/videojuegos/hora-padre-dark-souls/amp> Visited on 09/05/2019.
- Dutton, F. (2015). A Conversation with Bloodborne Creator Hidetaka Miyazaki. Retrieved from <https://blog.us.playstation.com/2015/03/20/a-conversation-with-bloodborne-creator-hidetaka-miyazaki/> Visited on 09/05/2019.
- Babu, J. (2012). Video game HUDs: Information presentation and spatial immersion - viewvcontent.cgi. Retrieved from <https://scholarworks.rit.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=6759&context=theses>. Visited on 26/08/2019.
- Ito, M. (2019). Twitter. Retrieved from <https://twitter.com/adsk4/status/1096846368021274624> Visited on 16/02/2019.
- McMillen, E. (2013). EdmundM.com, Binding of Isaac: Fast Facts! Now they need to do... Retrieved from <https://edmundmcmillen.tumblr.com/post/51416553970/binding-of-isaac-fast-facts-now-they-need-to-do> Visited on 23/08/2019.
- McMillen, E. (2017). Twitter. Retrieved from <https://twitter.com/edmundmcmillen/status/922696151651860480>. Visited on 24/08/2019
- McMillen, E. (2017). Twitter. Retrieved from <https://twitter.com/edmundmcmillen/status/922698464198135808>. Visited on 24/08/2019

McMillen, E. (2017). Twitter. Retrieved from <https://twitter.com/edmundmcmillen/status/920931148720586753>. Visited on 24/08/2019

Salvato, D. (2015). %%%%. Retrieved from <http://projectlibitina.com/> Visited on 21/08/2019.

McCormack, M. (2015). Quick Time Events - An overused trope?. Retrieved from https://www.gamasutra.com/blogs/MarkMcCormack/20150423/240464/Quick_Time_Events_An_overused_trope.php. Visited on 26/08/2019.

Mears, B. (2012). design3 - Interview with Edmund McMillen of Team Meat. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=BDDSYnZfxTM>. Visited on 26/08/2019.

-Listado de figuras e ilustraciones:

nightmares.ru. (2010). *survival_horror_games.jpg* [Image]. Retrieved from https://www.google.es/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjhj-Ht6PrhAhUoxIUKHR8nDwAQjRx6BAgBEAU&url=%2Furl%3Fsa%3Di%26source%3Dimages%26cd%3D%26ved%3D%26url%3Dhttps%253A%252F%252Fwww.pinterest.com%252Fpin%252F658862620458224894%252F%26psig%3DAOvVaw3b2ZU5FHtxBfug4V4RT9_u%26ust%3D1556816847761430&psig=AOvVaw3b2ZU5FHtxBfug4V4RT9_u&ust=1556816847761430 Visited on 01/05/2019. Portada del Trabajo de Fin de Grado.

Gamespot. (2012). *Figura 1 – Nota de Gamespot por Chris Watters* [Image]. Retrieved from <https://www.gamespot.com/spec-ops-the-line/> Visited on 01/05/2019.

Game Studies. (2016). *Figura 2 – Estudio sobre Spec Ops: The Line* [Image]. Retrieved from <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine> Visited on 01/05/2019.

Team Salvato. (2017). *Figura 3: Ejemplo visual de Doki Doki Literature Club! elenco de personajes.* [Image]. Retrieved from <https://steemitimages.com/p/C3TZR1g81UNaPs7vzNXHueW5ZM76DSHWEY7onmFLxcK2iPQ83Z1XTMrGFgnyGTV7VtuZqoLDWyeqKKBFLZMeBhFShyPqbrJ512VY2u83o8g6rEmAARv2Jfp?format=match&mode=fit> Visited on 09/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 4: Primera cinemática de Silent Hill 2*. [Image]. Retrieved from <https://i.ytimg.com/vi/RLV3KahvmPw/maxresdefault.jpg> Visited on 09/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 5: elenco de personajes de Silent Hill 2 (James)* [Image]. Retrieved from <http://www.silenthillmemories.net/sh2/characters/james.jpg> Visited on 17/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 5: elenco de personajes de Silent Hill 2 (Mary)* [Image]. Retrieved from <http://www.silenthillmemories.net/sh2/characters/mary.jpg> Visited on 17/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 5: elenco de personajes de Silent Hill 2 (María)* [Image]. Retrieved from <https://vignette.wikia.nocookie.net/villains/images/6/64/MariaSave2.png/revision/latest?cb=20170501050214> Visited on 17/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 5: elenco de personajes de Silent Hill 2 (Angela)* [Image]. Retrieved from <http://www.silenthillmemories.net/sh2/characters/angela.jpg> Visited on 17/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 5: elenco de personajes de Silent Hill 2 (Eddie)* [Image]. Retrieved from <http://www.silenthillmemories.net/sh2/characters/eddie.jpg> Visited on 17/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 5: elenco de personajes de Silent Hill 2 (Laura)* [Image]. Retrieved from <http://www.silenthillmemories.net/sh2/characters/laura.jpg>. Visited on 17/05/2019.

Naughty Dog (2013). *Figura 6: Joel llevando a Sarah por las calles, evitando explosiones e infectados*. [Image]. Retrieved from <https://elcuartoplayer.files.wordpress.com/2014/07/the-last-of-us-remastered-ps4-galeria-12.jpg>. Visited on 19/08/2019.

Naughty Dog (2013). *Figura 7: Elenco de personajes de The Last of Us. Empezando por la fila superior a la izquierda: Joel, Ellie, Tess, Marlene, Bill y Tommy*. [Image]. Retrieved from <https://data.whicdn.com/images/137859729/original.jpg>. Visited on 21/08/2019

Naughty Dog (2013). *Figura 7: Elenco de personajes de The Last of Us. Empezando por la fila superior a la izquierda: Joel, Ellie, Tess, Marlene, Bill y Tommy.* [Image].

Retrieved from

http://pm1.narvii.com/6314/dfcef0d5200e9b38d37540d0d6757663f17fb10d_00.jpg.

Visited on 21/08/2019.

Naughty Dog (2013). *Figura 7: Elenco de personajes de The Last of Us. Empezando por la fila superior a la izquierda: Joel, Ellie, Tess, Marlene, Bill y Tommy.* [Image].

Retrieved from https://sm.ign.com/ign_de/screenshot/default/loutess-kopf_u5cr.jpg.

Visited on 21/08/2019

Naughty Dog (2013). *Figura 7: Elenco de personajes de The Last of Us. Empezando por la fila superior a la izquierda: Joel, Ellie, Tess, Marlene, Bill y Tommy.* [Image].

Retrieved from https://bansheebeat.org/wp-content/uploads/2014/12/The-Last-of-Us%E2%84%A2-Remastered_20141229021017.jpg. Visited on 21/08/2019

Naughty Dog (2013). *Figura 7: Elenco de personajes de The Last of Us. Empezando por la fila superior a la izquierda: Joel, Ellie, Tess, Marlene, Bill y Tommy.* [Image].

Retrieved from

https://s0.mundogamers.com/img/news/21289/la_soledad_de_bill_en_the_last_of_us_1.jpg. Visited on 21/08/2019

Naughty Dog (2013). *Figura 7: Elenco de personajes de The Last of Us. Empezando por la fila superior a la izquierda: Joel, Ellie, Tess, Marlene, Bill y Tommy.* [Image].

Retrieved from

https://pm1.narvii.com/6400/db09e9fbb2061ee9356624be5ee36a0b300bf8e9_hq.jpg.

Visited on 21/08/2019

Supermassive Games (2015). *Figura 8: mecánicas de elección en Until Dawn - dejar caer a Hannah e intentar salvarse o caer las dos.* [Image]. Retrieved from

https://oyster.ignimgs.com/mediawiki/apis.ign.com/until-dawn/e/ec/Pro_Drop_Hannah.png. Visited on 19/08/2019.

Supermassive Games (2015). *Figura 9: Elenco de personajes de Until Dawn.*

Empezando por la fila superior a la izquierda: Sam, Mike, Chris, Matt, Emily, Ash,

Jess, Josh, el Dr. Hill y El Extraño (o El Hombre del Lanzallamas). [Image]. Retrieved

from <https://vignette.wikia.nocookie.net/until->

dawn/images/b/b3/Psycho_New.png/revision/latest?cb=20160824153104. Visited on 19/08/2019.

Supermassive Games (2015). *Figura 9: Elenco de personajes de Until Dawn. Empezando por la fila superior a la izquierda: Sam, Mike, Chris, Matt, Emily, Ash, Jess, Josh, el Dr. Hill y El Extraño (o El Hombre del Lanzallamas).* [Image]. Retrieved from <https://colinmcmahonauthor.files.wordpress.com/2015/11/until-dawn-cast.jpg?w=648&h=864>. Visited on 19/08/2019.

Supermassive Games (2015). *Figura 9: Elenco de personajes de Until Dawn. Empezando por la fila superior a la izquierda: Sam, Mike, Chris, Matt, Emily, Ash, Jess, Josh, el Dr. Hill y El Extraño (o El Hombre del Lanzallamas).* [Image]. Retrieved from <https://pbs.twimg.com/media/DgeTbu3U0AANcgX.jpg>. Visited on 21/08/2019.

Frictional Games (2010). *Figura 10: Rainy Hall en Amnesia: The Dark Descent – primera localización en la cual comienza la obra.* [Image]. Retrieved from https://vignette.wikia.nocookie.net/amnesia/images/7/74/Rainy_hall.jpg/revision/latest?cb=20110401181318. Visited on 19/08/2019.

Nicalis (2014). *Figura 11: Introducción de The Binding of Isaac: Rebirth.* [Image]. Retrieved from <https://i0.wp.com/bindingofisaacrebirth.gamepedia.com/media/bindingofisaacrebirth.gamepedia.com/2/21/TitleSequence.png>. Visited on 19/08/2019.

Nicalis (2014). *Figura 12: Selección de quien de identidad The Binding of Isaac: Rebirth.* [Image]. Retrieved from <https://i.stack.imgur.com/bBqoX.jpg>. Visited on 26/08/2019.

From Software (2015). *Figura 13: Pantalla de creación de personaje en Bloodborne.* [Image]. Retrieved from <http://nerdist.com/wp-content/uploads/2015/03/CHARACTER-CREATION-BLOODBORNE-.png>. Visited on 19/08/2019.

From Software (2015). *Figura 14: El jugador despertando por primera vez en El Sueño del Cazador, en Bloodborne.* [Image]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=fbX1hqC0Gxw>. Visited on 19/08/2019.

Team Salvato. (2017) *Figura 15: Suicidio de Sayori.* [Image]. Retrieved from <https://i.ytimg.com/vi/nZm0-3lyuMU/maxresdefault.jpg>. Visited on 19/08/2019.

Konami. (2001). *Figura 16: Primera vez que el jugador encuentra a Pyramid Head mientras explora los Apartamentos Wood Side. Este se encuentra quieto, observando impasible las acciones del jugador.* [Image]. Retrieved from <http://getwallpapers.com/wallpaper/full/1/3/1/853925-silent-hill-2-pyramid-head-wallpaper-1920x1080-ipad-retina.jpg> Visited on 19/08/2019.

Naughty Dog (2013). *Figura 17: Joel contra un superviviente.* [Image]. Retrieved from <https://vignette.wikia.nocookie.net/thelastofus/images/7/78/Strangling-TLoU.jpg/revision/latest?cb=20130811145952>. Visited on 19/08/2019.

Supermassive Games (2015). *Figura 18: Sam evitando ser vista por el Wendigo, monstruo de Until Dawn.* [Image]. Retrieved from <https://i.ytimg.com/vi/3c-cTNZHufc/maxresdefault.jpg>. Visited on 19/08/2019.

Frictional Games (2010). *Figura 19: El jugador siendo perseguido por un Grunt, en Amnesia: The Dark Descent.* [Image]. Retrieved from https://i1.wp.com/38.media.tumblr.com/tumblr_ly55dsFM6A1qdfwiso1_500.jpg. Visited on 19/08/2019.

Nicalis (2014). *Figura 20: Isaac enfrentándose a Larry Jr. en The Binding of Isaac: Rebirth.* [Image]. Retrieved from http://hardcore-gamer.s3.amazonaws.com/uploads/2014/12/the-binding-of-isaac-rebirth_20141118032200-711x400.jpg. Visited on 19/08/2019.

From Software (2015). *Figura 21: Distrito de la Catedral, localización de Bloodborne. En la imagen superior, es como se encuentra si el jugador tiene menos de cuarenta de Lucidez o ha accionado el evento de la Luna de Sangre. En la imagen inferior, el jugador es capaz de comprender a los seres que se encuentra en ese lugar, y en el resto de Yharnam, al tener más de 40 de Lucidez o haber accionado dicho evento. (Imagen superior).* Retrieved from https://vignette.wikia.nocookie.net/bloodborne/images/9/93/Cathedral_Ward_%E2%84%9616.png/revision/latest?cb=20180403050313. Visited on 19/08/2019.

From Software (2015). *Figura 21: Distrito de la Catedral, localización de Bloodborne. En la imagen superior, es como se encuentra si el jugador tiene menos de cuarenta de Lucidez o ha accionado el evento de la Luna de Sangre. En la imagen inferior, el jugador es capaz de comprender a los seres que se encuentra en ese lugar, y en el resto*

de Yharnam, al tener más de 40 de Lucidez o haber accionado dicho evento. (Imagen inferior). Retrieved from <https://techraptor.net/wp-content/uploads/2018/08/bloodborne-amygdala.jpg>. Visited on 19/08/2019.

Team Salvato. (2017). *Figura 22: Ejemplo de la mecánica de toma de decisiones.* [Image]. Retrieved from https://66.media.tumblr.com/8a4efa4f7abf2822affcb571570730f0/tumblr_inline_oyz2znPsCd1v4g008_1280.jpg Visited on 19/08/2019.

Team Salvato. (2017). *Figura 23: Pantalla de escritura de poemas.* [Image]. Retrieved from <https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/jvrks5jrafuvai2roctz.jpg> Visited on 04/05/2019.

Team Salvato. (2017). *Figura 24: Ejemplo de eventos alterados – La muerte de Yuri.* [Image]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=AYtD7sKE57E> Visited on 19/08/2019.

Team Salvato. (2017). *Figura 25: traceback.txt, archivo que aparece una vez comienza la segunda vuelta.* [Image]. Retrieved from a screenshot self-made of the original file in the game's files.

Konami. (2001). *Figura 26: Ejemplo visual de Silent Hill 2.* [Image]. Retrieved from <https://steamuserimages-a.akamaihd.net/ugc/36346933571457585/A5B7305412ECBDCD4C3336702C71B17FFC9DC90C/?imw=1024&imh=576&ima=fit&impolicy=Letterbox&imcolor=%23000000&letterbox=true>. Visited on 20/08/2019.

Capcom. (2001). *Figura 27: Comparativa de postura de disparo entre Leon y James (Leon)* [Image]. Retrieved from https://i.neoseeker.com/screenshots/R2FtZXMvTmludGVuZG9fNjQvQWN0aW9uL1Nob290ZXI=/residentevil2_image_uY3Sn.jpg Visited on 17/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 27: Comparativa de postura de disparo entre Leon y James (James)* [Image]. Retrieved from <http://k45.kn3.net/taringa/2/9/3/5/6/6/3/junioz/F4A.jpg?8825> Visited on 17/05/2019.

Naughty Dog. (2013). *Figura 28: Ejemplo de Joel apuntando en The Last of Us, además de ver el HUD minimalista en la parte inferior derecha.* [Image]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=39lomddAhvQ> Visited on 15/07/2019.

Supermassive Games (2015). *Figura 29: Ejemplo visual de Until Dawn. Al igual que Silent Hill 2, la cámara fija nos esconde a la vez que nos enseña.* [Image]. Retrieved from <https://cdn.atomix.vg/wp-content/uploads/2014/10/until-dawn-gameplay-screenshot-hallway-ps4.jpg>. Visited on 20/08/2019.

Supermassive Games (2015). *Figura 30: Ejemplo de la Información del personaje de Chris en Until Dawn.* [Image]. Retrieved from <https://i.ytimg.com/vi/gx7Pp83zTaE/maxresdefault.jpg>. Visited on 20/08/2019.

Fritional Games (2010). *Figura 31: Daniel agazapado en la oscuridad.* [Image]. Retrieved from <https://ip.trueachievements.com/remote/dlassets-ssl.xboxlive.com/public/content/7e5d47d1-c293-472d-9cb9-963b7a7bdbd7/81e0bb69-d7d9-4fd7-8c7c-06f702506039/40017c6f-0537-46a6-b3ca-f3ffb077558c.png?width=900>. Visited on 20/08/2019.

Nicalis (2014). *Figura 32: Isaac luchando contra el jefe Duke of Flies, en The Binding of Isaac Rebirth.* [Image]. Retrieved from https://gamespot1.cbsistatic.com/uploads/screen_kubrick/1197/11970954/2522153-boi_rebirth_ps_02.jpg. Visited on 20/08/2019.

From Software (2015). *Figura 33: El jugador peleando contra el jefe Bestia Clérigo, en Bloodborne.* [Image] Retrieved from <https://www.mobygames.com/images/shots/1/856037-bloodborne-playstation-4-screenshot-the-first-boss-the-cleric.png>. Visited on 20/08/2019.

Team Salvato (2015). *Figura 34: La cámara de juego comienza a dalearse lentamente, en Doki Doki Literature Club!.* [Image] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=IQ9Hg1gwipA>. Visited on 20/08/2019.

Konami (2001). *Figura 35: Primer tipo de cámara en Silent Hill 2, cámara fija. Nos muestra el maniquí con la linterna, pero nos esconde el monstruo que hay detrás de este.* [Image] Retrived from https://images.ali213.net/picfile/pic/2013/07/30/927_20130730134644849.jpg. Visited on 20/08/2019.

Konami (2001). *Figura 36: Tercer tipo de cámara en Silent Hill 2, cámara cinematográfica, utilizando el lenguaje audiovisual del cine.* [Image] Retrived from

<https://i.pinimg.com/originals/32/7e/79/327e7980a82b5686be8db04758c9c9a4.jpg>.

[Visited on 20/08/2019.](#)

Naughty Dog. (2013). *Figura 37: Acercamiento de la cámara en combate cuerpo a cuerpo en The Last of Us*. [Image]. Retrieved from

<https://www.youtube.com/watch?v=6b2Ps5r2Sxg> Visited on 19/08/2019.

Naughty Dog. (2013) *Figura 38: Ejemplo de transición entre parte jugable y cinemática en The Last of Us: El jugador entra por la puerta, breve corte a negro y cambio a cinemática prerrenderizada*. [Image] Retrieved from

<https://www.youtube.com/watch?v=jMeE957ETZA> Visited on 19/08/2019.

Supermassive Games (2015). *Figura 39: Ejemplo de cámara en primera persona, las secciones en la consulta del Dr. Hill, en Until Dawn*. [Image] Retrieved from

https://i.ytimg.com/vi/7AfgYXLTy_w/maxresdefault.jpg. Visited on 20/08/2019

Frictional Games (2010) *Figura 40: Ejemplo de cinemática en Amnesia: The Dark Descent. El evento ocurre, pero como la perspectiva nunca cambia, el jugador tiene completo control de que ve y que no ve, evitando romper la inmersión*. [Image] Retrieved from

<https://i.ytimg.com/vi/92GFj9Zk87g/maxresdefault.jpg>. Visited on 20/08/2019.

Nicalis (2014) *Figura 41: Ejemplo de la cinemática Final 5, en The Binding of Isaac Rebirth*. [Image] Retrieved from

<https://www.factornews.com/images/base/11/117599.jpg>. Visited on 20/08/2019.

From Software (2015) *Figura 42: Ejemplo del primer tipo de cámara en Bloodborne. Esta, al estar fijada a la criatura, se aleja debido a su gran altura, evitando entorpecer la visión del jugador*. [Image] Retrieved from

<https://i.ytimg.com/vi/L5W47ETvkcQ/maxresdefault.jpg>. Visited on 20/08/2019.

From Software (2015) *Figura 43: Ejemplo del segundo tipo de cámara empleada en Bloodborne (imagen superior). En ella, se hace una sutil alusión al fresco de La Creación de Adán, de Miguel Ángel (imagen inferior)*. [Image] Retrieved from

<https://i.ytimg.com/vi/D7RVE99HS68/maxresdefault.jpg>. Visited on 20/08/2019.

Miguel Ángel (1512) *Figura 43: Ejemplo del segundo tipo de cámara empleada en Bloodborne (imagen superior). En ella, se hace una sutil alusión al fresco de La Creación de Adán, de Miguel Ángel (imagen inferior)*. [Image] Retrieved from

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/73/God2-Sistine_Chapel.png.

Visited on 20/08/2019.

Team Salvato (2015) *Figura 44: Encerrado con Monika, en Doki Doki Literature Club!*

[Image] Retrieved from <https://1.bp.blogspot.com/->

[Eit_YWLwzKk/WfsvhjPP7DI/AAAAAAAAANc/UYH1Jo1TYEcgNWeKTrmfD27wJkDN7sIWwCLcBGAs/s1600/11.png](https://1.bp.blogspot.com/-Eit_YWLwzKk/WfsvhjPP7DI/AAAAAAAAANc/UYH1Jo1TYEcgNWeKTrmfD27wJkDN7sIWwCLcBGAs/s1600/11.png). Visited on 21/08/2019.

Konami. (2001). *Figura 45: elenco de monstruos de Silent Hill 2. Comenzando por la parte superior izquierda: Lying Figure, Mannequin, Bubble Head Nurse, Flesh Lips, Mandarinn, Mary y Pyramid Head. (Lying Figure)* [Image]. Retrieved from

<https://mysilenthill.files.wordpress.com/2012/05/20120504-205608.jpg> Visited on 17/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 45: elenco de monstruos de Silent Hill 2. Comenzando por la parte superior izquierda: Lying Figure, Mannequin, Bubble Head Nurse, Flesh Lips, Mandarinn, Mary y Pyramid Head. (Mannequin)* [Image]. Retrieved from

<https://mysilenthill.files.wordpress.com/2012/05/20120504-210109.jpg> Visited on 17/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 45: elenco de monstruos de Silent Hill 2. Comenzando por la parte superior izquierda: Lying Figure, Mannequin, Bubble Head Nurse, Flesh Lips, Mandarinn, Mary y Pyramid Head. (Bubble Head Nurse)* [Image]. Retrieved from

<https://mysilenthill.files.wordpress.com/2012/05/20120504-205028.jpg> Visited on 17/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 45: elenco de monstruos de Silent Hill 2. Comenzando por la parte superior izquierda: Lying Figure, Mannequin, Bubble Head Nurse, Flesh Lips, Mandarinn, Mary y Pyramid Head. (Fresh Lips)* [Image]. Retrieved from

<https://mysilenthill.files.wordpress.com/2012/05/20120504-205339.jpg> Visited on 17/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 45: elenco de monstruos de Silent Hill 2. Comenzando por la parte superior izquierda: Lying Figure, Mannequin, Bubble Head Nurse, Flesh Lips, Mandarinn, Mary y Pyramid Head. (Mandarin)* [Image]. Retrieved from

<https://mysilenthill.files.wordpress.com/2012/05/20120504-205841.jpg> Visited on 17/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 45: elenco de monstruos de Silent Hill 2. Comenzando por la parte superior izquierda: Lying Figure, Mannequin, Bubble Head Nurse, Flesh Lips, Mandarinn, Mary y Pyramid Head. (Pyramid Head)* [Image]. Retrieved from <https://mysilenthill.files.wordpress.com/2012/05/20120504-211207.jpg> Visited on 17/05/2019.

Konami. (2001). *Figura 45: elenco de monstruos de Silent Hill 2. Comenzando por la parte superior izquierda: Lying Figure, Mannequin, Bubble Head Nurse, Flesh Lips, Mandarinn, Mary y Pyramid Head. (Mary)* [Image]. Retrieved from <https://mysilenthill.files.wordpress.com/2012/05/20120504-210336.jpg> Visited on 17/05/2019.

Naughty Dog. (2013). *Figura 46: Fases del virus en un infectado en The Last of Us. Empezando por la fila superior a la izquierda: Corredor (Runner) Acechador (Stalker), Chasqueador (Clicker), Hinchado (Bloater) y muerte y cadáver.* [Image]. Retrieved from https://pm1.narvii.com/6353/fd2c66bc91efdb764e886aeb9bdb2b01b45353b6_hq.jpg. Visited on 21/08/2019.

Naughty Dog. (2013). *Figura 46: Fases del virus en un infectado en The Last of Us. Empezando por la fila superior a la izquierda: Corredor (Runner) Acechador (Stalker), Chasqueador (Clicker), Hinchado (Bloater) y muerte y cadáver.* [Image]. Retrieved from http://pm1.narvii.com/6353/7403d309b10fad54c570c1e2966a9733f21286cf_00.jpg. Visited on 21/08/2019.

Naughty Dog. (2013). *Figura 46: Fases del virus en un infectado en The Last of Us. Empezando por la fila superior a la izquierda: Corredor (Runner) Acechador (Stalker), Chasqueador (Clicker), Hinchado (Bloater) y muerte y cadáver.* [Image]. Retrieved from <https://i.pinimg.com/originals/07/74/5f/07745f9bc7cf9b4f4e52bf6add19f9f9.jpg>. Visited on 21/08/2019.

Naughty Dog. (2013). *Figura 46: Fases del virus en un infectado en The Last of Us. Empezando por la fila superior a la izquierda: Corredor (Runner) Acechador (Stalker), Chasqueador (Clicker), Hinchado (Bloater) y muerte y cadáver.* [Image]. Retrieved from https://oyster.ignimgs.com/mediawiki/apis.ign.com/the-last-of-us/b/b6/Bloater_%281%29.jpg. Visited on 21/08/2019.

Naughty Dog. (2013). *Figura 46: Fases del virus en un infectado en The Last of Us. Empezando por la fila superior a la izquierda: Corredor (Runner) Acechador (Stalker), Chasqueador (Clicker), Hinchado (Bloater) y muerte y cadáver.* [Image]. Retrieved from https://i2.wp.com/vignette.wikia.nocookie.net/thelastofus/images/6/62/Spore_subway.jpg/revision/latest?cb=20160624124755. Visited on 21/08/2019.

Naughty Dog. (2013). *Figura 47: Símbolo de las facciones Los Luciernagas (Fireflies) y FE.D.R.A. (Federal Disaster Response Agency), en The Last of Us.* [Image]. Retrieved from <https://i.pinimg.com/originals/77/43/e5/7743e54f5186daa9fbc13ce464edcab2.jpg>. Visited on 21/08/2019.

Naughty Dog. (2013). *Figura 47: Símbolo de las facciones Los Luciernagas (Fireflies) y FE.D.R.A. (Federal Disaster Response Agency), en The Last of Us.* [Image]. Retrieved from <https://vignette.wikia.nocookie.net/thelastofus/images/9/96/FEDRA-0.png/revision/latest?cb=20150312004025>. Visited on 21/08/2019.

Supermassive Games (2015). *Figura 48: El Wendigo, en Until Dawn.* Retrieved from <https://vignette.wikia.nocookie.net/villains/images/2/2e/Wendigo4.png/revision/latest?cb=20150827181723>. Visited on 21/08/2019.

Frictional Games. (2010). *Figura 49: Criaturas de Amnesia: The Dark Descent. Empezando por la parte superior a la izquierda: Criado Gruñón, Criado Bruto, La Sombra y Kaernk.* [Image]. Retrieved from https://vignette.wikia.nocookie.net/amnesia/images/0/0c/2011-05-29_00002.jpg/revision/latest?cb=20110706045512. Visited on 21/08/2019.

Frictional Games. (2010). *Figura 49: Criaturas de Amnesia: The Dark Descent. Empezando por la parte superior a la izquierda: Criado Gruñón, Criado Bruto, La Sombra y Kaernk.* [Image]. Retrieved from <https://media.moddb.com/images/mods/1/30/29654/scary.jpg>. Visited on 21/08/2019.

Frictional Games. (2010). *Figura 49: Criaturas de Amnesia: The Dark Descent. Empezando por la parte superior a la izquierda: Criado Gruñón, Criado Bruto, La Sombra y Kaernk.* [Image]. Retrieved from <https://vignette.wikia.nocookie.net/amnesia/images/b/b1/ShadowResidue.jpg/revision/latest?cb=20101217222136>. Visited on 21/08/2019.

Frictional Games. (2010). *Figura 49: Criaturas de Amnesia: The Dark Descent. Empezando por la parte superior a la izquierda: Criado Gruñón, Criado Bruto, La Sombra y Kaernk.* [Image]. Retrieved from <http://cdn3.whatculture.com/images/2017/06/2796b24c102cce9d-600x338.jpg>. Visited on 21/08/2019.

Nicalis (2014). *Figura 50: Jefes finales de The Binding of Isaac: Rebirth. Comenzando por la parte superior izquierda: Mom, Mom's Hear, It Lives, Isaac, ??? o Blue Baby, Hush primera forma, Hush segunda forma y Delirium.* Retrieved from https://gamepedia.cursecdn.com/bindingofisaacre_gamepedia/9/91/Mom_ingame.png?version=33caf81a2d2ef84d938e11c30aaff074. Visited on 24/08/2019.

Nicalis (2014). *Figura 50: Jefes finales de The Binding of Isaac: Rebirth. Comenzando por la parte superior izquierda: Mom, Mom's Hear, It Lives, Isaac, ??? o Blue Baby, Hush primera forma, Hush segunda forma y Delirium.* Retrieved from https://gamepedia.cursecdn.com/bindingofisaacre_gamepedia/d/df/Mom%27s_Heart_ingame.png?version=54039c156ae106d4d396e0c18d92ac33. Visited on 24/08/2019.

Nicalis (2014). *Figura 50: Jefes finales de The Binding of Isaac: Rebirth. Comenzando por la parte superior izquierda: Mom, Mom's Hear, It Lives, Isaac, ??? o Blue Baby, Hush primera forma, Hush segunda forma y Delirium.* Retrieved from https://gamepedia.cursecdn.com/bindingofisaacre_gamepedia/7/74/It_Lives_ingame.png?version=a5b4b58ab3dac99bd1e154c1fa52588f. Visited on 24/08/2019.

Nicalis (2014). *Figura 50: Jefes finales de The Binding of Isaac: Rebirth. Comenzando por la parte superior izquierda: Mom, Mom's Hear, It Lives, Isaac, ??? o Blue Baby, Hush primera forma, Hush segunda forma y Delirium.* Retrieved from https://gamepedia.cursecdn.com/bindingofisaacre_gamepedia/8/8d/Boss_Isaac1.png?version=8342fafbb4ce50e81cdd2f4663646ba8. Visited on 24/08/2019.

Nicalis (2014). *Figura 50: Jefes finales de The Binding of Isaac: Rebirth. Comenzando por la parte superior izquierda: Mom, Mom's Hear, It Lives, Isaac, ??? o Blue Baby, Hush primera forma, Hush segunda forma y Delirium.* Retrieved from https://gamepedia.cursecdn.com/bindingofisaacre_gamepedia/2/2a/Boss_BlueBaby1.png?version=093aea1970f1c213bf108da22752c24a. Visited on 24/08/2019.

Nicalis (2014). *Figura 50: Jefes finales de The Binding of Isaac: Rebirth. Comenzando por la parte superior izquierda: Mom, Mom's Hear, It Lives, Isaac, ??? o Blue Baby, Hush primera forma, Hush segunda forma y Delirium.* Retrieved from

https://gamepedia.cursecdn.com/bindingofisaacre_gamepedia/2/25/Boss_Hush1_ingame.png?version=4400739b8a8595b9f22c1432668ee029. Visited on 24/08/2019.

Nicalis (2014). *Figura 50: Jefes finales de The Binding of Isaac: Rebirth. Comenzando por la parte superior izquierda: Mom, Mom's Hear, It Lives, Isaac, ??? o Blue Baby, Hush primera forma, Hush segunda forma y Delirium.* Retrieved from

https://gamepedia.cursecdn.com/bindingofisaacre_gamepedia/1/1e/Boss_Hush.png?version=74b81ff61a0f3f8378c82ce2df7301c0. Visited on 24/08/2019.

Nicalis (2014). *Figura 50: Jefes finales de The Binding of Isaac: Rebirth. Comenzando por la parte superior izquierda: Mom, Mom's Hear, It Lives, Isaac, ??? o Blue Baby, Hush primera forma, Hush segunda forma y Delirium.* Retrieved from

https://gamepedia.cursecdn.com/bindingofisaacre_gamepedia/0/01/Delirium_ingame.png?version=8f6d080b2e830021745a6a013ff0bd3a. Visited on 24/08/2019.

From Software (2015) *Figura 51: Ebrietas – Hija del Cosmos (Grande), un Licántropo Azotado (Bestia) y un Hombre de Caza (Humanoide), en Bloodborne.* Retrieved from <https://bloodborne.wiki.fextralife.com/file/Bloodborne/Ebrietas%20Back.png>. Visited on 23/08/2019.

From Software (2015) *Figura 51: Ebrietas – Hija del Cosmos (Grande), un Licántropo Azotado (Bestia) y un Hombre de Caza (Humanoide), en Bloodborne.* Retrieved from https://vignette.wikia.nocookie.net/bloodborne/images/7/71/Scourche_Beast.png/revision/latest?cb=20150507104729. Visited on 23/08/2019.

From Software (2015) *Figura 51: Ebrietas – Hija del Cosmos (Grande), un Licántropo Azotado (Bestia) y un Hombre de Caza (Humanoide), en Bloodborne.* Retrieved from https://vignette.wikia.nocookie.net/bloodborne/images/8/87/Bloodborne%E2%84%A2_20150506233308_%282%29.png/revision/latest?cb=20151009225826. Visited on 23/08/2019.

From Software (2015). *Figura 52: A la derecha, Lady María; A la izquierda, La Muñeca, en Bloodborne.* Retrieved from

<https://vignette.wikia.nocookie.net/bloodborne/images/8/88/Bloodborne%E2%84%A220151126093114.png/revision/latest?cb=20151126073203>. Visited on 23/08/2019.

From Software (2015). *Figura 52: A la derecha, Lady María; A la izquierda, La Muñeca, en Bloodborne*. Retrieved from

<https://vignette.wikia.nocookie.net/bloodborne/images/d/d9/Image-bloodborne-doll-07.jpg/revision/latest?cb=20150320150449>. Visited on 23/08/2019.

Team Salvato (2017). *Figura 53: El club de lectura en Doki Doki Literature Club!*

[Image]. Retrieved from <https://vignette.wikia.nocookie.net/doki-doki-literature-club/images/5/50/Club.png/revision/latest?cb=20171231181915> Visited on 19/08/2019.

Konami (2001). *Figura 54: Mapa completo de Silent Hill 2*. Retrieved from

https://images-wixmp-ed30a86b8c4ca887773594c2.wixmp.com/f/25e46055-2a7b-4b81-8d1e-10887a7f7474/d1oj5xj-975c3021-f5a5-45eb-b692-a89814fecf97.jpg/v1/fill/w_841,h_950,q_70,strp/silent_hill_complete_map_by_guy_on_the_couch_d1oj5xj-pre.jpg?token=eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJzdWIiOiJlcm46YXBwOjdlMGQxODg5ODIyNjQzNzNhNWYwZDQxNWVhMGQyNmUwIiwiaXNzIjoidXJ1OmFwcDo3ZTBkMTg4OTgyMjY0MzczYTVmMGQ0MTVIYTBkMjZIMCIsIm9iaai6W1t7ImhlaWdodCI6Ijw9MzQwMSIsInBhdGgiOiJcL2ZcLzI1ZTQ2MDU1LTJhN2ItNGI4MS04ZDFILTEwODg3YTdmNzQ3NFwvZDFvajV4ai05NzVjMzAyMS1mNWE1LTQ1ZWItYjY5Mi1hODk4MTRmZWNmOTcuanBnIiwid2lkGgiOiI8PTMwMTAifV1dLCJhdWQiOiJscidXJuOnNlcnZpY2U6aW1hZ2Uub3BlcmF0aW9ucyJdfQ.oBVZuoQOOctMTnkZ3s7LECeTxzjS3RVhumTW4jHmSP_E. Visited on 23/08/2019

Konami (2001). *Figura 55: Escalera descendiente a la mente de James en Sociedad Histórica de Silent Hill, en Silent Hill 2*. Retrieved from

https://66.media.tumblr.com/d04fa558dee31dd48cdc9c0ebd7d80f5/tumblr_nl0swr9Ftw1rs6286o1_640.jpg. Visited on 22/08/2019.

Naughty Dog (2013). *Figura 56: Zona de exploración y reflejo de la naturaleza descontrolada en localizaciones urbanas, en The Last of Us*. Retrieved from

https://res.cloudinary.com/lmn/image/upload/e_sharpen:150,f_auto,fl_lossy,q_80/v1/gameskinnyc/l/a/s/last-still-has-some-flaws-dev-admits-469812-62048.jpg. Visited on 22/08/2019.

Naughty Dog (2013) *Figura 57: Recorrido de Joel y Ellie, en The Last of Us*. Retrieved from

<https://reho.st/community.us.playstation.com/t5/image/serverpage/imageid/165029i6EFE676CC3F9DC7F/image-size/original?v=mpbl-1&px=-1>. Visited on 22/08/2019.

Supermassive Games (2015). *Figura 58: La Montaña Blackwood vista desde el pie del teleférico, en Until Dawn*. Retrieved from

<https://vignette.wikia.nocookie.net/untildawn/images/5/5d/BlackwoodMountain.png/revision/latest?cb=20160913120059>. Visited on 22/08/2019.

Frictional Games (2010). *Figura 59: Hall Trasero, segundo lugar principal en Amnesia: The Dark Descent*. Retrieved from

http://img2.wikia.nocookie.net/_cb20110408182306/amnesia/images/8/8b/Back_hall.jpg. Visited on 22/08/2019

Nicalis (2014). *Figura 60: The Void (El Vacío), zona final en The Binding of Isaac: Rebirth. Al ser los recuerdos del protagonista, combina todas las zonas del juego*.

Retrieved from

https://gamepedia.cursecdn.com/bindingofisaacre_gamepedia/e/e0/Stage_The_Void_room.png Visited on 24/08/2019.

From Software (2015). *Figura 61: Mapa de Yharnam, sin contar las Pesadillas ni los Sueños, en Bloodborne*. Retrieved from

https://bloodborne.wiki.fextralife.com/file/Bloodborne/bloodborne_perspective_map_by_ultima.jpg. Visited on 23/08/2019.

From Software (2015). *Figura 62: El jugador se encuentra en Yharnam Central. Desde aquí, se puede ver el Gran Puente. En la zona elevada se encuentra la Tumba de Oedon y, por encima de esta, los edificios más a la izquierda junto con la torre más larga forman parte de El Distrito de la Catedral*. Retrieved from

<https://static.giantbomb.com/uploads/original/0/6589/2644038-bloodborne3.png>. Visited on 23/08/2019.

Team Salvato (2015). *Figura 63: Ejemplos de poemas en Doki Doki Literature Club! Empezando por la parte superior izquierda: Sayori, Monika, Yuri y Natsuki*. Retrieved from

https://vignette.wikia.nocookie.net/doki-doki-literatureclub/images/9/91/Dear_sunshine.png/revision/latest?cb=20190722220357.

Visited on 22/08/2019.

Team Salvato (2015). *Figura 63: Ejemplos de poemas en Doki Doki Literature Club! Empezando por la parte superior izquierda: Sayori, Monika, Yuri y Natsuki.* Retrieved from https://d.wattpad.com/story_parts/503502620/images/14fd43c1cdf34c53377544413056.jpg. Visited on 22/08/2019.

Team Salvato (2015). *Figura 63: Ejemplos de poemas en Doki Doki Literature Club! Empezando por la parte superior izquierda: Sayori, Monika, Yuri y Natsuki.* Retrieved from <https://i.pinimg.com/originals/6f/e7/66/6fe76641b6dd12bd9c901da4a06e243d.png>. Visited on 22/08/2019.

Team Salvato (2015). *Figura 63: Ejemplos de poemas en Doki Doki Literature Club! Empezando por la parte superior izquierda: Sayori, Monika, Yuri y Natsuki.* Retrieved from http://pm1.narvii.com/6778/9a26aacd9ac0f55c3730df46ab3e2c0e1a8cb3bd_00.jpg. Visited on 22/08/2019.

Konami (2001). *Figura 64: Inventario en Silent Hill 2.* <https://www.mobgames.com/images/shots/1/91321-silent-hill-2-playstation-2-screenshot-browsingthrough-your.jpg>. Visited on 22/08/2019.

Naughty Dog (2013). *Figura 65: Inventario en The Last of Us. Joel saca la mochila y vemos, mientras la usa, los recursos que se tienen y que se puede construir.* Retrieved from <https://i.ytimg.com/vi/xYBGO0lCbaU/maxresdefault.jpg>. Visited on 22/08/2019.

Supermassive Games (2015). *Figura 66: Hannah encuentra un tótem negro, indicando Muerte, en Until Dawn.* https://oyster.ignimgs.com/mediawiki/apis.ign.com/until-dawn/0/09/Guidance_1.png. Visited on 22/08/2019.

Frictional Games (2010) *Figura 67: El Diario de Daniel, en Amnesia: The Dark Descent.* Retrieved from https://vignette.wikia.nocookie.net/amnesia/images/c/ce/2013-0911_00001.jpg/revision/latest?cb=20130911181910. Visited on 22/08/2019.

Nicalis (2014). *Figura 68: Algunos objetos, recursos y abalorios en The Binding of Isaac: Rebirth.* Retrieved from <http://nintendotoday.com/wp-content/uploads/2017/04/binding-of-isaac-items.png>. Visited on 24/08/2019.

From Software (2015) *Figura 69: El cadáver de Viola en la Tumba de Oedon con el Broche Rojo Enjoyado, en Bloodborne*. Retrived from https://vignette.wikia.nocookie.net/bloodborne/images/d/da/Viola_Bloodborne.png/revision/latest?cb=20170905071957. Visited on 23/08/2019.

-Videografía:

Extra Credits. (2016) *Because Games Matter - Light in the Dark (Souls)*. [Video]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=e_1vHXEG2L8 Visited on 01/05/2019.

Fun Player. (2001). *Making of Silent Hill 2* [Video]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=E1VKvED76WQ> Visited on 17/05/2019.

Area 5. (2014). *Grounded: The Making of The Last of Us* [Video]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps>. Visited on 19/05/2019.

The Road. (2009). [DVD] Directed by J. Hillcoat. United States: Dimension Films / 2929 Productions.

Children of Men. (2006). [DVD] Directed by A. Cuarón. United Kingdom: Universal Pictures / Strike Entertainment / Hit & Run Productions / Toho-Towa.

Planet Earth. (2006). [DVD] Directed by A. Fothergill. United Kingdom: British Broadcasting Corporation (BBC) / British Broadcasting Corporation (BBC) / Westdeutscher Rundfunk (WDR).

The Cabin in the Woods. (2012). [DVD] Directed by D. Goddard. United States: Lionsgate / Mutant Enemy.

Logan. (2017). [DVD] Directed by J. Mangold. United States: FOX International Productions / Donners' Company / Marvel Entertainment / TSG Entertainment.

-Ludografía:

Miyazaki, H. (2011). *Dark Souls*. [PC]. From Software.

Pázhitnov, A. (1984). *Tetris*. [Nintendo Game Boy] Varias distribuidoras.

Bleszinski, C. (2006). *Gears of Wars*. [PC]. Epic Games.

Davis, C. & Coulon, F. (2012). *Spec Ops: The Line*. [PC]. Yager Development.

Levine, K. (2007). *BioShock*. [PC]. 2K Boston and 2K Australia.

Salvato, D. (2017). *Doki Doki Literature Club!*. [PC]. Team Salvato.

Tsuboyama, M. (2001). *Silent Hill 2*. [Sony PlayStation 2]. Konami.

Bruce Straley, B. & Druckmann, N. (2013). *The Last of Us*. [Sony PlayStation 4]. Naughty Dog.

Byles, W. (2015). *Until Dawn*. [Sony PlayStation 4]. Supermassive Games.

Grip, T. y Nilsson, J. (2010) *Amnesia: The Dark Descent*. [PC]. Frictional Games.

McMillen, E. (2014) *The Binding of Isaac: Rebirth*. [PC]. Nicalis.

Miyazaki, H. (2015). *Bloodborne*. [Sony PlayStation 4]. From Software.

Simmons, M. (2009). *Silent Hill: Shattered Memories*. [Sony PlayStation 2]. Climax Studios.

Crowther W. (1976). *Adventure / Colossal Cave Adventure*. [PDP-10]. Autopublicado.

Williams R. y Williams K. (1980). *Mystery House*. [Apple II]. On-Line Systems.

Fujiwara, T. (1989). *Sweet Home*. [Nintendo Famicom]. Capcom.

Raynal, F (1992). *Alone in the Dark*. [MS-DOS]. Infogrames.

Mikami, S. (1996). *Resident Evil*. [PC]. Capcom.

Toyama, K. (1999). *Silent Hill*. [Sony PlayStation]. Konami.

Mikami, S. (2005). *Resident Evil 4*. [PC]. Capcom.

Patmore, A. (2004). *The Suffering*. [PC]. Surreal Software.

Robbins, B. (2008). *Dead Space*. [PC]. EA Redwood Shores.

Hennig, A. (2007). *Uncharted: Drake's Fortune*. [Sony PlayStation 3]. Naughty Dog.

Hennig, A. & Straley, B. (2009). *Uncharted 2: Among Thieves*. [Sony PlayStation 3]. Naughty Dog.

- S. Vanaman, J. Rodkin, D. Lenart, E. Parsons, N. Herman and S. Ainsworth. (2012). *The Walking Dead*. [PC]. Telltale Games.
- Hennig, A. & Richmond, J. (2011). *Uncharted 3: Drake's Deception*. [Sony PlayStation 3]. Naughty Dog.
- Woodroffe, S. & Woodroffe, M. (2005). *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. [PC]. Headfirst Productions.
- Gygax, G. & Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons*. [Tabletop game] Tactical Studies Rules, Inc.
- Garfield, R. (1993). *Magic the Gathering*. [Card game]. Wizards of the Coast.
- Zanotti, I. (2012). *Imscared – A Pixelated Nightmare*. [PC]. Autopublicado.
- Kamiya, H. (1998). *Resident Evil 2*. [PC]. Capcom.
- Barlog, C. (2018). *God of War*. [Sony PlayStation 4]. SIE Santa Monica Studio.
- Miyazaki, H. (2019). *Sekiro: Shadows Die Twice*. [PC]. From Software.

-Artes plásticas, pinturas y esculturas:

Angel, M. (1512). *Creazione di Adamo* [Fresco]. Ciudad del Vaticano: Techo de la Capilla Sixtina.