

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN  
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL  
Y PUBLICIDAD II**



**TESIS DOCTORAL**

**La narración del videojuego: cómo las acciones  
cuentan historias**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

**Miguel Santorum González**

DIRECTOR

**Francisco García García**

Madrid, 2017

Universidad Complutense de Madrid



Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas

Facultad de Ciencias de la Información

Tesis doctoral

**La narración del videojuego:  
cómo las acciones cuentan historias**

Miguel Santorum González

Director

Dr. Francisco García García

2016



A Paco, por empezarlo todo.

A Mar y a Marcos por continuarlo.

A Tequila por darme tiempo para acabarlo.

A mi familia, por traerme hasta aquí.

Y a la Luna, donde quiera que esté.



# Índice

Resumen .....	5
<i>Abstract</i> .....	9
<b>I. Introducción .....</b>	<b>15</b>
I.1. “High-cult” — “Mid cult” .....	17
I.2. La “iconosfera” contemporánea .....	20
I.3. El desarrollo del videojuego en el ámbito de la iconosfera contemporánea .....	22

## Índice

I.4. Objeto de estudio .....	25
I.5. Objetivos .....	26
I.6. Hipótesis .....	29
<b>II. Metodología .....</b>	<b>31</b>
II.1. Estado de la cuestión. Teorías .....	32
II.1.1. Multiplicidad de enfoques .....	35
II.1.2. Hacia un modelo de construcción: la literatura ergódica y su aplicación al videojuego.....	38
II.2. Marco conceptual .....	47
II.2.1. A propósito de la narración .....	48
II.2.2. Narración y emoción .....	51
II.2.3. Empatía .....	56
II.2.4. Narración, acción, actuación .....	63
II.3. Método aplicados al análisis .....	73
II.3.1. En el análisis del personaje .....	74
II.3.2. En el análisis de los espacios de interacción .....	76
II.3.3. En el análisis de las acciones .....	78

II.4. Selección del material de investigación .....	80
II.7.1. Justificación de la selección de materiales .....	81
II.7.2. Justificación del contexto del material seleccionado: el videojuego “indie” como lecho para la investigación del lenguaje del videojuego en el contexto de la posmodernidad .....	82
II.8. Estructura de la investigación .....	88
<b>III. Investigación.....</b>	<b>91</b>
III.1. Análisis de <i>Cart Life</i> .....	92
III.1.1. Acciones genéricas para todos los personajes .....	96
III.1.2. Personajes y acciones específicas .....	110
III.1.3. Elenco de personajes .....	179
III.2. Análisis de <i>Papers, please</i> .....	194
III.2.1. Acciones genéricas del personaje .....	200
III.2.2. Eventos de la historia .....	228
III.2.3. Finales del juego .....	238
III.2.4. Elenco de personajes .....	245

<b>IV. Análisis e interpretación</b> .....	<b>267</b>
IV.1. Diferentes jugadores, ¿diferentes discursos? .....	268
IV.1.1. De la narrativa hegemónica a la no-hegemónica: un intento de simbiosis .....	269
IV.1.2. La narración en la producción de mundos simbólicos: la emergencia .....	271
IV.1.3. Las acciones como voluntades .....	274
IV.2. Diferentes discursos, ¿diferentes narraciones? .....	277
IV.2.1. Hacia una narración caleidoscópica .....	278
IV.2.2. El videojuego como producción simbólica .....	281
IV.3. Construcción de personajes .....	283
IV.3.1. Personajes y acciones: el personaje es acción .....	283
IV.3.2. Acciones y personajes: la acción define al actor-personaje .....	289
IV.3.3. Empatía .....	294
IV.4. Procesos de empatía: acciones e interacciones .....	296
IV.4.1. Diseño y acción .....	299
IV.4.2. Acciones y narraciones .....	301

IV.5. Interpretación de casos .....	303
IV.5.1. Análisis de personajes en <i>Cart Life</i> .....	305
IV.5.2. Análisis de personajes en <i>Papers, Please</i> .....	309
IV.5.3. Espacios de interacción .....	312
IV.5.4 Análisis de las acciones.....	317
<b>V. Conclusiones .....</b>	<b>325</b>
<b>VI. Epílogo .....</b>	<b>335</b>
VI.1. La narración del videojuego como “mise en abyme” .....	338
¿Por qué utilizar las estructuras de la “mise en abyme” en el videojuego? .....	339
<b>VII. Bibliografía .....</b>	<b>349</b>
Monografías .....	350
Artículos en revistas especializadas .....	356
Otras fuentes .....	359
<b>Anexo</b>	
Índice de imágenes .....	363



# Resumen

## *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias*

La dimensión del enfoque de este trabajo se construye desde las relaciones establecidas entre las facultades cognitivas y emocionales propias de la experiencia de juego, y un diseño de juego que estimule dichas facultades a través de unas <mecánicas> que a su vez posibiliten unas <dinámicas estéticas> al jugador, vinculadas a unas acciones desarrolladas por unos personajes dotados de historias interiores los cuales utilizan < estrategias emocionales> como recurso de verosimilitud.

El videojuego representa una sofisticada forma narrativa en permanente estado de mutación. La seducción que el videojuego ejerce sobre el jugador se debe a esa posibilidad de control efectivo y performativo sobre el relato nunca antes ofrecida al observador por las narrativas tradicionales.

Mientras las narraciones «hegemónicas» heredadas de la tradición narrativa, someten al discurso del videojuego a una simplificación basada en el “estímulo — respuesta” de unas acciones sin aportaciones a la historia, las narraciones «no hegemónicas», afectadas por mecánicas de juego que obligan a la reflexión, producen aportaciones al texto en tanto que las decisiones tomadas son determinantes para la historia que el juego cuenta.

La narrativa emergente, lejos de acceder a la posición hegemónica, ha escindido los discursos y con ello, los puntos de vista sobre la creación: discurso alternativo — jugador alternativo — modelo independiente. Las dinámicas son las mismas que en otras formas de creación, y en este punto, el discurso del videojuego encuentra en el cine no sólo la “ruina simbólica” precedente sobre la que establecer sus modos de relato, sino también sus procesos formales de evolución. La emergencia permite superar el hermetismo narrativo del videojuego al dar un paso adelante respecto de los procesos narrativos de otros medios y favorecer lo que consideramos le es específico: para provocar una < experiencia > de juego, el diseño narrativo tiene que exceder las convenciones tradicionales de representación y añadir una integración entre el diseño del juego y el contenido narrativo, esto es, considerar de manera indispensable y prioritaria las decisiones tomadas por los jugadores en el entorno propuesto por las mecánicas de juego. En este punto, las acciones propuestas al jugador son esenciales

pues determinarán su < experiencia: Las acciones y reacciones, al tener repercusiones en la historia narrada, procuran una experiencia estética «real» para el jugador al permitirle sentir que esa historia contada por el juego, le es propia, es única y excepcional, diferente a la de otros jugadores: es la historia de «cómo yo juego a ese juego».

La construcción de niveles y / o experiencias de repertorio no deja de ser la construcción de un texto lineal, ése precisamente del que huye la posmodernidad y, por extensión, debería huir el videojuego. La conquista de una mimesis extraordinaria, que parece ser la meta hacia la que se encamina la evolución del videojuego, es en sí misma su propia destrucción porque lo reduce a un texto común. Y es que la compleja dinámica narrativa del videojuego será sólo potencialidad mientras al jugador no se le ofrezcan espacios multifocales de relaciones complejas no sólo entre personajes, sino entre éstos y el propio jugador.

Transitar el universo simbólico exige para el jugador un esfuerzo de interacción que realiza, entre otros elementos, a través del personaje. En este sentido, consideramos que si el proceso de construcción de los personajes tendiera a sujetos más elaborado, se crearían personajes con los que «empatizar» y no a los que «reemplazar» en el juego. Las relaciones resultarían así más complejas y dinámicas y la experiencia de juego variaría de un juego a otro. Dando un paso más, si al perfil psicológico creado, se añadiera una serie de acciones para llevar a cabo durante el juego que realmente definieran al personaje por lo que hace y por las consecuencias de eso que hace, la experiencia de juego sería más vívida.

## Resumen

Las narraciones del videojuego a través de sus mecánicas de juego y las dinámicas que generan, deberían intentar mayores niveles de simbolismo, evitando la repetición traumática de los mismos esquemas para un jugador cansado de ser él mismo en cada uno de los relatos, un jugador que crece con el desarrollo de acciones pero no de interacciones: las transformaciones del personaje son fruto de decisiones esenciales de supervivencia. La psicología del personaje podría manifestarse en sus acciones y aún más, las interacciones con los otros personajes del mundo simbólico al que pertenecen.

# Abstract

## *The narrative of the videogame: how actions tell stories*

The approach dimension of this work is built from the relationships established between the cognitive and emotional skills which run the video game experience, together with a video game design which stimulates such skills through certain <game mechanics> which at the same time allow some <aesthetic dynamics> to the player. Such dynamics are linked to the actions performed by some characters endowed with personal stories which use <emotional strategies> as plausibility resource.

## *Abstract*

The video game shows a sophisticated narration in a state of constant change. The seduction exercised by the video game over the player is due to the possibility of effective and performative control over the narration which was never offered before by the traditional narratives.

While the “hegemonic” narration, inherited from the traditional storytelling, subdue the video game story to a simple fact caused by the “stimulus-response” effects of some actions with no inputs into the story; on its part, “non-hegemonic” narration, affected by the game mechanics which compel the player to reflect, produces inputs to the text as far as the decisions taken by the player are decisive for the story told in the vide game.

The emerging narrative, far from supporting the hegemonic position, has split the discourses and thus, the points of view about the creation: alternative discourse – alternative player- independent model. The dynamics continue to be the same ones as in other creation forms, and at this point, the video game discourses find in the cinema not only its preceding “symbolic ruin” on which its storytelling methods are based, but also its formal development processes. The lack of time has allowed to overcome the static nature of the video game narration as it takes a step forward with regard to the narrative processes used in other media and it has favoured what we consider is its own specificity. In order to provoke a game ~~experience~~, the narrative design has to outperform traditional ways of representation and add an integration between the game design and the narrative content, this means, imperatively and mainly considering the decisions taken by the player within the environment proposed by the game mechanics. At this point, the actions offered to the player are essential because they will determine its ~~experience~~: actions and reactions, as they affect the narrated story, they will seek a

“real” aesthetic experience for the player enabling that he can feel that the story of the game is his own story, which is unique and exceptional, different to any other player’s story: it is the story about “how I play this game”.

The construction of levels and/or an experiences repertoire is not anything else but the construction of a linear text, such text from which the postmodern era wants to escape, and by extension, the video game should also do the same. The conquer of an extraordinary mimesis, which seems to be the target towards which the video game evolution moves, is at the same time its own destruction since it limits it to a common text. The thing is that the complex narrative dynamics of the video game will only be a potential issue as long as the player is not offered multifocal spaces with complex relationships held not only between the characters, but also between the characters and the player himself.

To walk through the symbolic universe requires an interaction effort on the part of the player which is carried out, among other elements, through the character. In this sense, we consider that if the characters’ creation process was focused on more sophisticated characters, there would be created characters to “empathize with” instead of characters to be “replaced” in the game. This way, the relationships would be more complex and dynamic and the game experience would vary from one game to another. Further, if we add to the created psychological profile a series of actions to be deployed during the game which really define the character in accordance with its actions and the consequences of such actions, the experience would be far more vivid.

*Abstract*

The narrations of the video game through the game mechanics and the dynamics created by them, should try to reach higher levels of symbolism, avoiding the traumatic repetition of the same schemes in front of a player who is tired of being himself in each and every narration, a player who grows with the actions development but not with the interactions: the changes in the character are consequence of the essential survival decisions. The character's psychology could be revealed by means of his actions and even more, by means of the interactions with other characters of the symbolic world to which they belong.





I

# Introducción

Al hablar de 'videojuego' e intentar ubicar su presencia en el panorama artístico contemporáneo, consideramos oportuno utilizar conceptos más versátiles y alternativos al de 'arte'; conceptos como 'cultura visual' o 'cultura icónica', nos permitirán una aproximación estética al objeto de estudio así como a su lenguaje y al conjunto de factores funcionales y simbólicos que operan en su gestación, sin temor a prejuzgar el sentido básico de la cultura donde se asienta: el videojuego nace en el seno de una "comunicación visual masiva", afectada por la multiplicidad de soportes y mensajes culturalmente codificados y distribuida a través de "medios icónicos de masas".

El videojuego, como cualquier manifestación artística, está inmerso en una esfera cultural de iconicidad sin la que sería imposible siquiera el reconocimiento de su funcionalidad primaria que constituye, por sí misma, un acto de comunicación y, por extensión, el uso de ciertos códigos icónicos culturalmente establecidos.

I. 1.

«High-cult» — «Mid-cult»

La hipertrofia en el desarrollo de la comunicación icónica masiva es un fenómeno exclusivo de nuestro tiempo, momento en el que ha alcanzado unas cotas de evolución capaces de afectar las raíces antropológicas de la condición socio-cultural, el conocimiento, la sensibilidad e incluso la ética. En un planeta troceado por desiguales niveles de desarrollo económico y cultural existen sin embargo, retóricas parecidas en los mensajes que los medios masivos ofrecen a sus observadores.

Dichos mensajes ensamblan y solidifican los fragmentos de esa inconexa aldea global creando un nuevo contexto antropológico en el que se ofrecen las estructuras transnacionales para poder difundir una información homogénea a contextos completamente heterogéneos:

La cultura icónica de masas es una de las coordenadas más determinantes en la génesis de este proceso de contradictoria globalización (...). La carga visual que viaja a través de los mass media va dando forma continua y mutante a la imagen que tenemos de nosotros mismos, pero también de los demás, aunque estén situados a miles de kilómetros de distancia y separados por abismos de desarrollo cultural...

(BRIHUEGA en RAMÍREZ, 2002: 399)

Lo cierto es que en esta iconosfera contemporánea conocemos antes un objeto por la forma en que lo transmite un medio concreto que por sí mismo. Ello es debido a que las imágenes que difunde la cultura visual de masas no sólo muestran el objeto con

su correspondiente configuración icónica, sino que crean en torno a él un envoltorio cuya calidad formal a veces supera el objeto con procesos de diseño extraordinariamente complejos y sofisticados y, aún sin vocación de permanencia, dicho embalaje genera expectativas estéticas e intelectuales que superan, en muchos casos, la trivialidad del objeto mismo.

Es por ello que los límites entre la «cultura media» ("mid-cult") y la «alta cultura» ("high-cult") se desvanecen al contaminarse de imágenes que si bien circulan en los circuitos minoritarios, se hibridan con aquéllas procedentes de un consumo masivo y, viceversa, imágenes de la cultura masiva se transforman en materiales que articulan las de consumo elitista. Y es que en la propia génesis de la cultura de masas existe la necesidad de coexistir con objetos e imágenes portadores de mensajes visuales circunscritos al consumo de unos pocos, una élite en ocasiones sectaria y tribal que articula microcosmos generalmente marginales desarrollando compromisos entre los miembros, claves estéticas y jergas comunicativas poco accesibles.

En este complejo conjunto de imágenes generadas se detecta una estructura de < existencia cultural > compartimentada en niveles, determinada por sus contenidos intrínsecos y por sus formas de difusión. Sin embargo puede ocurrir que, aquello que comienza como una aventura minoritaria termine transformándose en una forma de cultura de masas, con un lenguaje accesible, una estética extraordinariamente elaborada y con una industria capaz de superar las más desarrolladas hasta ese momento: es el caso del videojuego.

Pero aún hay más. Si diferenciamos entre cultura elitista y cultura de masas y a su vez, relacionamos "kistch" con "mass-cult", se establece una interesante dialéctica entre la vanguardia y lo "kistch", entre lo sublime y lo cotidiano. En este sentido, la vanguardia reacciona contra el "kistch", y a su vez, el "kistch" prospera y se renueva aprovechando continuamente los descubrimientos de la vanguardia. Esto es precisamente lo que hace la "cultura del videojuego", aprovecharse audazmente de la vanguardia para ofrecer propuestas cada vez más depuradas:

Siendo el kitsch un "ersatz", fácilmente comestible, del arte, es lógico que se proponga como cebo ideal para un público perezoso que desea participar en los valores de lo bello, y convencerse a si mismo de que los disfruta, sin verse precisado a perderse en esfuerzos innecesarios. (...) ...medio de fácil reafirmación cultural para un público que cree gozar de una representación original del mundo, cuando en realidad goza sólo de una imitación secundaria de la fuerza primaria de las imágenes. (Sin embargo), sin unas gotas de kitsch, quizá no pudiera existir ningún tipo de arte.

(ECO, 1995: 87)

Ahora bien, no podemos olvidar que la "mass-cult" tiene, en su trivialidad, una razón histórica profunda, una fuerza muy peculiar, y en su dinamismo traspasa las barreras de clase, las tradiciones culturales, las diferencias de gusto..., instaurando una discutible pero homogénea comunidad cultural. La "mass-cult", aunque aprovecha estándares y modos de la vanguardia, en su irreflexivo funcionalismo, no se plantea una referencia a la cultura superior y tampoco se lo plantea a la masa de consumidores.

## I.2.

### La 'iconosfera' contemporánea

Se denomina "iconosfera" al conjunto de informaciones visuales que circulan en ese universo de los medios de comunicación masiva que suele conocerse como mediasfera (...). Se trata de algo que abarca desde la imagen cinematográfica a la publicitaria, desde la carpeta discográfica hasta el envase de producto alimenticio, desde la fotografía de prensa hasta el pin, desde un escaparate hasta ese local para la celebración de banquetes familiares...

(COHEN-SEAT en RAMÍREZ, 2002: 402)

La iconosfera se genera a partir de la acumulación de material visual procedente de una amplia y heterogénea tipología de géneros de expresión icónica tremendamente codificados: de la fotografía al cine, del diseño de vestuario a la ornamentación corporal, de la cultura al cuerpo al producto alimenticio, del diseño electrónico, la holografía o la realidad virtual al videojuego, siendo su ámbito público y núcleo central el paisaje —y contrapaisaje— de la propia ciudad, con su abigarrado palimpsesto de mensajes procedentes de fuentes muy diversas y heterogéneas.

Sin embargo, frente al ámbito público de la iconosfera, en la actualidad parece cobrar mayor importancia el ámbito privado y, dentro de éste, el que ha dado en denominarse el ámbito de los «registros-ventana» que, ciertamente, han desbordado la hegemonía que antes tuvieron otros que aún permanecen en el ámbito del espectáculo o de la exhibición "...como el escenario —teatro, ópera, ballet—, el terreno deportivo, la pista —circo, rueda—, la pantalla cinematográfica y, en cierto

modo, también las pantallas de organización del discurso objetual que poseen soportes topológicos públicos que también suelen cumplir la función de «registro-ventana», como el interior de un escaparate o la pared, vitrinas y espacios de exhibición del museo o la exposición" (BRIHUEGA en RAMÍREZ, 2002: 411).

La revolución de las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información han puesto en circulación otros «registros-ventana» que pelean con el televisor por su territorio en el ámbito doméstico. Se trata de las pantallas de ordenador y las consolas para videojuegos, con una importancia cada vez mayor en el ámbito de la iconosfera contemporánea. Del televisor heredan su capacidad de imágenes en movimiento configuradas en el tiempo, que permiten al espectador recuperar la memoria transformada de lo visto o acontecido fuera de su ámbito de conocimiento. A ello incorpora la posibilidad de acceso al conocimiento de una realidad visual e icónica hasta el momento inédito para él, o incluso le permite la posibilidad de configurarla interactivamente, como ocurre con el videojuego:

El videojuego viene a rellenar una especie de alteridad de la conciencia en la que nuestro disfraz puede realizarse mediante la inmersión interactiva en una realidad imaginaria, legitimada, sin embargo, por la certidumbre de su existencia virtual en otros lugares del planeta. (...) El paso siguiente de esta vivencia imaginaria viene ya de la mano de la "realidad virtual". Mientras tanto, a la imagen infográfica del videojuego se le tolera un raquitismo estético, literario y ético que los mismos usuarios considerarían inaceptable en otros órdenes de la cultura visual; incluso si se trata de un anuncio del videojuego (...), infinitamente más sutil que el miserable producto que anuncia.

(BRIHUEGA en RAMÍREZ, 2002: 412)

De este modo, al trazar la cartografía de la iconosfera contemporánea, es un hecho que la imagen infográfica y, más concretamente el videojuego, pese a su "raquitismo estético, literario y ético", ocupa un lugar esencial en el ámbito privado de la "mass-cult", anunciando una especie de iconosfera de la alteridad que, como el mito platónico de la caverna, nos promete 'otra realidad' donde las masas, superada ya la anemia estética, literaria y ética, podrán satisfacer sus necesidades de ocio de manera inofensiva con batallas sin riesgo, con muertos sin sangre, con mascota dóciles, con sociedades en busca de quien las organice... Su instrumentalización hacia la alienación narcótica o hacia la liberación perspícaz, dependerá de cómo seamos capaces de estructurar las 'mecánicas' de juego.

### I.3.

#### El desarrollo del videojuego en el ámbito de la iconosfera contemporánea

Los primeros juegos dejaron una profunda huella en todos aquéllos que los jugaron pero también influyeron extraordinariamente en los desarrollos posteriores. La inexperiencia de la nueva industria provocó que los juegos que tuvieron éxito se imitaran hasta la saciedad, adaptándolos a las nuevas tecnologías pero dejando intactos sus contenidos, lo cual generaba juegos visualmente espectaculares, pero conceptualmente simples y vacíos. Con el tiempo se ha intentado corregir esa tendencia, pero el desarrollo de videojuegos pertenece a un universo endogámico en el cual es difícil introducirse a menos que se posean los conocimientos técnicos adecuados que, bien se aprenden por cuenta propia, bien son enseñados por los

mismos creadores de videojuegos, lo cual no permite abrir el círculo. Los avances visuales han permitido que los artistas gráficos puedan aportar su propia visión y mejorar la experiencia de juego, pero la creación de contenidos siempre ha estado por detrás de estas dos disciplinas, alimentándose de historias universales, influidas por medios como el cine, el cómic o la televisión.

Sin embargo, si al principio los contenidos de los videojuegos se inspiraban en películas, teleseries e historietas, con el tiempo, el desarrollo del videojuego ha mostrado el efecto inverso y, cada vez más, son comercializados tebeos y filmes basados en juegos de ordenador: la iconosfera contemporánea empieza a alimentarse también de videojuegos en el ámbito del «registro-ventana» pero también fuera de él. Su evolución técnica ha corrido pareja de su evolución conceptual y, si bien es cierto que las historias que recrean los videojuegos adolecen de un importante esquematismo en sus planteamientos, no es menos cierto que el panorama está cambiando, al tiempo que lo hace su presentación visual y el uso de recursos cada vez más sofisticados, para lo que no ha dudado en nutrirse de artes como la pintura, el cómic o el cine. La industria de los videojuegos está experimentando un desarrollo similar al que tuviera el cine en sus inicios, pero mucho más acelerado debido a los grandes cambios en las tecnologías de la comunicación, que han ido manifestándose desde los inicios del cine hasta principios del siglo XX. Y si el desarrollo de un sofisticado muestrario de habilidades visuales parecía ser su sentencia —y máxima crítica—, lo cierto es que el videojuego evoluciona también en sus contenidos ocupando con un claro lugar en la 'iconosfera' contemporánea, en la que la presencia activa del jugador, como sujeto implicado en el desarrollo del juego,

marca su especificidad respecto de otras formas artísticas anteriores y simultáneas en el tiempo.

La universalización del ocio digital ha llegado a las universidades. Los estudios de desarrollo demandan especialistas que hasta ahora debían formar ellos mismos en sus empresas, con la consecuente redundancia de lo aprendido. Si a ello se suman los altos costes de desarrollo, la consecuencia es que los cambios en los contenidos son difíciles de realizar ya que significan riesgos empresariales para una industria a la que queda mucho recorrido. La introducción de estudios relacionados con la creación de contenidos digitales en el ámbito universitario proporciona a las empresas un nuevo caudal de mano de obra con una preparación enfocada a sus necesidades, pero también ha generado un movimiento de investigación que repercutirá en el futuro de los contenidos, ya que al sistematizar los métodos podrán crearse nuevas formas de expresión en torno al videojuego.

1.4

Objeto de estudio

El personaje en el videojuego: acciones e interacciones que los personajes pueden hacer y desarrollar para construir el relato del videojuego.

## I.5 Objetivos

1. Analizar los diferentes discursos que articula el videojuego.

La evolución y desarrollo en la construcción del videojuego no es monolítica y tampoco lo es los discursos que desarrolla. Desde las narraciones < hegemónicas > que generan dinámicas similares produciendo satisfacciones idénticas para el jugador aún en distintos juegos, hasta las narraciones < no hegemónicas > , donde diferentes mecánicas con diferentes argumentos, generan diferentes dinámicas de juego, y consecuentemente diferentes procesos estéticos para el jugador, distintos incluso de un juego a otro.

2. Analizar las diferentes narraciones que articula el videojuego.

Las posibilidades de la narración del videojuego se sitúan, de un lado, en los márgenes de la narración clásica —la propuesta pasa por la creación de argumentos que perfilan una historia a la que se añaden unas mecánicas de juego— y, de otro lado en el interior de un nuevo modelo —que emerge de historias sin autoría precisa, más bien de la interacción entre jugadores y los procedimientos que rigen la jugabilidad—.

3. Analizar la construcción del personaje en los relatos tradicionales con el fin de encontrar la génesis del personaje del videojuego con sus analogías y diferencias.

Gracias al personaje el jugador puede intervenir en el mundo de la ficción. El personaje se entiende por tanto como un conjunto de acciones. Los personajes son <lo que hacen> por lo que es fundamental definir su necesidad para poder comprender los obstáculos que dificultan sus necesidades. Los personajes se definen en función de una situación moral o psíquica externa en tanto que sus órbitas de acción son pocas y clasificables: los personajes son <medios> en vez de <fines> en una historia.

4. Analizar los procesos de empatía que se generan en las narraciones tradicionales y vincularlos a los mecanismos de inmersión generados por el videojuego.

La interacción transforma el discurso del videojuego sublimando la experiencia narrativa del espectador / jugador. Nunca antes esta experiencia se daba en los discursos de modo performativo, diluyendo la autoría entre creador y receptor: un creador que propone reglas y un jugador que traza rutas narrativas protagonizando la acción simbólica. Se propone como objetivo múltiple el análisis de los siguientes elementos que tienen que ver con los modernos procesos de inmersión y empatía clásica:

personaje — personaje/s — jugador

espacio — jugador — personaje

acción — personaje — jugador

5. Estudiar la estructura de diferentes videojuegos en función de narrativas alternativas.

El análisis de casos nos permitirá evidenciar las diferencias que se establecen entre distintas maneras de enfocar el discurso. La tendencia < no hegemónica > parece mostrarse como la más efectiva para la demostración de la hipótesis de trabajo al manejar mecánicas de juego que implican la reflexión y la toma de decisiones transformando las acciones simplificadas en acciones interactivas produciendo una real y verdadera experiencia estética en su simplicidad misma. Para desarrollar este objetivo se procede a realizar una investigación en profundidad de las acciones que pueden llevarse a cabo en los casos seleccionados y ofrecer un detalle pormenorizado de todas ellas con el fin de poder aplicar después criterios de análisis que nos acerquen a la hipótesis de partida.

## 1.6. Hipótesis

Las narraciones que articulan los videojuegos, a través de sus mecánicas de juego y las dinámicas que éstas generan, repiten traumáticamente los mismos esquemas procesuales. En consecuencia, el jugador se agota en un proceso estético que le obliga a ser él mismo en cada uno de los relatos: un jugador que crece en la narración a merced de las acciones que ejecuta de manera individualizada, pero no de las interacciones que desarrolla gracias a estas acciones ya que las acciones parecen no tener consecuencias para el juego.

Las transformaciones que sufre el personaje son fruto de decisiones no esenciales que tienen que ver exclusivamente con la supervivencia pero, si la psicología del personaje pudiera manifestarse en las acciones que realiza y, aún más, en las interacciones que efectúa con otros personajes, podríamos hacer germinar una suerte de placer estético, que condujera a la complejidad de las relaciones simbólicas, dentro de un tejido estructural que abandone el reduccionismo tecnológico y se vea influido realmente, y en este sentido, de las narrativas tradicionales, pobladas de seres complejos en permanente estado de transformación.

#### Hipótesis secundaria

Es posible hablar en este punto de un espacio que se reinventa utilizando la herencia de representaciones narrativas anteriores. Un espacio dramático que supera la propuesta estímulo—respuesta del juego en el que frente al espacio plano, entendido como lugar para el desarrollo de acciones sucesivas, se eleve el espacio poliédrico de lo simultáneo, que construya una auténtica conciencia espacial, proceda a la espacialización psicológica del drama y se transforme finalmente en elemento significativo de un nuevo lenguaje.

Al actuar en dichos espacios, los lugares, sujetos y objetos que lo configuran lo transformarán en espacios de representación dramática poblada de interacciones...

II

# Metodología de la investigación

II.1.  
Estado de la cuestión  
Teorías

Las investigaciones en torno al videojuego están marcadas por su inherente capacidad tecnológica como producto abanderado de lo que se denominó “nuevas tecnologías de la comunicación”.

Es precisamente desde el ámbito de la comunicación donde se encuentran múltiples estudios sobre “efectos” de los videojuegos: cómo influyen en los procesos de socialización de los niños, en la generación de comportamientos y conductas violentas y agresivas a partir de los contenidos que recrean o de las dependencias que pueden generarles. Ciertamente, los videojuegos e internet representan fenómenos culturales recientes y, como tales, generan posiciones polares, unas de entusiasmo frente al uso de nuevas tecnologías —dadas las posibilidades que

pueden tener sobre la educación de los niños al incorporar contenidos educativos en un medio al que el niño tiene cómodo acceso por su facilidad para comunicarse con la máquina— y otras de inquietud —teniendo en cuenta el riesgo que implica incitar la violencia y la pereza en los jóvenes—: “...este contexto debe conducirnos a abordar la cuestión de las adicciones a los videojuegos o la ciberadicción con mucha prudencia, sobre todo teniendo en cuenta que la literatura en la materia es aún embrionaria” (VALLEUR y MATYSIAK, 2003: 178).

Los hermanos Le Diberder (DIBERDER, 1998) clasifican los juegos en tres tipos. Dicha clasificación no responde a la conocida taxonomía de ‘género’, sino a una necesidad científica de agrupar las adicciones potenciales y las atracciones particulares que genera cada categoría. Dicha clasificación distingue entre juegos de acción, juegos de reflexión y juegos de simulación.

Los juegos de acción, aquéllos que no desarrollan ninguna capacidad reflexiva, parecen generar situaciones hipnóticas. Lo cierto es que es difícil determinar qué es lo que el jugador busca en ellos dado que no hay competición, ni riesgo, ni teatro..., la razón parece que hay que buscarla en una forma sutil de vértigo, mucho menos evidente que en las montañas rusas o los deportes de deslizamiento. Sin embargo, la sofisticación de los juegos de acción ha generado dependencias más problemáticas: los *shooter* en primera persona o los *beat them up*, pueden transformarse en invasivos, pero el debate real en torno a estos juegos “se dirige menos hacia los riesgos eventuales de dependencia que a las consecuencias de una práctica que ocupa el lugar, en ciertos jóvenes, de actividad principal de ocio. En el plano médico, se han puesto de manifiesto los riesgos de epilepsia (...) a sabiendas de que la

pantalla del televisor constituye un factor de riesgo mucho más grande que los juegos en sí” (VALLEUR y MATYSIAK, 2003:180).

Por su parte, los juegos denominados por Le Diberder como reflexivos, adoptan las reglas básicas de los juegos a los nuevos soportes tecnológicos no afectando a sus reglas ni a sus principios. En ocasiones, estos juegos de estrategia constituyen una coartada cultural para la justificación del uso de la informática de ocio. Ello llevaría a pensar que la adicción a estos juegos sería positiva de la misma manera que lo es la práctica intensa de cualquier deporte. En este tipo de juegos, los creativos del videojuego poco aportan a lo ya establecido, es en los juegos de aventuras donde la creatividad productora se desborda, ofreciendo al jugador la posibilidad de descubrir un nuevo universo a través de un camino repleto de pruebas, de adversarios y de enigmas a los que enfrentarse. Lauren Tremel, demostró que es posible construir un universo en el que los jugadores busquen lo que les falta en la vida cotidiana: “ser un buen jugador no implica solamente una habilidad técnica, sino también cualidades, conocimientos, saber progresar en una carrera, con sus fases de aprendizaje, sus rituales de paso...” (VALLEUR y MATYSIAK, 2003: 185).

Finalmente, los juegos de simulación, los más vinculados al progreso de las tecnologías, parecen orientarse en dos líneas, la primera, la que lleva a una aproximación lo más fiable posible a la realidad y, con ella la posibilidad de ofrecer entrenamiento para enfrentarse a situaciones reales y, por otro lado, a la creación de universos virtuales sobre los que el jugador tiene control relativo y que se desarrollan según una lógica propia: edificación de una ciudad, relaciones entre sus habitantes, comprar objetos..., simular ciertos modos de vida. De hecho, los juegos de simulación

se orientan, con la ayuda de los progresos informáticos, hacia una mezcla de géneros, e integran dimensiones de acción y de reflexión, siendo los más cautivadores aquéllos en los que compañeros y adversarios son personas reales, de los que no conocemos sino el avatar (VALLEUR y MATYSIAK, 2003:187).

### **II.1.1. Multiplicidad de enfoques**

Pero la aproximación al videojuego puede realizarse desde otros campos y no sólo desde el de una posible teoría de los efectos (psicológicos o sociológicos). Desde la universidad se han generado investigaciones que centran su atención sobre los modos de construcción y evolución de los videojuegos. Uno de las corrientes de investigación centra su interés en el aspecto lúdico del videojuego, es la denominada “ludology”, en la que jugar significa tomar decisiones y realizar acciones en un sistema de juego diseñado para tal fin: “Las reglas confieren estructura al juego” (JUUL, 2004: 58). En un juego, las reglas que lo forman son un mero soporte para una experiencia lúdica simple —juego de tres en raya—, a menos que estén integradas en un entorno que proporcione un significado a dicha estructura. El ajedrez sería un juego de dominación de espacios si no fuera porque sus figuras representan dos ejércitos con una jerarquía completa, con lo cual cobra gran importancia el entorno el que están inscritas unas reglas para determinar cómo va a ser la experiencia de juego.

El juego por sí mismo, como mero conjunto de reglas, no puede articular ningún relato ni generar historia alguna, ni presentar valores estéticos señalados. Así como el cine

o la literatura necesitan de un espectador/lector para adquirir toda su esencia, el juego necesita de un jugador que lo dote de significado, apoyándose en el entorno en el que está incluido y en los conocimientos previos del jugador para crear una experiencia lúdica: un ordenador puede jugar al ajedrez mucho mejor que un ser humano, pero su experiencia lúdica no existe como tal, es un sistema digital que sigue unas reglas con un objetivo específico, en el cual no tiene cabida nada que no sea seguir las reglas del juego.

La "ludology" afirma que los juegos son un conjunto de reglas repetidas que forman pautas y las personas son máquinas excelentes para encontrar pautas. Cuando un jugador encuentra una pauta, la almacena, haciendo más fácil encontrarla posteriormente. Una vez almacenada, el reto se convierte en buscar pautas conocidas en el entorno del juego: cuando no se puede encontrar una, el jugador se frustra y abandona; si la encuentra, se sentirá recompensado y seguirá buscando para ver si aparece en más lugares, automatizando la búsqueda de la pauta. Si la búsqueda se torna demasiado fácil, el cerebro se aburre y abandona la búsqueda. Los juegos son "puzzles" que actúan sobre la cognición enseñando a analizar pautas. Jugar significa entrenar el cerebro para encontrar pautas en las reglas que conforman el juego, que sólo serán interesantes hasta el momento en el cual el cerebro del jugador sea experto en las mismas, después dejarán de ser un reto y perderán interés como juego.

Desde este punto de vista, los juegos enseñan al jugador una serie de reglas con diferentes variaciones en las cuales tiene que encontrar las pautas subyacentes. La historia, el marco y las tramas secundarias en los juegos no son más que intentos de

proporcionar una distracción al cerebro mientras encuentra las pautas que componen el mismo, algunas veces con la esperanza de encubrir un juego por lo demás mediocre (KOSTER, 2005). Es así como autores como el citado Raph Koster, Gonzalo Frasca o Jesper Juul sostienen que jugar es una experiencia esencialmente educativa. Para ellos los juegos son herramientas de aprendizaje y los jugadores asimilan una serie de comportamientos básicos para avanzar en el juego optimizando sus conocimientos mientras lo están haciendo. Si son inteligentes y descubren una pauta óptima, la utilizarán en vez de la pauta prevista por el creador del juego e intentando hacerlo tan predecible como sea posible, lo cual vuelve el juego aburrido, pero fácilmente superable.

Los jugadores son excelentes máquinas buscadoras de pautas” (KOSTER, 2005: 13), pero en los videojuegos esas pautas suelen estar adornadas con acciones de todo tipo y en su búsqueda desdeñan las implicaciones éticas de las acciones que están realizando: el juego es una pauta que hay que seguir para conseguir un objetivo y su envoltorio es algo secundario, muchas veces desestimable. En definitiva, la “ludology” sostiene como hipótesis que los juegos no son narrativos y que como tales, “no pueden formar parte del grupo formado por la literatura, el cine o el teatro. (JUUL, 2004: 63)

No obstante, si bien es cierto que el juego tiene reglas que lo definen y unas pautas que lo condicionan, consideramos que no es menos cierto que es la narración la que organiza el relato a través de una arquitectura tanto estructural como emocional. Si en el relato literario es necesaria la proyección psicológica del lector para completar la experiencia enunciativa y en el cine es necesaria la proyección del espectador para

completar el filme, en el videojuego el jugador añade a esta necesidad la de 'actuar' en la diégesis a través de las normas que impone el propio juego: "Un juego es un sistema en el cual los jugadores se enfrentan en un conflicto artificial definido por reglas y cuyo resultados es cuantificable" (SALEN y ZIMMERMAN, 2004: 81). Esto es lo que nos lleva a determinar el marco de esta investigación en el seno de los "Game Studies" para los que los videojuegos son una manera de narración.

#### **II.1.2. Hacia un modelo de construcción: la literatura ergódica y su aplicación al videojuego**

Cuando Aarseth (AARSETH,1997) introduce el concepto de «ergódico» en la literatura sobre narrativa da un paso adelante en la idea antes anunciada, en la que afirmábamos que el videojuego añade para completar su lectura por parte del jugador, la necesidad de actuar en la diégesis, esta vez a través de las reglas que propone el juego.

La literatura ergódica se define por el modo en el que el texto funciona y es leído: cómo el lector requiere un "esfuerzo relevante para atravesar el texto". Con esto no está hablando Aarseth de las dificultades de comprensión del texto, sea éste lineal o no lineal, sino de la nueva forma que desde el cibertexto el usuario accede a él: se trata de textos narrativos semejantes a laberintos, mundos en los que el usuario realiza una exploración intensa y se compromete con la narrativa misma no tanto con el significado del texto. El lector del cibertexto es literal y realmente un 'jugador' y el texto, un 'mundo-juego' o un 'juego-mundo'.

Con la cibertextualidad se da paso a una forma narrativa con una complejidad diferente a la de las narrativas tradicionales en tanto que pone en jaque tres elementos: al texto – al operador – a la máquina. La intromisión de la máquina en el proceso no es la razón por la que el cibertexto requiera su propia etimología, es la interacción con el usuario lo que resemantiza el proceso. En este sentido, cabe afirmar que, efectivamente, el videojuego reconfigura el papel y la naturaleza de la intervención estética del jugador respecto de otras formas de creación tradicionales.

En este punto resulta esencial la revisión de conceptos como < actuación ><sup>1</sup>, que proporciona al videojuego su especificidad, y < entorno de inmersión >, que ayuda a comprender mejor la naturaleza estética y la experiencia del juego de ordenador. La < actuación > del jugador en el videojuego no tiene mucho que ver con la proyección "voyeurista" del espectador del cine clásico en tanto que aquél está dinámicamente involucrado a través de unos controles que le procura la interfaz. Estos controles posibilitan su capacidad de actuar en el mundo y alterar el curso de la acción. Ello permite aventurar, no sin ciertas matizaciones, que la posibilidad de actuar permite al jugador crear sus propias narraciones. Ahora bien, se trata de narraciones limitadas, y si bien es cierto que los acontecimientos se producen a medida que avanza en el entorno, no es menos cierto que el jugador depende de opciones dentro de las

---

1

Aunque tomemos el concepto de actuación con un significado similar al de interacción, conviene advertir, tal como apunta Murray "...el placer de la actuación en entornos electrónicos se confunde a menudo con la posibilidad de mover un "joystick" o activar un ratón. Pero la mera actividad no es actuación (...). Aunque los creadores de juegos se fijan a veces erróneamente en el número de interacciones por minuto, esto es un indicador muy pobre del auténtico placer de actuación que pueda ofrecer un juego" (MURRAY, 1999: 141).

oportunidades finitas establecidas por el juego, que una vez superadas, pueden producir una narración de cierta proporción épica:

Nos encontramos con un doble problema: en primer lugar, la naturaleza fragmentaria de los segmentos de historia (...); en segundo lugar, la extraordinaria pobreza de una "epopeya" de este tipo, comparada con otras formas de narración. Así, las numerosas incursiones parciales y frecuentemente repetidas en el universo del propio juego, el hecho que uno sólo puede esperar completarlo a lo largo de muchas sesiones que durarán varias horas, sugiere que algo distinto al placer de la narración, al menos tal como se entiende tradicionalmente, está en vigor aquí.

(DARLEY, 2002: 239)

Sin embargo, algunos videojuegos de última generación ponen a disposición del jugador productos de interesante riqueza argumental, pero no se acompañan de evolución paralela en lo que a desarrollo de reglas de juego se refiere: los enigmas son siempre los mismos y la resolución es más una cuestión técnica que argumental. Es por esta razón, que la clausura del relato, y con ella la actuación del jugador en el mismo, adquiere una dimensión de naturaleza más técnica que de conocimiento: los finales en los videojuegos no se basan en las dilatadas redes de complejas relaciones entre personajes como en la ficción tradicional, sino que responden a preguntas de índole más práctico.

Si se admite la posibilidad del videojuego como relato, con el desarrollo de convenciones narrativas específicas, dichas convenciones lo separan de la narrativa tradicional en el sentido que éstas incorporan la posibilidad de < actuación > como

atributo de su especificidad. Dicha actuación en el mundo de la ficción permite que al jugador se le otorgue una manera de articular un papel esencial en lo que ocurre en éste y, a diferencia de los relatos clásicos, se le proporcionan también las herramientas para controlar lo que tendrá lugar en el espacio tiempo representado. Es en este punto donde se plantea el conflicto entre el desarrollo de habilidades y destrezas y el desarrollo de reflexiones (KINDER, 1991: 112-120) en el sentido de que el jugador encuentre el placer de su experiencia lúdica a través de respuestas rápidas para resolver con éxito los conflictos, o que lo encuentre en la reflexión ante los conflictos que se le plantean y el modo menos automático de resolverlos. Ahora bien, la actuación no es una capacidad ilimitada para el jugador y el propio mecanismo del videojuego revela así sus propios límites y su carácter preprogramado:

Basta con jugar un breve tiempo para que uno se dé cuenta de que las preguntas que puede formular a otros personajes son limitadas, que existen muchos lugares dentro del escenario que son inaccesibles (...). Más desconcertante todavía resulta el descubrimiento de que la capacidad de uno para avanzar a través de un juego depende no solamente de encontrar todas las pistas, de visitar todos los lugares importantes y formular todas las preguntas, sino en hacer esto en el orden correcto. No hacerlo puede suponer un estancamiento frustrante  
(DARLEY, 2002: 246)

En este punto es posible aventurar que si el videojuego construyera narraciones más elaboradas superaría su reduccionismo basado en la destreza del jugador y podría plantearle retos de otras características más cognitivas que instrumentales.

Si bien es cierto que un juego sólo se inicia cuando el jugador lo arranca y aún más, para que continúe necesita de su intervención, la actuación en el entorno de inmersión no es libre porque no deja de ser una ilusión más o menos pronunciada por la presencia dinámica en un mundo alternativo, pero ilusión a fin de cuentas. Lo que ocurre es que esa libertad parcial queda eclipsada por la posibilidad del "aquí" y "ahora" que permite la simulación del juego aumentando la impresión de presencia y participación:

La sensación de inmersión procede de mecanismos que aíslan suficientemente los sentidos para que una persona se sienta transportada a otro lugar. La intensidad de la información define el grado en el cual el mundo virtual puede ofrecer a los usuarios información sobre su entorno. Esto puede conducir a que los personajes (...) exhiban una conducta sensitiva o puede conducir a la 'telepresencia', es decir, el grado en el que un usuario se siente parte de un entorno virtual.

(HORROCKS, 2004: 50)

Así, el deseo de vivir fantasías entrando en lugares encantados y mágicos se intensifica gracias al ordenador como medio participativo de inmersión que satisface este deseo de una manera más completa de lo que las narraciones tradicionales permitían: "Con sus detalles enciclopédicos y sus espacios navegables, el ordenador puede proporcionarnos un espacio concreto para visitar aquellos lugares que deseamos conocer" (MURRAY, 1999: 110), el jugador se sumerge en un entorno de inmersión a imagen de su sistema ideal que lo envuelve y lo inunda de sensaciones:

"Es éste un término de origen metafórico derivado de la percepción física de estar sumergido en el agua. En una experiencia de inmersión psicológica buscamos lo mismo que cuando nos zambullimos en el océano o en una piscina: la sensación de estar rodeados por una realidad completamente diferente, tan diferente como el agua lo es del aire, algo que requiere toda nuestra atención y concentra nuestros sentidos".

(MURRAY, 1999: 111)

Esta actuación hasta ahora desarrollada en el videojuego a partir de la construcción de entornos de inmersión más sofisticados, gracias al perfeccionamiento de sus gráficos, ha conseguido intensificar la sensación de presencia en mundos más realistas pero ha dejado en segundo término la construcción de significados. Y si bien es cierto que estas imágenes significan por sí mismas, el jugador encontraría mayores retos lúdicos si a esta posibilidad se añadiera una complejidad narrativa más significativa.

Desaparecido el interés por la polarización en el debate académico en torno al videojuego (MARIE-LAURE RYAN, 2006; ANDREW DARLEY, 2002; HENRY JENKINS, 2004 o IAN BOGOST, 2007), nuestra investigación no se pregunta si los videojuegos son juegos o son narraciones, sino en qué manera los juegos son narrativos: los videojuegos pueden suponer, y así lo creemos, una forma de experiencia narrativa en tanto que narrativizan la experiencia de juego. De esta manera se pretende explorar nuevas aproximaciones no estrictamente alineadas con las posturas clásicas que dividían el análisis del videojuego de manera innecesaria. Partimos de la necesidad de jugar para, a partir de la experiencia de juego, consumir el acto narrativo.

Compartimos con Darley (2002) la idea de que la narración en un videojuego está subordinada a la práctica del juego y que su misma naturaleza, basada en la fragmentación y la repetición, así como la creación psicológicamente débil de los personajes, implica una narración empobrecida, "...una actuación cinestésica que se convierte en un fin en sí misma" (DARLEY, 2002: 237). Sin embargo, sería precisamente un valor potencial del videojuego el hecho que de la construcción de las psicologías de los personajes pueden ver elevadas las características de sus perfiles y dotarlos de una arquitectura menos plana y pobre si se tuvieran en cuenta las acciones que desarrollan. En lo que se refiere a su discurso fragmentado, la narración clásica y aún más la narración audiovisual del cine o la televisión, ha enseñado a su espectador a leer sus relatos definidos no ya por la fragmentación sino por la hiperfragmentación de sus discursos y, sin embargo, el observador recompone los fragmentos con facilidad gracias a la innegociable ayuda del "raccord", figura también comprobable en el videojuego. Por último, en cuanto a la repetición de las acciones para conseguir los objetivos del juego, el videojuego recoge la herencia de la narración en la que partimos de situaciones de equilibrio, pasamos a situaciones de desequilibrio para alcanzar de nuevo el equilibrio perdido y, en todo ese trayecto, el espectador repite esquemas procesuales determinados por la causalidad narrativa. A ello añadir que el videojuego, como el cine, se expresa en un constante tiempo presente: si cada proyección cinematográfica actualiza la narración y el espectador tiene la sensación de que las cosas ocurren en el aquí y ahora de la representación, en el videojuego esa sensación se acentúa en aras de un extraordinario proceso, el de la inmersión.

Es fácil compartir con Jenkins (2004) muchas de sus propuestas, por ejemplo que algunos juegos no tienen intenciones narrativas o que los videojuegos que sí las tengan contarán sus historias de manera diferente a cualquier otro medio. Sin embargo, la que más nos llama la atención es aquella que advierte que “la experiencia de jugar no puede simplificarse en la experiencia de la historia” (JENKINS, 2004: 2). Participamos de esta idea, en tanto que consideramos que las historias ejercen de perímetro donde encajar las verdaderas relaciones estéticas del juego. Las historias del videojuego se desarrollan en el interior de una diégesis en la que se marcan límites temporales y espaciales según estrategias dramáticas. El autor construye el relato del videojuego a partir de unas mecánicas de juego y, por extensión, tiene el control del proceso narrativo en lo que se refiere al argumento aún teniendo en cuenta que en el videojuego no es el argumento el que determina el juego: idénticas mecánicas se ajustan a argumentos dispares.

Retomando el concepto de Crawford (1982) sobre «proceduralidad» entendida como la capacidad de los ordenadores para ejecutar procedimientos en forma de reglas que, en un entorno inmersivo representen un mundo imaginario, Bogost (2007) define la “retórica procedural” como un diseño de reglas deducidas como estructuras lúdicas que determinan “qué se puede” y “qué no se puede hacer” en un entorno interactivo como el videojuego. El hecho de que sean unas reglas las que impidan hacer determinadas acciones provoca un vacío que el jugador suple como bien le parezca, es lo que Bogost ha denominado «entimema de procedimiento». La retórica del entimema resulta un interesante recurso para agilizar el relato y dotar de claridad expositiva el texto al presuponer el conocimiento de determinadas premisas o la capacidad del jugador para deducirlas, evitándose digresiones autorales innecesarias

en la articulación de la narración. Visto así, Bogost podría entender el videojuego como una suma de “entimemas procedurales” que el jugador transita gracias a la interacción.

De esta manera, y tomando el testigo de Bogost que éste a su vez toma de Murray y Jenkins o Crawford, esta investigación sigue la estela de estos investigadores basando la originalidad de su aportación en que gracias a la interactividad, el videojuego establece una recepción particular y performativa, cuya autoría queda diluida entre el diseñador y el jugador. Un diseñador que propone reglas (mecánicas) y un jugador que traza rutas narrativas a partir de las acciones que desarrolla (dinámicas): somos protagonistas de la acción simbólica independientemente del contenido (estéticas).

Y es en este sentido, que los videojuegos suponen una experiencia narrativa al narrativizar la experiencia de juego.

## II.2.

### Marco conceptual

La dimensión del enfoque de este trabajo se construye desde las relaciones establecidas entre las facultades cognitivas y emocionales propias de la experiencia de juego, y un diseño de juego que estimule dichas facultades a través de unas <mecánicas> que a su vez posibiliten unas <dinámicas estéticas> al jugador, vinculadas a unas acciones desarrolladas por unos personajes dotados de historias interiores los cuales utilizan <estrategias emocionales> como recurso de verosimilitud.

### **II.2.1. A propósito de la narración**

Jerome Bruner (1990) propone que la habilidad de narrar es anterior a la práctica del lenguaje. Lo cierto es que los niños desarrollan a temprana edad el impulso de narrar, incluso antes de dominar la gramática del lenguaje, donde más importa la coherencia de los acontecimientos que la corrección en el uso del lenguaje. La narrativa modela la mente humana como instrumento de percepción del mundo gracias sin embargo, a la imaginación metafórica. Las narraciones ayudan al lector a explorar e interpretar su propio mundo a partir de lo que ocurre en los textos. Por esta razón, la narrativa es una herramienta que nos ayuda desde pequeños a clasificar y ordenar de manera práctica la información que llega del exterior: los cuentos para dormir actúan en una doble dimensión, si por un lado excitan la imaginación al suscitar la evasión de la realidad, por otro, estimulan la narración al trazar esquemas cognitivos sencillos que organizan esa realidad a partir de hechos novedosos. La habilidad de narrar ha sido estudiada por Bruner como una particularidad del funcionamiento cognitivo, un modo de pensamiento caracterizado por una forma de ordenar la experiencia que tiene principios propios. La historia narrada surge de lo que es absolutamente particular, de lo que es sorprendente, inesperado, original, incluso inverosímil. El pensamiento narrativo no sigue una lógica lineal sino que funciona por analogía, lo que implica un modo de pensamiento por semejanza, que afecta a nuestra comprensión del mundo.

¿Qué se gana o se pierde cuando se da un sentido al mundo contando historias, usando el modo narrativo para interpretar la realidad?

(BRUNER, 2003: 145)

Al contar historias vamos construyendo significados, razón por la cual nuestras experiencias adquieren sentido, o dicho de otro modo, el significado de lo ocurrido surge de la narración de lo acontecido. Si la experiencia en sí misma es imprecisa, sin estructura ni forma, es al narrarla cuando la dotamos de estructura y realidad y aún más, la dotamos de humanidad porque entra en el mundo de lo simbólico en el que se mueven y entienden los hombres.

¿Qué hacemos cuando narramos?

(BRUNER, 2003: 16)

A la hora de construir un relato deben tenerse en cuenta dos perspectivas: la de la acción —gramática del relato— y la de la conciencia —lo que saben, piensan o sienten, o dejan de saber, pensar o sentir los que intervienen en la acción—. Mientras la primera es importante en sí misma pues sin ella no habría nada que contar, el “paisaje de la conciencia” (BRUNER, 2003: 46) alude a los temores, las esperanzas y las inquietudes de los personajes. En este sentido, la realidad psíquica predomina en la narración y toda la realidad que exista más allá del conocimiento de los que intervienen en la historia, es diseñada por el autor con la necesidad de crear un efecto dramático. El objeto de la narrativa para Bruner son las peripecias de las intenciones humanas en un contexto de armonía entre la perspectiva de la acción y la de la conciencia. La narración elabora un modelo de mundo posible que existe en la mente del espectador que le permite reconocerse en una gran cantidad y variedad de relatos.

Sin abandonar el planteamiento de Bruner pero dando un paso adelante, se comprueba que con la consolidación del pensamiento posmoderno asistimos a dos aspectos que afectan al tejido narrativo: por un lado, la creación de un mundo compuesto totalmente con las realidades psíquicas de los protagonistas, dejando el conocimiento del mundo “real” en el dominio de lo implícito y, por otro, cómo el relato lineal tradicional sufre transformaciones significativas creando maneras alternativas de trabajar el espacio y el tiempo a través de estructuras “no lineales”, características de los medios digitales, que se atreven con mundos y relatos en los que los modos tradicionales no maniobraban, por ejemplo, con la fragmentación del tiempo asentada en lo que debía ser (casualidad) frente a lo que es (casualidad):

El diseño del mundo de ficción del juego deber partir, por un lado, de un cierto espacio de posibilidad interactiva para el jugador —esto es, la instauración de lo posible por encima de lo lineal— y, en consecuencia con ello, debe configurar una fragmentación y jerarquización de sus personajes y escenarios.

(PLANELLS, 2015: 17-18)

Esta forma narrativa de la posmodernidad afecta a la construcción del personaje, el cual si bien se apoya en la causalidad, es una causalidad de carácter psicológico. Ello hace de esta causalidad un factor narrativo tremendamente subjetivo. Suelen ser personajes faltos de metas evidentes por lo que es habitual que se cuestionen a sí mismos respecto a sus propósitos a la hora de realizar las acciones:

Esto es evidentemente un efecto de la narración, que puede no dar importancia a los proyectos causales de los personajes, guardar silencio respecto a sus motivos e

inquietudes, enfatizar acciones e intervalos insignificantes y no revelar nunca los efectos de las acciones.

(BORDWELL, 1996: 207)

El interés por el personaje es mayor que el interés por el argumento. Esto es debido a la vaga presencia del nexo causal, por lo que puede no revelarse los efectos de las acciones. Consecuentemente, todas nuestras expectativas se convierten en igualmente probables o improbables. Sin nexo causal sino casual, el personaje del discurso moderno se desliza de una situación a otra sin oposición, ya que no tiene un objetivo claro, un efecto a una causa:

[Estos aspectos] convierten al personaje en una especie de laboratorio de modelos de comportamiento (...). Asimismo, la articulación de virtudes y defectos o dramas connaturales al personaje se proyecta hacia dos tipos de gratificaciones al mismo tiempo: las relaciones admirativas y la identificación de referencias aspiracionales en la ficción, más el eventual alivio simbólico de situaciones personales, a través de procesos de comparación social con el personaje.

(PÉREZ LATORRE, 2015: 85)

### **II.2.2. Narración y emoción**

¿Por qué, aunque seamos conscientes de que estamos ante una ficción, la narración es capaz de afectarnos emocionalmente? Goleman (2012) propone la existencia en la estructura interna de nuestro cerebro de una mente emocional, presente en los primeros mamíferos y una mente racional, surgida de un proceso

evolutivo posterior. Mientras la mente racional es reflexiva y rigurosa, permitiendo la realización de actividades cognitivas complejas, tarda más en reaccionar que la mente emocional que aún siendo menos precisa, es más rápida: podemos quedarnos paralizados ante un peligro o asustarnos ante una eventualidad que en realidad no ha ocurrido, “secuestrados” por nuestras emociones, sin capacidad para evaluar si es realidad o ficción. Goleman habla de la «Inteligencia emocional» para referirse a la capacidad del individuo para identificar su propio estado emocional y gestionarlo de manera adecuada. Añade que es una forma de interactuar con el mundo que tiene en cuenta los sentimientos y engloba habilidades como el control de los impulsos, la motivación, el entusiasmo o la empatía, aspectos que resultan muy importantes para una buena adaptación social.

La capacidad de evaluar y decidir pone en juego numerosos procesos cognitivos, desde procesar los estímulos, a recordar experiencias previas y evaluar las posibles consecuencias de las diferentes opciones. Pues bien, las emociones guían la toma de decisiones, simplificando y acelerando el proceso, reduciendo la complejidad de la decisión y atenuando el posible conflicto entre opciones análogas. Esto significa que las emociones lejos de ser un obstáculo para la toma de decisiones adecuadas, como se ha venido considerando en el contexto del pensamiento racionalista, son un requisito para ello. Esto no quiere decir que las emociones no puedan equivocarse...

Lo que sí es cierto, es que esa posibilidad de evaluar pone de manifiesto la presencia subjetiva de un sujeto y su percepción de la realidad, por lo que más allá de los orígenes de las emociones y su conexión con necesidades de supervivencia, la emoción brota a partir de aspectos que nos afectan o que vinculamos a recuerdos

anclados en nuestra memoria. En función de nuestras acciones tenemos unas experiencias que refuerzan de forma positiva o negativa nuestros pensamientos. De esta manera creamos nuestra realidad en un proceso donde más importa la actitud ante lo que nos pasa que lo que nos pasa realmente.

La pauta de las emociones sigue un recorrido: del proceso cognitivo o reacción mental, esto es, cómo se interpreta la situación, a la reacción emocional derivada de esa interpretación y, por último, al comportamiento reactivo o acción, basado en los sentimientos.

La narración va entroncada con la emoción en el sentido (...) que las acciones llevan aparejadas una respuesta emotiva. Si la narración tiene como objeto la representación de una experiencia, ésta no puede estar exenta de emoción.

(CUADRADO, 2013: 155)

Desde el ámbito de los "Film Studies", la narrativa nos proporciona un espacio excepcional para la experimentación emocional, lugar donde armonizar las emociones con la razón, la moralidad o las normas sociales. Una de las formas primigenias de estudiar las experiencias de aprendizaje emocional a través de la narrativa fue la derivada de la teoría de la Catarsis descrita en La Poética de Aristóteles: mediante la experiencia del "eleos" y el "phobos" los espectadores de la tragedia experimentarían la purificación del alma de las bajas pasiones al verlas proyectadas en los personajes de la obra, pero sin que los efectos salgan de la ficción.

Plantinga (2009) llama «escenarios de resiliencia» a la posibilidad que presta la narración para que el espectador encuentre “asideros” cognitivo-emocionales con lo que recodificar parcialmente situaciones adversas en pro de una perspectiva más constructiva emocionalmente. Este tipo de prácticas narrativas integran la gestión emocional y la superación personal de la experiencia del espectador hacia las “buenas historias” no sólo de los personajes, sino también, y en buena parte, de vivencias propias o recuerdos dolorosos de su vida personal:

La teoría de los escenarios de resiliencia ofrece elementos de reflexión muy interesantes para entender mejor los porqués de aquel debatido y extraño placer de llorar en el cine ante finales eminentemente tristes o trágicos.

(PÉREZ LATORRE, 2015:40)

Goleman establece como elementos clave de la inteligencia emocional, el conocimiento de las emociones, para no estar a merced de emociones incontroladas; el manejo de las emociones, tanto las propias como las de los otros, en el primer caso, para tener la habilidad de que se expresen de forma apropiada y, en el segundo, para interactuar de forma efectiva con los demás; el reconocimiento de las emociones, base esencial de la empatía —las personas empáticas sintonizan mejor con las señales que envían los que necesitan o desean algo— y, por último la motivación de las emociones, en tanto que una emoción tiende a impulsarnos hacia una acción: encaminar las emociones y la motivación consecuente hacia el logro de objetivos, es esencial para automotivarse, manejarse y realizar actividades creativas (GOLEMAN, 2012).

Investigadores de la Universidad de Buenos Aires pusieron de manifiesto que las emociones de los personajes de una narración son significativas para la coherencia del texto narrativo dado que "...los acontecimientos de la historia son causa psicológica de reacciones emocionales, las cuales a su vez motivan acciones subsiguientes de los personajes". (MAROTO Y OTROS, 2005: 428)

Si para la narración de los acontecimientos ya desde Aristóteles se planteaba la necesidad de mantener el nexo causal, se comprueba cómo las narraciones también describen cómo sucesos y acciones causan cambios en los estados de los personajes. El lector construye una red causal de acontecimientos y, dichos acontecimientos causan estados internos cognitivos y emocionales en los personajes:

Nos interesa, en relación con la causación psicológica de emociones de personajes en narraciones, la actividad inferencial del lector acerca de emociones no mencionadas en el texto (...) Los escritores no necesitan manifestar qué emoción experimenta un personaje ya que, si la situación descrita contiene las condiciones desencadenantes de una emoción específica, se puede inferir su experiencia"

(MAROTO Y OTROS, 2005: 431)

Visto así, dichos estados emocionales inferidos por parte de los personajes a la narración, contribuyen probablemente no sólo a su coherencia emocional sino a la coherencia global del relato. Cuando un relato se organiza en torno a una historia interior, ésta actúa como motor del conflicto interno del personaje y como clave visual que dota de naturaleza estética al conjunto en lo que se refiere al uso de componentes visuales: color, luz o movimiento. Las historias que emanan del interior

cuentan además con sus propias peripecias que intensifican el interés del relato al presentar imprevistos que complican los acontecimientos narrados:

La aparición o alteración de una meta interior introduce una motivación y con ella surge una crisis en el protagonista. El conflicto interno se introduce en el personaje y, con esta tensión, se focaliza el interés de todo el relato. (...) Toda tensión interior se eleva hasta un punto crítico (...) El conflicto interno se lleva al límite y la experiencia coincide con el nacimiento de un nuevo personaje.

(SÁNCHEZ-ESCALONILLA, 2016: 30)

Los personajes son la clave de la construcción de las narraciones interiores. Unos personajes que tomando las emociones como punto de partida, sean capaces al tiempo de hacernos reflexionar en virtud de principios, elecciones o dilemas morales. Cuanto más comparta el jugador la meta interior de su personaje, más cerca se sentirá de él.

### **II.2.3. Empatía**

Ponernos en el lugar de otro, ver la situación desde su perspectiva emocional, identificarnos con los personajes de la ficción... La empatía supone desarrollar reacciones de carácter cognitivo y emocional respecto a la situación de un semejante desde nuestra propia perspectiva, no sólo desde la suya:

Cuando Theodore Lipps introdujo el concepto de empatía (Einfühlung), destacó el papel crítico de la 'imitación interior' de las acciones de los demás. Comparado con los

individuos no empáticos, los individuos empáticos muestran una mayor imitación no consciente de las posturas, manierismos y expresiones faciales de otros. Esta representación de la acción de los otros modula y forma los contenidos emocionales de la empatía.

(MOYA Y OTROS, 2010: 89)

En este sentido conviene distinguir entre el < sentir con > , que supone identificarnos con los personajes y < sentir hacia > en relación con la situación del personaje con el que empatizamos:

La identificación es una regresión de tipo narcisista en la medida en que permite restaurar en el yo el objeto ausente o perdido y negar, por esta restauración narcisista, la ausencia o la pérdida. Es lo que hace decir a Guy Rosolato que la identificación «permite reducir (en los neuróticos) o suprimir (en un narcisismo absoluto) las relaciones con los demás». Si la identificación con el otro consiste en erigirla en el yo, esta relación narcisista, puede tender a sustituir el azar de una elección del objeto. La identificación narcisista tendrá pues, una tendencia a valorar la soledad y la relación fantasmática en detrimento de la relación de objeto y se presentará como una solución de repliegue del yo, lejos del objeto.

(AUMONT, 1996: 258-259)

Si tanto la identificación como la empatía poseen componente emocional y cognitivo en tanto que identificarse con el personaje supone compartir conocimientos y emociones con él, la empatía supone además que el desarrollo de esos

conocimientos y emociones se basan en la comprensión de las situaciones que vive el personaje. La identificación en este nivel es básicamente la identificación con el personaje como figura del semejante en la ficción.

Sin embargo, hay autores que opinan que la identificación diegética utiliza mecanismos más complejos razón por la cual esa identificación deviene un efecto de “estructura”, una cuestión más de lugar que de psicología: para que el observador encuentre su lugar, basta con que se inscriba en este espacio una red de relaciones, una situación. De este modo, se podría afirmar que la empatía no tiene preferencias psicológicas, sino que es una operación estructural: ...'yo soy aquél que ocupa el mismo lugar que yo' (BARTHES en AUMONT, 1992: 272).

En este sentido y, dando un paso más allá, es posible “fingir” representando un personaje con el único objetivo de que éste nos garantice el acceso a un universo imaginario. Es precisamente en el juego donde se comprueba la capacidad para generar espacios propios de inmersión donde se “finge” de manera lúdica a partir del uso de unas reglas necesariamente compartidas por los participantes en un contexto determinado por la «suspensión (voluntaria) de la incredulidad»<sup>2</sup>:

---

2

Dada la experiencia de inmersión que supone el discurso del videojuego, resulta aún más significativo que en otras formas narrativas el progresivo abandono del sentido crítico (suspensión de la incredulidad) con el fin de ignorar ciertas incoherencias del juego y favorecer la entrada del jugador en el entorno de actuación.

Los niños no juegan para que los demás creen que, por ejemplo, los osos de peluche están vivos cuando no es así. Los niños asumen un juego psicológico-imaginativo en virtud del cual fingen que el oso está vivo, o que las tazas están llenas de té. Los niños no fingen en «serio» fingen de manera «lúdica».

(PLANELLS, 2015: 44).

Esto demuestra que el pacto viene determinado por la necesidad de formar parte de ese espacio donde se sustituye lo real por lo creíble, y lo verdadero por lo verosímil dentro del contexto del juego. El espacio lúdico creado deviene un espacio autónomo y ontológicamente distinto del mundo real y como tal libre de las ataduras del referente:

Un mundo posible se reconstruye conceptualmente como una macroestructura ficcional que, a partir de proposiciones preestablecidas como verdaderas o falsas, constituye un mundo amueblado —personajes, objetos, estados, acciones— como un sistema dinámico de atribución y generación de sentido válido bajo el cumplimiento de las proposiciones para enunciador y enunciatario.

(PLANELLS, 2015: 57)

El mundo creado es un espacio (posible)<sup>3</sup> para la maniobra, la reflexión y la interpretación, un mundo de “verdades ficticias” poblado de individuos dotados de

---

3

Frente a los mundos posibles existen los mundos imposibles, entendidos como aquéllos que pervierten la lógica interna del relato y de su composición. Se trata de mundos en los que no es viable autenticar la coherencia del relato. Se trata de propuestas de la posmodernidad que superan el relato único y autenticado y, por lo tanto conectan con un receptor capaz de abstraer las leyes globales del mundo ficcional (PLANELLS, 2015)

acciones en las que creen, ante las que toman decisiones y que desarrollan de manera posible en el contexto ficticio de lo creíble establecido por la autoridad del texto. Como decía Aristóteles, "...no es oficio del poeta contar las cosas como sucedieron sino como deberían haber sucedido y de modo verosímil", esto es, todo aquello que los hombres aceptan como probable aunque entre esas cosas haya algunas que sean imposibles en el mundo real. Y es que las cosas no tienen necesariamente que ser verdaderas, basta con que sean creíbles...

Karl Iglesias (2007) habla de la «apuesta emocional» para referirse al peligro que supone para un personaje no alcanzar la meta inmediata de su acción:

Aquello que está en riesgo, o el beneficio emocional que puede obtenerse de una situación concreta. ¿Qué sucede si el personaje fracasa?; ¿Qué sucede si triunfa? (...) Si un personaje carece de apuesta emocional, al lector no le preocupará si resuelve el problema o no. Cuanto más emocionales sean las apuestas, mayor será la preocupación del lector por el personaje y mayor su deseo de ver cómo alcanza el objetivo.

(IGLESIAS en SÁNCHEZ-ESCALONILLA, 2016: 33)

Con independencia del triunfo o fracaso del personaje, lo que une éste al espectador es que la apuesta emocional entronca con la vivencia de su conflicto interno y de este modo se facilita la empatía del espectador a través de la construcción del personaje no sólo con su tensión interior particular sino con la tensión global del relato. Pero Iglesias da un paso más al afirmar que las apuestas resultarán más atractivas cuando afecten a las relaciones entre personajes dado que estas relaciones, en el fondo, no son más que luchas entre metas interiores que favorecen la evolución de

sus arcos de transformación, en tanto que las tensiones entre personajes provocan la evolución de sus construcciones psicológicas.

La capacidad de atribuir emociones, intenciones o deseos a otros y comprender su perspectiva, incluso anticiparnos a sus intenciones, tiene su base neurológica en la «Teoría de la Mente» (PREMACK Y WOODRUFF, 1978) entendida como “la habilidad para comprender y predecir la conducta de otras personas, sus conocimientos, sus intenciones, sus emociones y sus creencias” (USTÁRROZ Y OTROS, 2007: 484). La teoría de la Mente trata de explicar, entre otros aspectos, los mecanismos cognitivos y emocionales que nos permiten ponernos en el lugar del otro centrándose en pruebas como los dilemas morales:

Quando nos referimos a este razonamiento moral estamos haciendo referencia a aspectos que implican abstracción e introspección. Aspectos como la empatía pueden contener componentes en los que una situación determinada activa un estado visceral de verme < yo en esa situación como sujeto activo > (por posible activación de memorias episódicas que guarden relación con la situación planteada) y ese cambio visceral produce una activación emocional.

(USTÁRROZ Y OTROS, 2007: 484)

Ligada a la Teoría de la Mente o más bien parte de ella, la propuesta de la «Imitación neuronal», esto es, neuronas espejo que se activan a partir de la observación de estados emocionales de otros. No es una simple imitación, sino la emulación de “una acción compleja o una intención global a partir de la acción específica observada” (PÉREZ LATORRE, 2015:41). Tanto es así que este tipo de neuronas están

íntimamente relacionadas con la interpretación del lenguaje no verbal ya que mirando los gestos de una persona podemos detectar estados mentales e intenciones que pueden o no acompañar al lenguaje oral, lo que nos permite identificar gestos, reacciones y emociones en las personas sin necesidad de que las manifiesten verbalmente. De esta manera, lo más interesante de este planteamiento es que las neuronas espejo contribuyen a que nuestra intuición, vistas las intenciones de los demás, nos facilite la anticipación de sus acciones.

Se ha demostrado una reciprocidad positiva entre el consumo de relatos y la capacidad de empatizar del espectador. Pero más allá de identificarnos con los personajes, resultaría interesante también analizar las eventuales discordancias entre los deseos del personaje y los del espectador promovidos por la narración. Concebir la narración como mimesis implica que el lector es llevado a experimentar los fenómenos de la historia como eventos que suceden a su alrededor, con personas con las que se identifica, y con sentimientos y emociones en analogía con ellos (SEGAL:1995). Consumir relatos implica que el lector construya la realidad desde una perspectiva particular y que sea testigo de la historia desde esa perspectiva.

En una narración, además de la trama o acción, existe también un panorama perfilado por las subtramas construidas desde la subjetividad de los personajes. Cuando el relato se estructura en función de la trama, representa el mundo de la historia, pero cuando es estructurado desde el sujeto, representa el saber del narrador y de los personajes (sentimientos, juicios de valor, creencias, pensamientos). El espectador puede situarse en ambos planos: en el primero, se mueve de escenario en escenario siguiendo a los personajes en los cambios de

espacio, de tiempo y de relaciones entre ellos; en el segundo, cuando la construcción se articula en torno a las subtramas, se ubica en la gnosis de los personajes y, de este modo, al mismo tiempo que vive los acontecimientos, puede situarse en los ojos o la mente de alguno de los personajes e identificarse con él.

#### **II.2.4. Narración, acción, actuación**

Conseguir el enganche del usuario al texto, es una necesidad prioritaria en toda construcción narrativa. Desde la propuesta de Blake Snyder “...el héroe debe hacer algo cuando es presentado, de manera que nos atraiga y desde ese momento queramos que triunfe” (SNYDER, 2005: 84), a la de Frazier y Snyder (1991) según la cual las personas tienden a apoyar a la persona que se enfrenta a una desventaja (quizá por un valor de equidad) o el planteamiento muy anterior de Fritz Heyder que analiza cómo las personas explican y tratan de encontrar razón al comportamiento de los demás: empatía. Partiendo de la base de que las personas buscan siempre la relación causal al sentirse más cómodas atribuyendo las razones que justifican un hecho, Heyder añade la posibilidad de unas atribuciones internas —que justifican el comportamiento del sujeto por causas del humor, los trastornos, los estados de ánimo o la personalidad— y otras externas —que explican el comportamiento de la persona por razones de entorno o situación—. Aplicando esta «Teoría de la Atribución» (HEYDER, 1958) al comportamiento de la ficción, cuanto más información demos de nuestro protagonista, más probable es que el resto de personajes proporcione atribuciones externas a su conducta y por lo tanto lo justifiquen y le den la razón en lo

que hace, no sólo en las relaciones que establece con otros personajes sino también con el espectador.

Pero, ¿cuáles son los mecanismos para favorecer la experiencia lúdica a través de la narración en videojuegos?

El primer mecanismo de relación del usuario con el videojuego es la interfaz, tanto es así, que para que el jugador pueda actuar sobre aquello que está viendo, oyendo y sintiendo, es necesaria una interfaz que lo conecte con la máquina, ya sea a través del tacto, del sonido o del movimiento de su propio cuerpo:

Las interfaces son la puerta interactiva de los hipermedia y definen el tipo de participación lectoautorial. Su creación conceptual debe amalgamarse perfectamente con su materialización infográfica y con las estructuras interactiva, narrativa, dramática, informativa...

(MORENO, 2002: 222)

Los avances tecnológicos han sido determinantes en las posibilidades de interacción del jugador con los videojuegos y viceversa, ya que la sofisticación de los contenidos ha provocado la necesidad de mejorar los interfaces de entrada al jugador para poder transmitirle mayor cantidad de información de la manera más eficaz posible.

El primer interfaz de un juego fue un dial de teléfono, pero los juegos evolucionaron muy deprisa y la cantidad información que empezaron a generar los videojuegos obligó a los investigadores a crear nuevas formas de controlar las acciones de juego. Los posteriores desarrollos se centraron en el uso de potenciómetros, interruptores y

botones que permitían al jugador controlar de manera más eficaz la creciente información que le llegaban de la pantalla.

La constante evolución de las plataformas de juego permitía usar cada vez procesadores más potentes, con mayor capacidad gráfica y mayores posibilidades a la hora de crear contenidos, con lo cual los interfaces de salida evolucionaron y se hicieron más complejos para permitir al jugador manejar los nuevos contenidos, manteniendo los mismos dispositivos de entrada: los teclados, los lápices ópticos, los "trackballs" y los "joysticks" evolucionaron con los contenidos.

Las cámaras y los nuevos sensores de movimiento, simplificarán aún más el interfaz de entrada de los videojuegos, haciendo más natural la interacción con el videojuego y cambiando la manera de verlo al introducir nuevos contenidos. La evolución de los interfaces gráficos se ha visto muy influida por la capacidad gráfica de los ordenadores y las consolas de videojuegos. Por otro lado, la ausencia de interfaz permite al jugador concentrarse en el juego y sumergirse en la lucha sin ningún tipo de distracción externa. Lo cierto es que muchas veces, las interfaces "en lugar de constituirse como entorno interactivo-comunicativo, terminan siendo una máscara que distorsiona los contenidos que hay detrás de la misma" (MORENO, 2002: 222). Ciertamente, las interfaces se constituyen en elementos esenciales ya que son las herramientas que transportan al jugador dentro y fuera de la experiencia lúdica y son, junto con la historia y los gráficos desarrollados, responsables de la posible seducción que pueda generarle el videojuego:

Si el controlador está claramente representado por un objeto del mundo ficticio, como un cursor que se convierte en una mano, los movimientos reales del usuario se convierten

en movimientos por el espacio virtual. Esta correspondencia, que el movimiento real provoque un movimiento en el mundo fantástico, juega un importante papel en la fascinación que ejercen los videojuegos.

(MURRAY, 1999: 120)

La simplificación de los interfaces permite centrar la atención del jugador en el desarrollo del juego, aumentando la posibilidad de tener una historia más integrada con el mismo lo que afecta plenamente a la narración desarrollada.

En segundo lugar, sin duda la empatía es un magnífico mecanismo para favorecer la experiencia lúdica: la narración del videojuego incorpora una diferencia respecto a otras formas de relato que se manifiesta en la progresiva disolución de un narrador que sucumbe ante un jugador que toma las riendas de la narración implicándose de manera activa. Este revolucionario proceso de empatía tiene que ver con la fascinación que permite la posibilidad de control sobre el relato, nunca antes ofrecida al observador por las narrativas tradicionales. La empatía provocada por el flujo, entendido como estado mental inmersivo, favorece también la motivación gracias a procesos que incentivan al jugador a través de la gestación de problemas intuitivos y sorprendentes que le provoquen la curiosidad natural por resolverlos. A lo largo de estos procesos, el jugador debe tomar decisiones. La posibilidad de elegir provoca la participación y con ello el desarrollo de la función simbólica ya que, al elegir entre diferentes opciones todas ellas posibles, el jugador tendrá que analizar el por qué de esa elección.

De esta idea se deriva que otro mecanismo para favorecer la experiencia lúdica a través de la narración, es entender la narrativa como sistema de recompensas (intelectuales) a la resolución de problemas. Esto es lo que postulan los "Films studies": los personajes plantean problemas que los espectadores resuelven esbozando preguntas. Las respuestas pueden considerarse como una recompensa narrativa.

Una manera muy interesante de acercarse al estudio del jugador de videojuegos que deriva del estudio del espectador cinematográfico, es la que planteó Francesco Casetti quien articula un discurso que analiza más el texto en sí que la fruición desencadenada, estableciendo tres líneas de investigación para el estudio semiótico el espectador: el filme *construye* a su espectador, el filme *da sitio* al espectador y el filme hace *seguir un trayecto* al espectador (CASSETTI, 1989: 174-176).

De este modo, Casetti carga las tintas en el estudio de la enunciación misma situándola en el punto de partida de la exploración del espectador: el enunciado es el lugar donde una instancia creadora maniobra y una estancia receptora se interroga, con el ánimo de comprender cuáles son las piezas en juego y su importancia. Es ahí donde vemos crecer las huellas del jugador en tanto que se pregunta por el texto y los recursos textuales que le dan forma. Es aquí donde estratégicamente sitúa Casetti la necesidad de una instancia abstracta, un 'tú implícito' en el interior de la diégesis, hacia el que converge los planteamientos articulados por la estancia creadora, una especie de observador diegético, jugador en el juego, sobre el que se modelan los elementos espacio temporales representados antes de modelarse sobre el jugador final. Ese «Tú diegético» propuesto por el juego articula una especie de comunicación

en 'dos pasos', actúa como una "*interface* entre el mundo representado en la pantalla y el mundo del que la pantalla es uno de tantos objetos" (CASSETTI, 1989: 180). Se crea así una instancia que arroja 'proximidad' para el espectador en tanto que actúa como bisagra al marcar lo que se narra y al preparar la entrada en la diégesis de aquél al que se narra, guiándole e intentando que no se pierda en la pura representación:

En efecto, la idea de una mediación permite ver hasta el fondo las relaciones entre el filme y el momento de su "lectura", sea porque explicita el hecho de que hay un espectador en los recovecos de las imágenes y los sonidos que crece con su crecer, como porque empuja las hipótesis avanzadas por el texto hacia su realización, las reúne en un espacio concreto, las entrega a una verificación individual.

(CASSETTI, 1989: 184)

La incidencia de los recursos formales generados por las nuevas tecnologías, podrían elevar al "espectador digital" a una potencial "espectador analítico", en el sentido de que la propia enunciación se manifiesta como un lugar más para el conflicto que para el relajó. El código abandona su automatismo para insistir sobre sí mismo, informándole de su existencia y presencia constante. Ello obliga al "espectador digital" a reparar en la propia materialidad objetiva de la imagen, a articular una mirada respetuosa que guarda cierta distancia con respecto a la imagen creada y así, superada la actividad sensorial y emotiva, podría estar en disposición de acceder al estadio de la estética.

En el videojuego, la participación del jugador deviene actuación (estética) en el entorno de la ficción y, aún más, su intervención afecta a la diégesis provocando el desarrollo del relato lúdico. Más que en ninguna otra expresión artística, el videojuego asume el planteamiento de que la obra no sólo sea el texto producido por el autor, sino el texto una vez transformado por el receptor: el videojuego reconfigura el papel y la naturaleza de la intervención estética del jugador:

El juego es virtual por las reglas que lo rigen, y actual, por las elecciones que ejercitan los actores. Pero una vez llevada a cabo una acción que consume una elección, otra vez se abre un campo de posibilidades, independientemente del grado de dificultad; el jugador virtualiza, de nuevo en cuanto elige, nuevas opciones al problematizar esas posibilidades y ordenarlas en valor de oportunidad, y otra vez, de nuevo y constantemente, se le ofrece al jugador la acción de jugar, y con su elección actualiza el estado del juego en ese momento. Pero ese estado actual de realidad del juego solo dura mientras se ofrece al jugador una vez más la posibilidad de jugar o no jugar, y mientras éste decide ejercer la opción de jugar, virtualiza la posibilidad de jugar de esta u otra manera, y la manera que finalmente elige actualiza la jugada y da por resultado el estado actual del juego. Y así sucesivamente hasta que se consume la última acción del juego. Pero esa acción final, la acción resolutive, no tiene por qué ser la consecuencia de agotar ni las posibilidades ni las virtualidades del juego en sí, sino que puede ser el resultado de una decisión del jugador.

(GARCÍA, 2006: 8)

Ahora bien, el hecho de ser responsable de su propia narración, no significa que sea el autor de la narración. Aún cuando el juego procure al jugador libertad creativa que

no interrumpa su actuación o entender que la historia pueda ser parcialmente escrita por él, los entornos de escritura están predeterminados: “La autoría de los medios electrónicos se basa en un sucesión de procedimientos. Esto quiere decir que el autor escribe las reglas que determinarán al texto además de escribir el texto en sí mismo (...). La autoría de un entorno electrónico exige que se describan las propiedades de los objetos potenciales del entorno virtual y las fórmulas por las que se relacionarán entre sí. El autor de estos procedimientos no sólo crea un conjunto de escenas, sino un mundo de posibilidades narrativas” (MURRAY, 1999: 165).

La particular actuación que el videojuego promete al jugador es una experiencia fascinante. Ahora bien, la narrativa digital ensayada por el videojuego se establece en los confusos límites de un entorno tan vasto como finito, tan virtual como fingido. Y es que la simulación miente sin pretenderlo, pues tiene que ser mejor que la realidad para seducir: los videojuegos sumergen al individuo en una extraordinaria operación de disuasión (1995: TURKLE).

El espacio de la actuación en el videojuego es el primer y más importante < mecanismo de seducción > para favorecer la experiencia lúdica, pues es la plataforma en la que se crea un espacio transaccional entre el yo (real) y el yo (ideal) donde poder jugar como nunca sería posible en la vida real. Y en este entorno, los videojuegos demuestran que un ciclo de acción-recompensa tiende a promover la implicación del jugador en la actividad lúdica, estimulándola y reforzándola, así como la constancia en dicha actividad fomenta un compromiso con el juego: “en cada pequeño ciclo de actividad-recompensa el espectador realizaría actividades tales como construir inferencias, esbozar expectativas, afrontar vicariamente conflictos

emocionales, ejercitar la empatía... Dichas actividades, que nos impulsan a realizar la propia narración a través de sus interrogantes, lagunas implícitas, escenas de suspense y subtramas de relaciones interpersonales entre personajes, etc., serían recompensadas con relativa frecuencia y de formas diversas a lo largo de la experiencia narrativa: mediante revelaciones que sacian la sed cognitiva de respuestas, giros sorpresivos que aportan estimulación, emociones positivas y climax emocionales, la cristalización de deseos o fantasías y escenarios de resiliencia” (PÉREZ LATORRE, 2015: 62-63).

En lo que se refiere a los personajes los < mecanismos de seducción > tienen que ver con la relación que se establezca entre el sistema de gratificaciones a partir de los procesos de empatía y los recursos utilizados para potenciarlos: desde la profundidad empática por la que el jugador adquiere la piel de su personaje, hasta las experiencias vicarias, por las que realiza acciones que de otro modo no se atrevería, bien por convención moral, bien por pacto social. Esto le permite expresarse sin miedo a las repercusiones como refuerzo de la autoestima y la percepción de sí mismo al entenderse como lugar donde expresar sus emociones libremente.

Por último, una importante base para el compromiso del jugador deriva de las acciones y de las consecuencias que éstas tengan dentro del relato. Las acciones que desarrollamos no tienen consecuencias más allá del juego, pero sí deberían tenerlas en el contexto de la diégesis, si queremos que sean relevantes para el jugador como < mecanismos (que potencian) la seducción > . Si a través del juego propagamos nuestro ámbito de actuación de lo real / cotidiano a lo posible, el juego sirve para ensayar una exploración del cerebro cuya única “regla” sería la expedición

azarosa, probar lo posible simplemente porque es posible, aproximarse a cualquier lugar imaginable simplemente porque es imaginable.... (SUTTON-SMITH: 1997). Admitir las reglas, resolver los problemas y tomar decisiones fundamentales, forman parte de este universo que supone el videojuego.

Conseguir fortalecer la identificación e implicación emocional es uno de los principales objetivos de los desarrolladores de videojuegos ya que de esa forma deja de ser un juego para convertirse en una experiencia vital, una experiencia emocional tan natural como las que se realizan en el mundo real.

(GONZÁLEZ TARDÓN, 2006:22)

### II.3.

#### Método aplicado al análisis<sup>4</sup>

Para realizar al análisis de los elementos que constituyen la narración, procederemos a estudiar por separado los siguientes aspectos que tienen que ver con la creación de los personajes y de los espacios con los que estos personajes puede interactuar, en primer lugar y, en segundo lugar, de las acciones que los personajes pueden realizar.

---

4

Tomando como referencia anotaciones de Latorre (2015) hemos elaborado un posible esquema de aproximación al análisis tanto de personajes como de espacios y acciones y otros elementos que tienen que ver con la representación.

### **II.3.1. En el análisis del personaje**

#### **1. Complejidad y profundidad de caracterización del personaje**

La riqueza de matices en la caracterización del personaje, a diferentes niveles (conducta, objetivos, motivaciones, creencias, emociones, valores) y la introspección en su mundo interior (comentario *off*), son operaciones narrativas que suelen dotar de atractivo e interés los procesos de empatización del espectador con el personaje. Un elemento que puede complicar de forma interesante el acercamiento del espectador al personaje, añadiendo matices al mismo, es la problematización de las operaciones de tipificación, basadas en estereotipos socioculturales. Finalmente, una rica caracterización del personaje puede requerir también el desarrollo de una red de relaciones con otros personajes que susciten interés en sí misma (subtramas), a través de conflictos interpersonales, evolución de relaciones de amistad o sentimentales.

#### **2. Arcos de transformación**

En el análisis de la evolución de los personajes se producen transformaciones en sus psicologías motivadas por su interacción con los demás y con los mundos que los acogen: desde transformaciones inimaginables a personajes que evolucionan poco pero lleno de matices y pequeñas contradicciones, cuyo comportamiento nunca es fácil de prever.

### 3. Razones de los personajes

Trabajar con personajes psicológicamente complejos supone hacer una reflexión sobre las <razones> que mueven sus comportamientos. Estas razones son de varios tipos: abiertas —manifestadas por el personaje abiertamente—, cerradas —nunca manifestadas por el personaje pero presentes en su construcción psicológica—, o inconscientes —las razones de su comportamiento existen pero están ocultas en su psique por lo que resulta difícil acceder a su comportamiento siempre tamizado por una suerte de realismo psicológico—. Las razones del personaje también pueden ser egoístas —pensadas sólo por y para su bien— o altruistas—pensando siempre en el bien de los demás—. Las razones resultan fundamentales para entender la importancia y atractivo potencial del personaje para el jugador.

### 4. Tensiones internas, dilemas y presión dramática

El atractivo de los personajes tiene que ver con una especie de tensión indisoluble que supone un motor incesante de conflictos en diversas situaciones. Las ambigüedades morales de algunos personajes, han puesto en crisis la noción de “héroe” de la narrativa hegemónica. La construcción de un personaje no tiene que ver sólo con cómo es, sino con cómo actúa en determinadas circunstancias y cómo se relaciona con los otros, planteando dilemas que hacen aflorar sus tensiones internas.

#### 5. Intrigas específicas sobre el personaje y subjetivaciones

Tiene que ver con la implicación participativa del espectador en la comprensión del personaje y el modo en que la narración promueve esta comprensión: mundos ocultos, pasados complejos... subjetivaciones que invitan al espectador a intentar adivinar sus sentimientos o intenciones. Todo ello suscita interrogantes que inducen al espectador a participar más activamente en la construcción de expectativas sobre cómo es realmente el personaje, cómo le han afectado determinados hechos, cuáles son sus planes...

### II.3.2. En el análisis de los espacios de interacción

#### 1. Expansión y profundización en el mundo narrativo

El autor puede potenciar el interés por el mundo ficcional generando una dinámica sostenida de descubrimiento en la experiencia del espectador incorporando nuevos elementos del mundo ficcional: nuevas zonas, micro-mundos tanto físicos como mentales en el personaje... Todo ello se relaciona con el potencial inmersivo de la narración.

#### 2. Interacciones con el entorno

Se trata de que el relato suscite preguntas respecto al propio mundo narrativo. Respecto a la actividad cognitiva las tramas del mundo ficcional tienden a favorecer dinámicas imaginativas abiertas y creativas: “mystery boxes”, el propio

espacio entendido desde los misterios que encierra. Es en sentido que las acciones que realice el personaje dentro de los entornos serán determinantes pues estos espacios deberían establecer la posibilidad de unas acciones u otras.

### 3. Delimitación del entorno

La delimitación del mundo narrativo estimularía la imaginación del usuario acerca de la potencialidad narrativa del mundo ficcional y también puede ofrecer un aliciente: completar la exploración de dicho mundo.

### 4. Códigos diegéticos internos

Resulta interesante de cara a la inmersión narrativa determinar cuáles son los códigos culturales internos y las reglas de interacción del mundo ficcional donde transcurren los acontecimientos. <Reglas del juego>. La complejidad de las reglas determina la inmersión y el grado de implicación del jugador hacia el personaje.

### 5. Sonidos, músicas

Las músicas y efectos de sonido suelen ser un gran acicate a la inmersión. Las músicas tanto en sus efectos empáticos como anempáticos ayudan al espectador a construir las emociones sugeridas en el texto. Del igual modo, los sonidos

intensifican la sensación de verosimilitud para la construcción de un espacio aparentemente tridimensional.

## 6. Estilo visual

El conjunto de rasgos visuales que caracterizan los juegos son también esenciales para potenciar la inmersión. El concepto de estilo visual es el que caracteriza las imágenes exclusivamente por sus signos de composición y configuración (sintaxis visual). Este estilo visual no es rígido y las prácticas contemporáneas hacen coincidir estilos, integrándolos de manera armónica en una suerte de eclecticismo estético.

### II.3.3. En el análisis de las acciones

#### 1. Acciones decisivas / Acciones no decisivas

Las acciones con valor narrativo decisivo provocan la cristalización de un episodio narrativo concreto de entre otros posibles. Las acciones con valor narrativo no decisivo hacen avanzar la trama hacia el siguiente episodio.

#### 2. Acciones de efectos inmediatos / Acciones de efectos no inmediatos

Las acciones con valor narrativo de efectos inmediatos provocan acontecimientos narrativos inmediatos en el tiempo, en tanto que las no inmediatas provocan reflexiones y decisiones de carácter moral.

3. Acciones de causalidad simple / Acciones de causalidad compleja

Las acciones con valor narrativo de causalidad simple generan vinculaciones estrechas entre la acción y el efecto, tanto es así, que la acción por sí misma es suficiente para causar el evento narrativo. Las acciones con valor narrativo de causalidad compleja emergen gracias a la interacción de diferentes acciones o de una sola acción pero con diferentes condiciones de estado que son las que causan el evento.

4. Acciones orgánicas / Acciones no orgánicas

Las acciones con valor narrativo orgánico son acciones integradas en el flujo del juego en tanto que las no orgánicas están enfatizadas, adquiriendo un estatus separado del flujo normal del juego.

5. Acciones planificadas / Acciones no planificadas

Las acciones con valor narrativo planificado son acciones de las que se es consciente de la relevancia de la acción en el contexto de los acontecimientos desde el primer momento en tanto que de las no planificadas, no se es consciente de su relevancia si no es a *posteriori*.

#### II.4.

### Selección del material de investigación Justificación

Para el análisis y puesta en discusión de los elementos referidos en el Marco Conceptual de esta investigación, hemos seleccionado dos juegos que serán diseccionados a través de la propuesta metodológica anteriormente citada.

***Cart Life*** (Richard Hofmeier, 2011)

Juego de simulación de venta ambulante.

***Papers Please*** (Lucas Pope, 2013)

Juego de simulación de un inspector de inmigración.

Dichos juegos forman parte de lo que puede considerarse la “producción independiente” del mercado del videojuego. Una propuesta industrial y creativa diferente al modelo industrial hegemónico.

#### **II.4.1. Justificación de la selección de materiales**

La selección se ha realizado teniendo en cuenta las acciones disponibles para los personajes en cada uno de los juegos, cómo se ejecutan, la libertad del jugador para usarlas y su relación con la historia que cuentan. Mecánicas como vender café, periódicos..., o decidir sobre la idoneidad de poder entrar en un país o no, no sólo no son acciones frecuentes sino que no suelen tener correspondencia con la experiencia en la que se pretende involucrar al jugador. Elegimos estos dos casos porque son una muestra que destaca no sólo entre los videojuegos actuales, sino en toda la historia del videojuego<sup>5</sup>.

---

5

A nivel personal, la experiencia al jugar estos juegos fue tan reveladora, que fue una de las razones que me llevaron a investigar por qué estos juegos significaron un antes y un después, tanto en mi historia como jugador como la de desarrollador: ¿Por qué estos juegos son tan diferentes de los demás?; ¿Qué hace que la experiencia que provocan en el jugador sea mucho más intensa?; ¿Por qué las historias que cuentan involucran de manera diferente al jugador que los videojuegos considerados mainstream?

#### **II.4.2. Justificación del contexto del material seleccionado:**

##### **el videojuego “indie” como lecho para la investigación del lenguaje del videojuego en el contexto de la posmodernidad**

La discusión posmoderna parte de un replanteamiento del significado actual de la modernidad, las absorciones y agotamientos que ha sufrido al convertirse en cultura representativa en los países de primer mundo altamente desarrollados. Siguiendo el planteamiento de Habermas, es quizá en las artes donde la idea de lo posmoderno encuentra su mejor reflejo. Puede observarse cómo en los discursos planteados desde el nuevo paradigma, la función narrativa pierde sus funciones, el gran héroe, los grandes peligros y el gran propósito se dispersan en nubes de elementos lingüísticos narrativos. No se crean combinaciones lingüísticas necesariamente estables, y las propiedades que se generan no son necesariamente comunicables... Hay muchos juegos de lenguaje diferentes, es el triunfo de la heterogeneidad de los elementos.

En este contexto, el jugador llega al juego con esquemas que derivan, en parte, de la experiencia con normas extrínsecas aplicándolas y emparejando las expectativas adecuadas de las normas con su realización dentro del juego. Las mayores o menores desviaciones de estas normas sobresalen como prominentes. Al mismo tiempo, el observador está alerta respecto a cualquier norma establecida por el propio juego; estas normas intrínsecas pueden coincidir con, o desviarse de, las convenciones del conjunto extrínseco. Finalmente, el jugador puede encontrar

elementos destacados, los momentos en que el juego diverge en cierto grado de las normas intrínsecas.

Ciertamente, la propuesta del relato “indie”, pasar por proporcionar una «experiencia» al jugador, de este modo, repetir una acción se asocia a la posibilidad de matizar, perfeccionar o progresar en el descubrimiento de nuevas vías de juego e incluso en el aprendizaje y resolución de problemas. Ello implica sin duda, la necesidad del juego de proporcionar al jugador un sistema de gratificaciones intelectuales en esa búsqueda en muchas ocasiones compleja, que se desarrolla dentro de un entorno en el que las decisiones son trascendentes para el desarrollo del relato. Por esta razón, la «experiencia “indie”» demanda al jugador pensamiento creativo, flexibilidad mental, capacidad de dar a objetos conocidos otras funciones, incluso imprevistas, atención por los pequeños detalles, la elegancia y la paciencia.

La producción independiente ha tenido reconocimiento fundamentalmente a partir de 2008. Sus inquietudes parten básicamente de desmarcarse de los modelos del videojuego comercial en lo que se refiere tanto a sus propuestas creativas como económicas y de producción.

El videojuego “indie” supone una forma alternativa de propuesta lúdica que resemantiza el concepto de videojuego en tanto que singulariza aspectos esenciales de la estructura de juego en relación al contenido, a la psicología de los personajes, a la relación con el mundo representado y a los temas que es capaz de abordar desde una posición ajena a las estructuras comerciales.

Las características de la narración en el videojuego independiente podrían articularse en torno a los siguientes ejes de estrategia narrativa:

#### 1. Temática

Los temas abordados exigen otras realidades que pasan por la aleatoriedad de los acontecimientos reales y, en segundo lugar, por los estados fugaces que caracterizan esa realidad. Los temas buscan la reflexión en el jugador. Hay necesidad de pronunciar juicios de valor sobre el entorno y la condición humana en ese entorno. En virtud de temáticas que tienen que ver con el realismo subjetivo, se genera una narración que exige comprensión connotativa, un mayor nivel de interpretación, esto es, una participación intelectual más activa por parte del jugador.

#### 2. Propuesta narrativa

La nueva realidad planteada por las propias temáticas pone en jaque la realidad objetiva, primero porque ésta es aleatoria y segundo, porque es fugaz. Esto provoca que la causa-efecto sea imprecisa y que la carga simbólica sea mayor en tanto que depende de la psicología de los jugadores. Visto así, el jugador debe tolerar lagunas causales o vacíos argumentales que tienen su legitimización en la casualidad: encuentros fortuitos entre personajes, incidentes transitorios...

El final abierto muestra la propia realidad de nuestro entorno y, pese a la presencia constante de una autoridad, la narración sin final no potencia una narración

poderosa, sino una muestra de la realidad: la vida es más compleja de lo que el arte puede llegar a ser, y la única forma de respetar la complejidad de su referente, es dejar causas abiertas y preguntas sin respuesta. Todo esto trae como consecuencia la desdramatización dando importancia a aspectos secundarios o detalles simples, “...como el hecho de aprender a controlar el avatar, descubrir un pequeño nivel oculto bajo una tubería, o inferir un sencillo patrón de comportamiento de un enemigo” (2014, PÉREZ LATORRE: 131). En ocasiones la razón de ser del personaje en el juego es deambular por el mapa observando lo que le rodea, sin una misión concreta, sólo saciando su necesidad de observar el mundo en el que se inscribe. Tanto es así que quizá el personaje tampoco tenga un objetivo claro.

La innovación de las propuestas pasa por modificar las estructuras mismas de la narración bien a través de los elementos espacio temporales, bien a través de las acciones que los personajes deben desarrollar, bien a través de los mecanismos de visualización del juego en lo que se refiere al punto de vista..., lo que genera en el espectador una nueva forma de mirar y entender el mundo creado.

### 3. Personaje

El interés por el personaje es mayor que el interés por el argumento, razón por la cual las acciones se asocian a los comportamientos para desarrollar las historias. No se trata tanto de revelar los efectos de las acciones como de las consecuencias para el personaje: se hace hincapié no en la acción, sino en la reacción, presentando efectos (psicológicos) en lugar de causas.

Paralelamente, se pone en marcha una limitación en el conocimiento del personaje mostrándose restrictivo en su ámbito de conocimiento. Esta restricción para el espectador puede intensificar la proyección o todo lo contrario, al convertir la narración en menos fiable. Este enfoque limitado se complementa con la profundidad psicológica y, por tanto, con la primacía de la subjetividad.

Hay una necesidad de pronunciar juicios de valor sobre la vida moderna y la condición humana. Son personajes que se muestran diferentes, contaminados de crisis existenciales, saturados de obsesiones y rodeados de elementos que transforma en símbolos de su existencia.

#### 4. “Casual gaming”

Reglas básicas, sencillas y de fácil aprendizaje... pero elevados niveles de dificultad: “el jugador suele cometer muchos fallos ante de poder superar una pantalla (...) pero en combinación con la breve extensión de los niveles, genera un efecto adictivo reseñable” (2004, PÉREZ LATORRE: 132). A esto se añade la simplificación de los mapas: lejos de las extraordinarias muestras de hiperrealismo, captura de movimientos, iluminación, creación de entornos visuales y sonoros, etc., encontramos en el juego “indie” una mirada a las formas de representación del pasado, revisitadas, simplificadas y minimizadas o, manifestaciones desde la pintura impresionista...

## 5. Comentario autoral

La voz del autor puede manifestarse explícita o manifestarse simplemente como la presencia que acompaña a la acción de la historia como comentario autoral. Aunque la presencia del autor pueda resultar incompatible con la idea de objetividad del relato, en el discurso "indie" impulsa el realismo de la casualidad y la indefinición psicológica. Dada la dificultad de hibridar lo objetivo con lo subjetivo, el videojuego "indie" solventa ese problema a través de la "ambigüedad":

La voz en *off* puede llegar a ser una solución fácil si las imágenes se limitan a ser una ilustración visual del comentario; pero en los límites razonables le proporcionan al filme una real dimensión psicológica y le da al realizador la posibilidad de dar a conocer los pensamientos más íntimos y sutiles de los personajes sin correr el riesgo de caer en la inverosimilitud de la expresión ni de expresar conflictos de conciencia que no es posible mostrar de otra manera que no sea mediante la palabra.

(2005, MARTIN: 199)

## 6. Acciones que pueden contar historias

Estos juegos proponen potenciar valores, principios, experiencias o emociones por encima de la simplificación de la acción — reacción. La soledad, la fragilidad, la lentitud, la contemplación, la melancolía... El personaje ocupa un lugar esencial en estos desarrollos en tanto que su estado mental y emocional se enreda con el del jugador, pero, dando un paso más, la mecánica de juego resulta interesante porque aporta un valor añadido a la representación de la psicología del personaje y ésta, un matiz novedoso a las acciones desarrolladas.

## II.5.

### Estructura de la investigación

El presente trabajo de tesis doctoral se estructura en seis capítulos. Un primer capítulo introductorio que intenta localizar la presencia del videojuego como objeto de estudio en el ecosistema de las propuestas artísticas de la modernidad. En este capítulo se definen también los objetivos y la hipótesis de investigación.

En segundo lugar, un capítulo metodológico que busca introducir al lector en el estudio del videojuego, primero, ofreciendo una panorámica de la literatura científica en torno al estudio del videojuego y las diferentes propuestas de investigación para, en segundo lugar, hacer una aproximación al concepto fundamental que maneja la tesis, éste es, el de <narración> y consecuentemente, los dos elementos que desde nuestro punto de vista son parte constituyente de la misma: <acciones> y

<personajes>, elementos esenciales de la actuación en el espacio de inmersión que propone el videojuego y que cimentan la presente investigación (objetivo 5).

Teniendo en cuenta este último aspecto, el capítulo tercero hace un análisis pormenorizado de todas las acciones que pueden llevar a cabo todos los personajes de los dos casos seleccionados (los videojuegos titulados *Cart Life* y *Papers, Please*) así como de las interacciones entre dichos personajes. Esta sistematización busca comprobar cuáles son las ventajas de unas narraciones donde las decisiones tomadas son funcionales para el desarrollo narrativo.

El capítulo cuatro planteado como análisis e interpretación, desarrolla, en primer lugar, las necesidades planteadas en los cuatro primeros objetivos de la investigación: estudiar los diferentes discursos que articula el videojuego y sus diferentes tipos de jugadores (objetivo 1); las diferentes narraciones y su producción simbólica (objetivo 2); construcción de personajes (objetivo 3) y procesos de empatía e interacción (objetivo 4), y en segundo lugar, focaliza la atención en el objetivo 5 ofreciendo resultados de análisis a los dos casos seleccionados. El estudio y desarrollo de estos aspectos nos permitirá finalmente ofrecer una serie de observaciones a modo de “conclusiones”.

Finalmente se propone un cierre a la investigación con un “epílogo” a modo de reflexión genérica sobre el discurso del videojuego en el contexto de la posmodernidad y cómo el paso del «hipertexto» al «cibertexto» lo instala en una nueva dimensión narrativa muy próxima al “laberinto” en sus estructuras formales, y una nueva dimensión interactiva en sus relaciones con los sujetos que activan dichos

mecanismos narrativos: el videojuego plantea al jugador una narración dentro de otra, un sistema de estructuras complejas que le llevan de un grado narrativo a otro duplican el relato: el videojuego nos lleva por caminos laberínticos hacia una suerte de «mise en abyme».

En anexo se han referido las imágenes que acompañan la investigación. En su denominación, además del título del juego y el nombre del autor se ha referido la plataforma digital de la cual se ha obtenido el software del juego y la versión utilizada.

III

Investigación

### III.1. Análisis de *Cart Life* Richard Hofmeier, PC, Mayo 2011

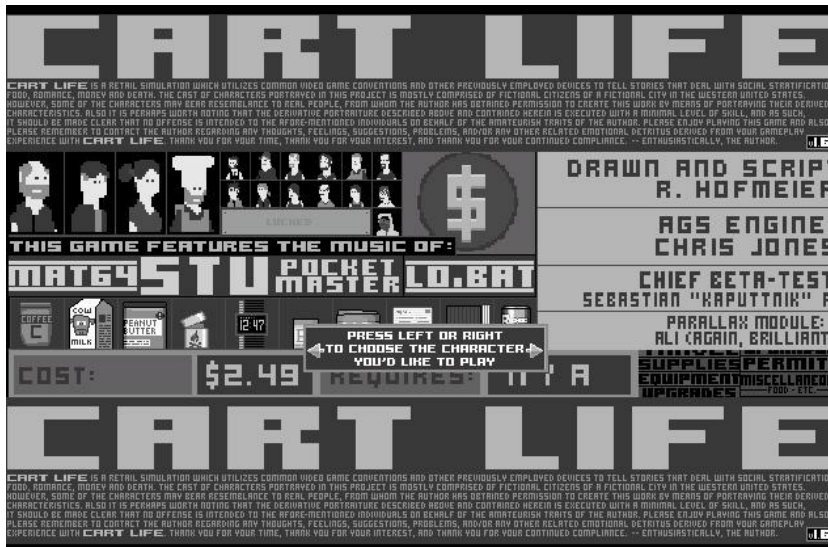


Fig.1. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

*Cart Life* es un juego de simulación de venta ambulante al por menor en el que el jugador puede controlar personajes corrientes en situaciones cotidianas, cuidar de su salud, sus intereses o su familia, en un juego en el que conciliar trabajo y vida cotidiana es tan difícil como la vida misma.

En los juegos de simulación habituales, el objetivo principal es tener unos resultados financieros saneados para desbloquear más contenidos y acceder a nuevas opciones que permitan al jugador mejorar su negocio. En este sentido, *Cart Life* funciona de manera similar, pero haciendo hincapié en el aspecto minorista del negocio en vez del mayorista, añadiendo un componente adicional a la ecuación que lo diferencia de otros juegos con temática similar: la atención personalizada al cliente. El éxito del negocio depende en gran medida del comportamiento del jugador con los consumidores del puesto, algo que pocas veces se tiene tan en cuenta en juegos análogos.

Dependiendo del personaje que se elija al comenzar el juego, el objetivo es sobrevivir entre una y tres semanas, ganando el dinero suficiente para vivir y mantener el negocio, cuidar de la familia y conseguir un objetivo especial que depende del protagonista elegido. A lo largo del tiempo de juego, el jugador irá conociendo mejor al personaje que haya escogido a través de pequeñas escenas en las que se muestran esbozos de la historia que le ha llevado a la situación en la que se encuentra.

Visualmente su creador se decantó por un estilo pixelado. La simplificación gráfica de los entornos y los personajes tenían una intención más allá de la nostalgia y la

representación visual de los mismos. Si el jugador es capaz de extrapolar que un cuadrado negro es un ojo y puede imaginarlo al completo, con iris, pupila, pestañas, párpado, cejas y todas las expresiones que puede adoptar, Hofmeier supone que dándole al jugador un esbozo de la historia de los personajes, éste podrá reconstruir la historia completa de los personajes con los que se encuentra, a partir de los fragmentos que conoce de cada uno de ellos y de su comportamiento, rellenando los huecos existentes con su propia experiencia:

“Todo el mundo sabe lo que es tener hambre, estar cansado o preocupado por el dinero. Todo el mundo que conozco al menos. Rellenar esos vacíos es lo mismo que estás haciendo con las caras pixeladas. Es una invitación. En cierto modo es pedir al jugador que trabaje conmigo para que entre los dos podamos ver algo más real de lo que podría haber sido de otro modo.”

(DONLAN, 2013)<sup>6</sup>

Las implicaciones que tiene integrar la experiencia del jugador en la experiencia del juego pueden ser un arma de doble filo, ya que dependiendo del usuario puede *entrar* en el juego y rellenar los huecos creando una historia completa, o por el contrario puede negarse a participar y perderse entre personajes a medio esbozar a los cuales sólo tiene que vender artículos para ganar el máximo dinero posible y ganar el juego sin importarle en absoluto a quién o qué está vendiendo.

---

6

<http://www.eurogamer.net/articles/2013-01-24-cart-life-the-only-thing-that-changed-was-me>

Mientras las tendencias actuales en videojuegos llevan al jugador de la mano durante el juego para evitar que “se pierda” y no sepa que hacer en el relato, *Cart Life* está diseñado de manera que sea el mismo jugador el que tenga que aprender <qué> tiene que hacer y <cómo> tiene que hacerlo, con lo cual las primeras veces que juegue estará completamente perdido y no sabrá que hacer debido a la cantidad de información que hay en pantalla y al ritmo con que se le presentan las acciones que debe realizar. La intención de Hofmeier es provocar al jugador y hacerle sentir que es un perdedor, como los personajes que está representando, saturándole de información que no puede procesar en los primeros compases del juego, haciendo que se sienta perdido y que las acciones que puede realizar parezcan mucho más difíciles de lo que son en realidad, provocando que lleguen al final del día desbordados por la cantidad de cosas que han debido hacer y no han tenido tiempo para ello, pero manteniendo abierta la puerta para que pueda mejorar si realmente lo intenta y pueda alcanzar su objetivo por sí mismo, sin ninguna ayuda externa.

### III.1.1. Acciones genéricas para todos los personajes

El jugador puede elegir entre tres personajes, cada uno de los cuales tienen objetivos específicos y atributos especiales, pero también peculiaridades únicas a las cuales debe adaptarse el jugador si pretende tener éxito (Fig. 2).

Independientemente del personaje que se haya elegido para jugar, todos pueden realizar una serie de acciones básicas que se realizan de la misma forma.

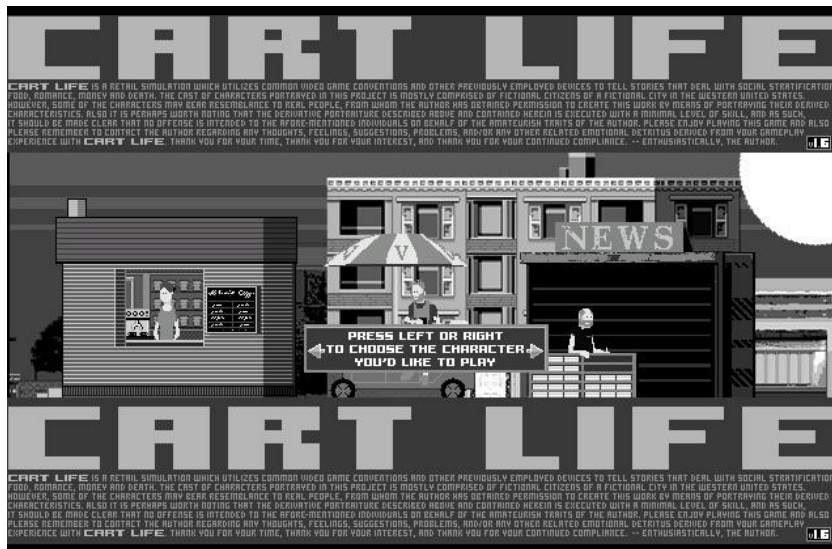


Fig. 2. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

## 1. Moverse

Los personajes pueden desplazarse de tres maneras distintas por las diferentes localizaciones del juego, dependiendo del dinero que tengan disponible y el tiempo que quieran invertir.

El taxi (Fig. 3) es la opción más cara pero la más rápida de moverse entre los diferentes puntos de la ciudad. Es un medio de transporte tan rápido que no pasa tiempo de juego cuando se utiliza, probablemente para compensar su precio. Es una opción muy útil si el jugador ha olvidado ir a recoger a Laura al colegio o llegamos tarde al juzgado, pero su alto coste supondrá en las primeras partidas una pérdida de dinero que seguramente no se podrá remontar, e influirá directamente en la experiencia de juego, que debe elegir entre llegar a tiempo a un evento importante a costa de esquilmar aún más su dotación económica o perder un momento importante en el devenir del juego que influirá negativamente en la historia del personaje.



Fig. 3. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

El autobús (Fig. 4) es un transporte más barato que el taxi y se puede pagar cada viaje por separado o existe la posibilidad de comprar un abono de transporte por 15\$ en el ayuntamiento. El servicio no está disponible a todas horas: por la noche no hay servicio.

La duración del viaje en autobús es de 1 hora de juego, independientemente de la distancia que se viaje.



Fig. 4. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

La forma de transporte más habitual es caminar, porque es gratis, aunque obliga al jugador a tomar el control del personaje para andar por la ciudad hasta el punto de destino. Sorprendentemente, aunque se obliga al jugador a mover el personaje de manera manual durante 30 segundos para simular el paseo a través de la ciudad, tiempo en el que cabe la posibilidad de encontrarte con algún vecino que puede

entablar conversación con el jugador y hacer que el recorrido parezca más largo, se tardan 30 minutos de juego en llegar a cualquier lugar de la ciudad, la mitad de tiempo que en autobús.

Al ir andando (Fig. 5) los personajes pueden encontrarse con el señor Clarence por el camino, que suele molestarse si alguien le pisa el césped, o con Winston, que preguntará amablemente si le pueden ayudar con algo de dinero.



Fig. 5. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

El tiempo es un factor muy importante en *Cart Life*. Los días pasan muy deprisa y los jugadores tienen que adaptarse al ritmo de juego, que únicamente se pausa cuando acaba el día, momento en el cual podemos consultar las estadísticas de ventas para comprobar el avance que estamos realizando y si la estrategia elegida es correcta o debe cambiarse para alcanzar nuestros objetivos. Excepcionalmente, el tiempo de juego también se para cuando Andrus está doblando periódicos para preparar el

*stand*, pero el jugador no tiene ningún tipo de información de que eso es así, por lo tanto seguirá jugando como si el tiempo transcurriera normalmente.

## 2. Hablar durante una venta

El jugador tiene cuatro opciones para hablar con un cliente que puede usar si su personaje está de humor para ello (Fig. 6). Si tiene hambre o está demasiado cansado tan sólo puede ofrecer los productos que tiene a la venta o despedirse.

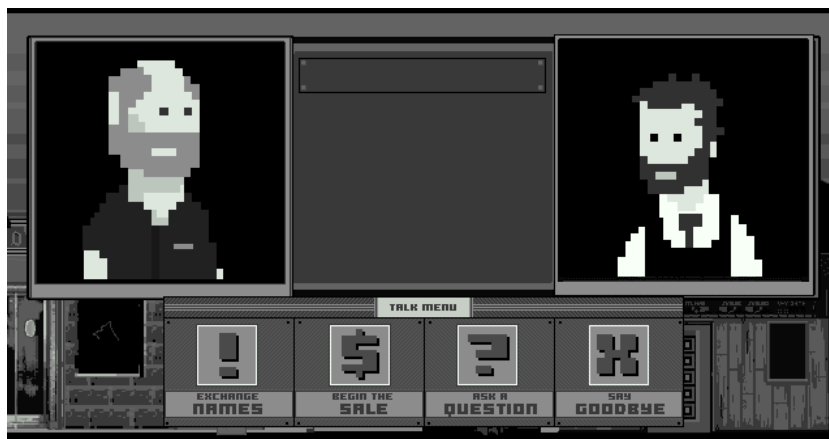


Fig. 6. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

La primera opción disponible, si es el primer encuentro entre los dos personajes, es presentarse, si lo han hecho anteriormente, podrán entablar una pequeña conversación que ayuda a enmarcar al cliente y esboza su forma de ser. La segunda opción es empezar la venta, momento en el cual el personaje que este manejando el jugador preguntará «¿qué desea el cliente?» y se abrirán los menús de preparación del pedido. La tercera opción despliega un submenú en el cual aparece una lista con

todos los clientes que conocen al personaje, así como las localizaciones que ha visitado y temas sobre los que puede hablar con cualquiera de ellos.

Cada vez que se visita un nuevo lugar o se produce un nuevo encuentro, se añade al menú de preguntas (Fig. 7) el sitio o el nombre del personaje que se acaba de conocer y la próxima vez que el jugador seleccione esta opción, podrá preguntar sobre los mismos al cliente con el que esté hablando.



Fig. 7. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Este menú es fundamental para descubrir las relaciones existentes entre diferentes personajes y permite al jugador esbozar la vida de los mismos hablando con ellos antes de preparar sus pedidos. Estos pequeños retales de vida, al igual que la estética pixelada del juego, ayudan a crear una red sobre la que el jugador puede construir su historia, rellenando los huecos con su propia experiencia y dando vida a

## Investigación

una ciudad para cada jugador la cual va conociendo poco a poco mientras juega y se relaciona con los personajes.

Visitar nuevas zonas de la ciudad también añade nuevos temas de conversación al menú de preguntas, que a su vez pueden llevar a nuevos descubrimientos relacionados con el entorno de los personajes.

Hablar con los personajes permite descubrir cosas como que la pintada en italiano que se encuentra en el hall del ayuntamiento citando la Divina Comedia, «Abandonad toda esperanza aquellos que entréis aquí», la ha escrito Bramford, el conserje del edificio, en un acto de rebeldía ante el horrible sistema de números que utiliza Glenda para atender a los ciudadanos y que puede hacerles perder mucho tiempo hasta que llegue su turno para realizar un trámite. Si el jugador pregunta a Bramford sobre el significado de la frase, entre otras cosas le informará que hay una manera obtener el siguiente número de la lista de espera por un precio de 10\$.

La posibilidad de hablar con otros personajes ayuda a introducir subtramas en el desarrollo del juego que en el caso de Andrus pueden crear un pequeño idilio con la esposa del dueño del motel en el que se aloja y dependiendo del final del juego puede incluso acabar en tragedia (Fig. 8).



Fig. 8. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

La dificultad de las subtramas existentes es la elevada dificultad que presenta encontrar y explorar todas sus ramas, ello forma parte de la naturaleza del juego y conforma su especificidad: ser real como la vida misma, sometida a sus mismas contingencias. De hecho, existen subtramas que cuya resolución no es necesaria para acabar el juego, pero que le aportan una gran profundidad, como la existencia de guías para hacer café, libros de recetas o incluso un incunable en la tienda de libros propiedad de Eddie que habla sobre la historia del café y oculta un secreto en su interior (Fig. 9). Encontrarlos es un complejo reto que ayuda a comprender mejor el juego y proporciona valiosas pistas para mejorar la manera de jugar. Preguntando el jugador puede descubrir cosas como que a Alice, la encargada del taller de

maquinaria, le gusta Stephanie, la camarera del Dompactor Raxby, pero cree que es demasiado mayor para ella...



Fig. 9. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

### 3. Alimentarse

Los personajes deben comer para poder realizar sus acciones con normalidad, de lo contrario se vuelven más lentos e incluso pueden ver reducidas sus opciones de interactuar con los clientes por tener demasiada hambre. Para comer, los personajes pueden elegir entre ir a alguno de los puestos de comida ambulantes que se encuentran por la ciudad, lo cual significa perder tiempo viajando hasta el lugar en el que se encuentra el establecimiento y gastar dinero en la comida, o también pueden disponer de los productos que tienen a la venta, lo cual ahorra dinero, pero evita que el personaje pueda venderlos y ganar el dinero que necesita para subsistir.

Los primeros días de juego es muy complicado para el jugador descubrir qué hay que hacer y cómo hacerlo. Tras la inversión inicial para comprar el *stand* y comprar productos básicos para vender, lo usual es que el jugador esté casi en números rojos y el hecho de ganar algo de dinero y llegar al día siguiente con la tripa llena se convierte en una proeza, en la cual la única manera de avanzar es equivocarse y aprender a hacer las cosas utilizando el método de ensayo y error, con la frustración que eso puede suponer y la sensación que provoca en el jugador el ser sobrepasado permanentemente por las circunstancias.

#### 4. Dormir

Tras un baño de realidad, el jugador espera que el descanso sea un momento de relajación antes de volver a empezar un nuevo día, pero Hofmeier aprovecha la noche para contar al jugador parte de su pasado a través de los sueños a modo de *flashbacks*.

Tras los sueños, a veces el personaje se despierta antes de tiempo por haber tenido una pesadilla y dependiendo de la hora, el jugador puede volver a dormir si es demasiado temprano y el personaje ha descansado poco, o levantarse para empezar un nuevo día de trabajo, en el que tendrá que enfrentarse de nuevo a los deseos de los clientes, cada vez con un poco más de soltura, pero siempre con el miedo a fallar que puede hacerle perder en un momento las ganancias del día.

Todas estas acciones se ejecutan de la misma manera, pero cada uno puede realizar tareas especiales que le distinguen y al mismo tiempo añaden un toque de realismo a la simulación, acentuando las diferencias existentes entre ellos y creando una experiencia distinta cada vez. El jugador debe aprender a dominar las diferentes acciones que construyen la excepcionalidad de cada personaje y ayudan a dar forma a la historia de una manera autodidacta, para así incorporar su experiencia a la historia del juego y hacerla única.

#### 5. Vender

Dependiendo del personaje con el que se inicie, el juego hay un «producto estrella» que puede ofrecer con una mecánica de venta específica para cada uno de ellos: Andrus con los periódicos, Melanie con el café y Vinny con los *bagels*. Además de ese producto especial, pueden vender artículos adicionales, con una mecánica de venta similar para todos y mucho más simple que la del «producto estrella»: leche, chocolate, refrescos, té o chocolatinas.

El precio de venta de los diferentes artículos al empezar el juego es bastante barato y si no se cambia, los clientes pueden llegar a preguntarse asombrados si realmente el precio es correcto. De la misma manera que los clientes se sorprenden por un precio bajo, se quejarán por los precios demasiado altos, reacción que puede usarse por parte del jugador como baremo para establecer un precio razonable de venta utilizando el método de ensayo y error.

El jugador es advertido desde el principio que puede decidir el precio de venta final, pero en los primeros compases del juego la opción probablemente pasará inadvertida ya que para acceder a ella hay que pasar por el menú principal (Fig. 10), que lleva a la lista de objetos en venta y desde allí seleccionar el objeto en cuestión.

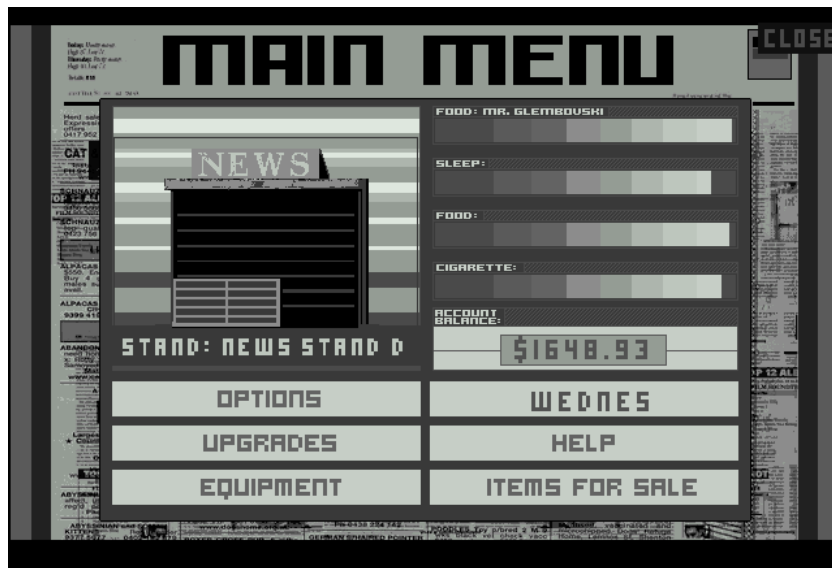


Fig. 10. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Cada objeto a la venta cuenta con una «pantalla de gestión de inventario detallado», repleta de información avanzada sobre los mismos. En esa pantalla es donde el jugador puede empezar a darse cuenta de que está jugando a un simulador de venta de verdad, en el cual hay que tener en cuenta el precio de los productos donde la única manera de ganar dinero es vender mucho a un precio que los consumidores consideren razonable.

## Investigación

En la imagen (Fig. 11) pueden observarse los detalles de venta del *Georgetownian*, el periódico que vende Andrus en su *stand*. El jugador tiene a su disposición un pequeño resumen con el número de periódicos disponibles para ese día, con el coste y el beneficio por unidad, así como el número de periódicos vendidos hasta el momento. También se pueden consultar los beneficios brutos y netos de las ventas realizadas, dato que ayuda a intentar conseguir los objetivos del juego. Cada producto tiene también un pequeño apartado con más información sobre el mismo, que ayuda a dar mayor realismo a la simulación.



Fig. 11. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

En el caso del periódico también está disponible para leer la edición del día, en la que el jugador puede ponerse al día con las noticias de la ciudad, con noticias como “el daltonismo que está alcanzando niveles de epidemia en la ciudad” o cosas similares. Si el jugador consulta la edición del día siguiente podrá descubrir que todo era una falsa alarma y tan sólo se trata de una noticia del propio juego, que está en blanco y negro.



Fig. 12. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

La noticia está ilustrada por una foto (Fig. 12) en la que se puede ver a Richard Hofmeier, el creador del juego, junto a una carta de escala de grises. Un pequeño toque de humor.

### III.1.2. Personajes y acciones específicas

#### III.2.1.a. Andrus Poder

Uno de los personajes que puede elegir el jugador al comenzar el juego es un emigrante ucraniano (Fig. 13) que tras una vida agitada decide reconstruir su vida en la ciudad de Georgetown con su gato, Mr. Glembovski, comprando un quiosco de periódicos a Timothy Bigby. Practica el idioma traduciendo poesía ucraniana al inglés. Su objetivo en el juego es llegar al lunes siguiente con dinero suficiente para poder pagar el alquiler una semana más y pagar la comida para él y su gato, así como la suscripción del periódico que vende en el *stand*.



Fig. 13. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011)  
Steam v.1.6

La habilidad especial de Andrus es su ética del trabajo, lo cual significa que puede estar trabajando muchas horas antes de necesitar descansar y tener que ir a dormir. Ello implica que puede tener abierto durante más tiempo el quiosco de periódicos y vender más productos. No tiene hambre tan rápido como los demás personajes y por lo tanto no necesita dejar el *stand* para ir a comprar comida con tanta frecuencia como el resto de los personajes.

Sin embargo, tiene algunos inconvenientes: Andrus empezó a fumar (Fig. 14) desde muy joven y ahora necesita cigarrillos para calmarse y poder seguir trabajando sin molestias, de lo contrario se pone a toser, perdiendo tiempo e incomodando a los clientes.



Fig. 14. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Una de las mecánicas adicionales del personaje de Andrus es dar de comer a su gato Mr. Glembovski (Fig. 15), al que podemos alimentar con comida para gatos o con leche. Si el jugador no le cuida de la forma adecuada, llegará un momento en el cual el gato, cansado de pasar hambre, empezará a hablar e informará de que se va, acabándose el juego directamente.

Andrus comienza el juego con muy pocos artículos en su poder, pero el mayor inconveniente es que no tiene reloj, por lo que sólo puede saber qué hora es de forma aproximada. En los primeros compases de juego el jugador deberá medir el tiempo por la necesidad que tiene el personaje de comer, fumar o el cansancio que

acumula, acentuando la sensación de estar jugando con un personaje cuyo ritmo lo marca el trabajo y sus necesidades básicas.



Fig. 15. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Según vaya avanzando en el juego, el jugador podrá comprar un reloj para administrar mejor el tiempo, así como diversos aparatos para hacer que las ventas sean más rápidas (Fig. 16), como una caja registradora, que devuelve el cambio automáticamente, o un aparato estéreo, para poner la música que se desee y hacer más llevadera la espera a los clientes.

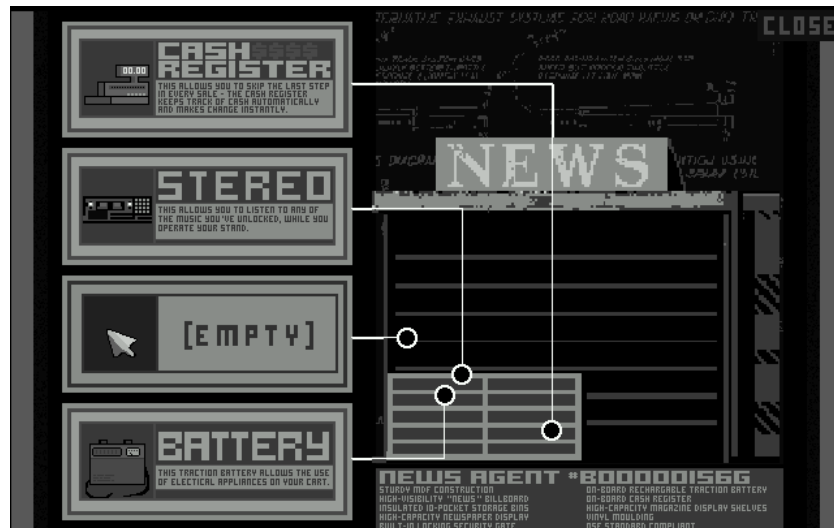


Fig. 16. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Tras la escena de presentación de Andrus, en la que puede comprar a Timothy el *stand* que va a regentar y aprender los conceptos básicos de la venta de periódicos, podrá alquilar una habitación en el Motel Breezy, el sitio más barato de la ciudad regentado por George.

Cada mañana Andrus tiene que viajar hasta el barrio donde tenga el puesto y si ha pagado la suscripción correspondiente, encontrará junto al *stand* un paquete con 20 periódicos que le han enviado del *Georgetonian* (Fig. 17). Podrá venderlos hasta la media noche de ese día, momento en el cual pasarán a ser un montón de periódicos viejos, sin valor. Si logra vender todos los periódicos que tiene en el *stand*, automáticamente recibirá 20 periódicos nuevos para poder seguir vendiéndolos.



Fig. 17. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Si no está demasiado cansado o tiene demasiada hambre puede coger el paquete de periódicos y empezar a colocarlo en el puesto. Para ello primero tiene que cortar la banda de plástico del paquete que mantiene unidos los periódicos escribiendo una de las siguientes frases sin errores con un espacio entre las palabras y punto al final:

- «Cortar.»
- «Cortar las bandas.»
- «Quitar los lazos.»
- «Cortando plástico.»
- «Cortar los lazos.»



Fig. 18. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Si el jugador escribe bien la frase correspondiente (Fig. 18), podrá ver una pequeña animación de Andrus cortando la cinta de plástico que forma el paquete de periódicos (Fig. 19) y podrá realizar la siguiente acción: doblarlos. Si falla, aunque sea en un espacio o el punto final de la frase, se cortará la mano intentando abrir el paquete (Fig. 20) y romperá tres periódicos (Fig. 21), con lo cual quedarán sólo 17 periódicos para el siguiente paso.

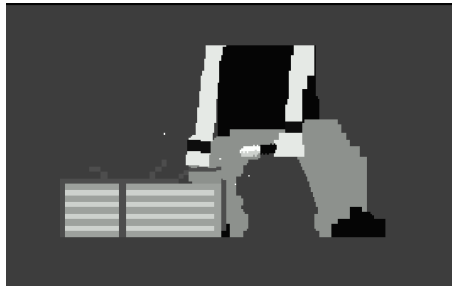


Fig. 19. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Fig. 20. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011)  
Steam v.1.6

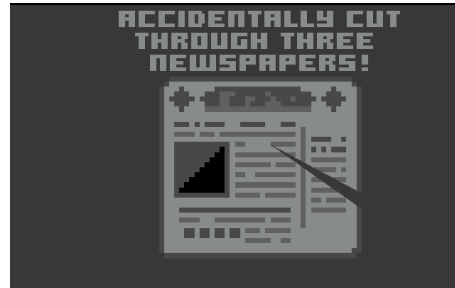


Fig. 21. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011)  
Steam v.1.6

Si el jugador se encuentra muy avanzado en la partida y en el momento de recibir los periódicos, a Andrus le han echado del hotel por no poder pagar su habitación, las frases que tendrá que escribir cambian y se sustituyen por otras mucho más drásticas, que reforzarán negativamente el estado del jugador tras haber perdido su habitación por falta de liquidez para pagarla:

- «La vieja navaja es lo suficientemente afilada...»
- «La hoja es de confianza.»
- «Al menos tengo esta navaja.»
- «Todavía tengo mi navaja.»
- «La navaja siempre es capaz.»
- «La navaja es realmente todo lo que necesito.»

Una vez abierto el paquete comienza la segunda parte, doblar los periódicos escribiendo correctamente varias frases relacionadas con la acción de doblar periódicos (Fig. 22):



Fig. 22. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

- «Doblar.»
- «Doblando periódicos.»
- «Se pliega en dos mitades.»
- «Doblar por la mitad.»
- «Doblando de nuevo.»
- «Deja un buen pliegue.»

De la misma manera que en la primera parte, si han echado a Andrus del hotel por no pagar su habitación existe un juego de frases alternativo para este momento:

## Investigación

«Doblando de nuevo.»

«No hay sangre por meros cortes de papel.»

«Si me tengo que ir, ¿me recordarán?»

«...»

«¿Qué diferencia marcan los periódicos?»

«No soy necesario en el mundo.»

Cada vez que el jugador falle al escribir la frase que se muestra en pantalla, Andrus romperá el periódico que esté doblando y tendrá uno menos para vender (Fig. 23).



Fig. 23. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Una vez doblados todos los periódicos, empieza la tercera parte, en la que Andrus debe ponerlos en las estanterías escribiendo las frases adecuadas (Fig. 24):



Fig. 24. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

«Colocando las estanterías.»

«Apilar ordenadamente.»

«Mantenlas organizadas.»

«Ahora serán fáciles de alcanzar.»

«Espero que se vendan todos.»

«Ya casi está.»

De nuevo, si el jugador se encuentra en una partida en la cual las cosas no han ido demasiado bien y Andrus ha sido expulsado del Motel por no haber pagado la

habitación, las frases a escribir cambiarán, reflejando el estado de Andrus tras varios días sin poder alcanzar unas ventas mínimas para poder sobrevivir:

- «Colocando las estanterías.»
- «Estas estanterías pronto estarán vacías de nuevo.»
- «Carolina, nunca amaste otro hombre. »
- «¿Sería apacible ahogarse en el agua? »
- «¿Qué diferencia significan los periódicos?»
- «No soy necesario en el mundo.»

Cada vez que el jugador no escriba correctamente la frase propuesta para colocar el periódico doblado en su sitio, se le caerá uno de ellos y no podrá venderlo (Fig. 25).



Fig. 25. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Si el jugador rompe o deja caer todos los periódicos que vienen en cada envío, automáticamente recibirá un paquete con 20 nuevos periódicos para colocar en el

puesto y venderlos, aunque es muy difícil lograrlo a menos que el jugador lo haga conscientemente. Lo más usual es que el jugador rompa algunos periódicos y pueda quedarse con el resto para poder venderlos a lo largo del día.

Una vez colocados todos los periódicos en el *stand*, Andrus se sentará en su interior y esperará a que empiecen a llegar los clientes (Fig. 26).



Fig. 26. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Hay que señalar que esta parte del juego es de las pocas en las que el tiempo no pasa, pero al no existir ninguna referencia visual y estar el jugador condicionado por el resto de acciones en las que el tiempo sigue corriendo, es usual que intente hacerlo lo más rápidamente posible, lo cual aumenta la tasa de fallos y el número de periódicos rotos que no se pueden vender, a pesar de tener todo el tiempo que se

quiera para escribir correctamente las frases propuestas y tener la posibilidad de corregirlas las veces que se desee.

Cada vez que un cliente se acerque al *stand* Andrus puede empezar a vender mercancía directamente y si no está muy cansado o hambriento podemos empezar una pequeña conversación para conocerlos mejor. Los clientes se quedarán más satisfechos con el servicio si Andrus sabe su nombre y puede entablar con ellos una pequeña conversación antes de servirles lo que deseen y serán más pacientes y podrán dejar mejores propinas por su trabajo (Fig. 27).

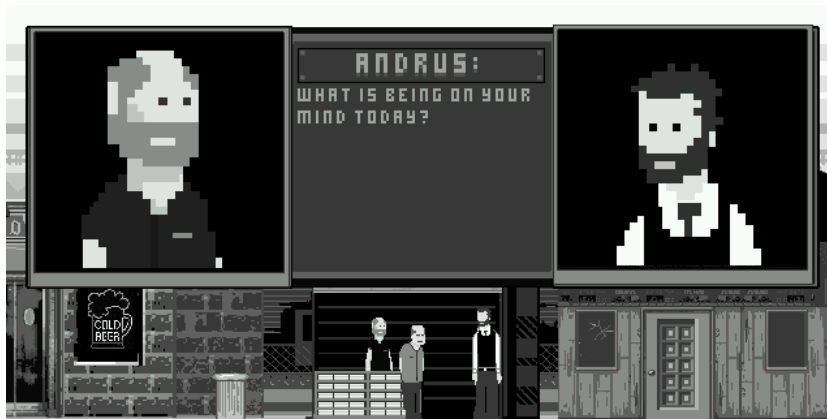


Fig. 27. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Tras iniciar la conversación y dependiendo con quien se esté hablando, pedirá el periódico del día, un café, leche, chocolate, té o un refresco. Todos los personajes tienen preferencias por un artículo en especial y con el tiempo el jugador aprende a asociar cada cliente con un producto y un comportamiento específico, con lo cual podrá satisfacerle mejor y tratarle como espera. No todos los clientes tienen los

mismos gustos y cuentan además con algunos rasgos que les diferencian entre si, como Stephen, el cliente más impaciente al que podemos atender o Alice, la más paciente.

Una vez que el cliente hace una petición, se abrirá la ventana de venta, en la cual se puede ver un cronómetro con el tiempo que tarda el jugador en atender al comprador, una barra que muestra la paciencia que se va agotando más o menos rápido dependiendo del cliente, la felicidad del mismo, estadísticas del mejor tiempo y el tiempo medio en atender a cada parroquiano y tres botones con los diferentes segmentos del mini juego de venta (Fig. 28).



Fig. 28. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

La única acción que debe realizar el jugador en esta primera parte, es pulsar el botón «start» usando el ratón, pero dada la cantidad de datos que se está presentando al mismo tiempo, la dificultad que representa interpretar tal cantidad de información de

una manera tan caótica con el cronómetro corriendo, la acción de encontrar el ratón para pinchar sobre el botón adecuado ya pone al jugador en tensión nada más comenzar la venta.

En el siguiente paso se le pregunta al jugador «¿Qué ha pedido el cliente?», dándole a elegir entre cuatro posibles respuestas (Fig. 29):

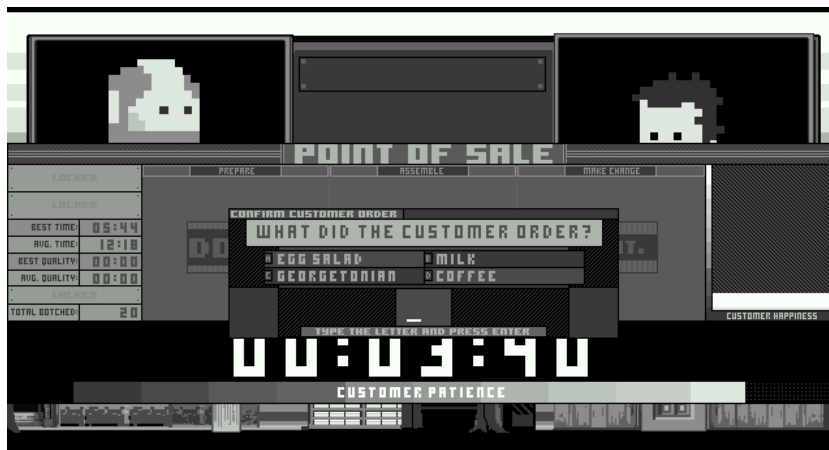


Fig. 29. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

El jugador debe escribir la letra correspondiente al pedido realizado y pulsar la tecla «enter» para confirmarlo. Si la respuesta es correcta se podrá continuar con el encargo, de lo contrario, se podrá volver a introducir de nuevo una respuesta hasta acertar o hasta que el tiempo disponible finalice y perdamos la venta.

Si el cliente ha pedido una copia del *Georgetownian*, el trabajo realizado anteriormente de abrir el paquete y doblar los periódicos para colocarlos en las estanterías se ve

recompensado y la siguiente acción a realizar será cobrarlo, para lo cual se abrirá directamente la caja registradora y podremos acabar la transacción.

Si han encargado una bebida, el jugador deberá prepararla correctamente antes de poder cobrarla. Para ello se abre una nueva ventana en la cual se muestra la zona de preparación con una frase relacionada con la bebida que van a tomar, la cual hay que escribir de manera exactamente igual que en el ejemplo antes de que se acabe la paciencia del cliente (Fig. 30).

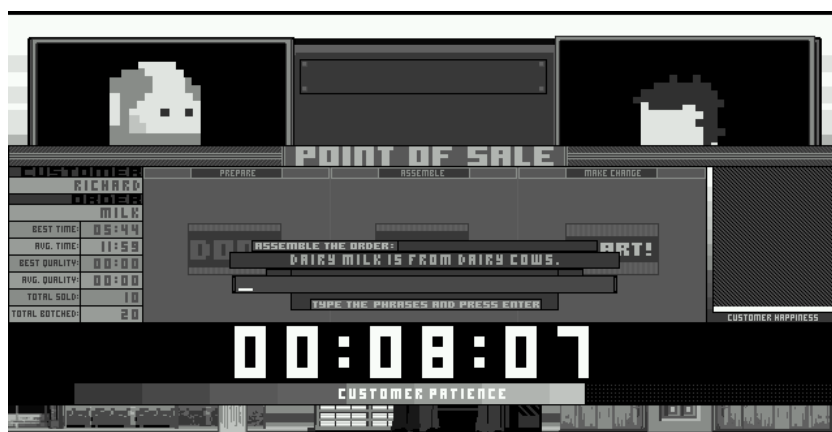


Fig. 30. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Si el jugador se equivoca escribiendo la frase, el resultado será el derramamiento de la bebida (Fig. 31), con la consiguiente pérdida de producto y del dinero que eso significa. Puede que perder un vaso de leche no parezca una gran pérdida, pero el dólar con cuarenta y tres céntimos que dejan de ganarse significan mucho dinero si las expectativas de venta son de cinco productos, y las ganancias totales del día ascienden a ocho dólares. Un motivo más para hacer sufrir al jugador.



Fig. 31. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Tras preparar el pedido, el último paso es abrir la caja registradora y cobrar (Fig. 32). Para ello tan sólo hay que pulsar con el ratón en el cajón que aparece en la parte superior de la pantalla. Como la mayoría de acciones, no es algo complicado de realizar, pero descubrir cómo hay que hacerlo forma parte de la idiosincrasia del juego y ayuda a introducir al jugador en la piel del personaje, para el cual hasta la más sencilla de las acciones puede suponer un reto, como abrir una caja registradora sin saber cómo y sin que nadie se lo explique.

Una vez descubierto cómo se abre, el proceso será mucho más rápido la próxima vez, incrementando la sensación del jugador de controlar la vida del personaje poco a poco.



Fig. 32. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Al abrir la caja, el cliente pagará su compra depositando en la parte inferior dinero suficiente para ello y el jugador tendrá que darle el cambio si fuera necesario.

El valor de los billetes es fácil de identificar, ya que está impreso en cada uno de ellos. Las monedas son un poco más complicadas, se pueden distinguir por el tamaño, más valiosas cuanto más grandes, pero al no estar identificado su valor, las primeras veces que se intente dar el cambio puede ser bastante complicado.

Existen unas pequeñas ventanas de ayuda en los laterales de la caja, en las cuales se puede ver la cantidad que ha pagado el cliente, el precio del artículo que ha comprado y el cambio que está en la bandeja para devolver al cliente.

Para mover el dinero el jugador debe usar el ratón pinchando sobre los billetes y las monedas para moverlos de la caja al mostrador o viceversa, teniendo en cuenta que el cambio es limitado y se debe calcular el cambio exacto, momento en el cual

debemos pinchar sobre el frontal de la caja registradora para cerrarla y efectuar la operación antes de que se acabe la paciencia del cliente (Fig. 33).



Fig. 33. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

El desconocimiento inicial de las monedas usadas en el juego unido a precios sin redondear puede llevar al jugador a sufrir en las primeras ventas, sobre todo si tiene que calcular el cambio de 20 dólares y el precio del periódico se ha establecido en 78 céntimos. La inexperiencia, la necesidad de dar el cambio exacto en un tiempo limitado y la imposibilidad de dar el cambio mal, probablemente hagan al jugador perder las primeras ventas, ahondando en la sensación de no dominar las mecánicas más sencillas para sobrevivir y aumentando la sensación de no tener el control sobre la vida del personaje. Afortunadamente, siempre hay más clientes y existe la posibilidad de mejorar poco a poco en cada venta.

## 1. Descansar

El personaje Andrus tiene una paciencia excepcional y puede aguantar más tiempo trabajando que el resto de los personajes, pero cuando su barra de sueño se vacía, no puede atender más clientes y debe ir al hotel a descansar si el jugador quiere poder volver a abrir el puesto y seguir vendiendo periódicos.

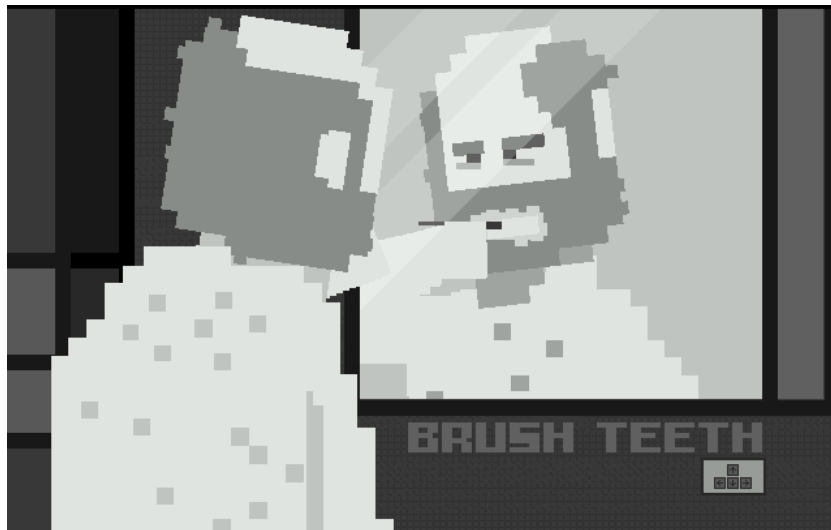


Fig. 34. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Una vez en su habitación deberá lavarse los dientes mediante un pequeño juego (Fig. 34) en el cual el jugador tendrá que pulsar un par de veces las teclas «derecha-izquierda» para mover el cepillo y acabar pulsando «abajo» para escupir y ver como el agua se cuele por el desagüe. Tras un día realizando acciones frenéticas, la simple acción de lavarse los dientes pulsando dos teclas y sin posibilidad de fallar y romper

algo o perder dinero, es un pequeño momento de relax, preludio del descanso del personaje.

## 2. Reflexionar sobre las acciones realizadas

Al final de cada día y después de lavarse los dientes, el juego se pausa indefinidamente mientras muestra al personaje duchándose junto a los resultados financieros del día, desglosados exhaustivamente para que el jugador pueda consultar el progreso de la partida.

De un juego pixelado, se pasa a una imagen <realista> del personaje, flanqueado por un balance financiero que muestra los resultados de las ventas realizadas durante el día, y al igual que la imagen del personaje desnudo muestran una cruda realidad: ganar dinero con un pequeño puesto es difícil y tras todo un día intentando hacerlo todo lo mejor posible, el jugador descubre que el resultado final no es el que esperaba, al igual que la imagen de Andrus en la ducha.

La idealización del juego por parte del jugador pone de manifiesto el contraste entre la simplificación visual del mismo frente a la complejidad de las acciones efectuadas, sobre todo al tener acceso a los resultados financieros de las ventas: el avatar del jugador, una sencilla representación pixelada de un vendedor de periódicos ambulante de origen ucraniano, es en realidad un viejo calvo y fofo, cuyos esfuerzos no bastan para salir adelante (Fig. 35).

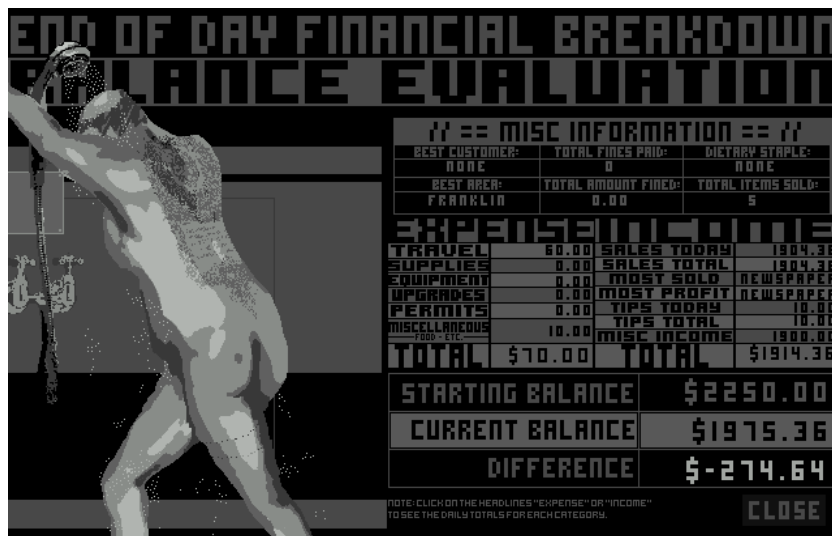


Fig. 35. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

La dicotomía entre la simplicidad visual y la complejidad de las mecánicas de juego es una manera de hacer notar al jugador que los juegos pueden llegar a ser tan difíciles como la vida misma y la posibilidad de mejorar los resultados mediante el esfuerzo y el aprendizaje es una cuestión a tomar muy en cuenta, pues no es sólo válida en el mundo del videojuego.

Es en este momento en el cual el juego puede convertirse en algo más profundo: si el jugador se da cuenta de que los resultados obtenidos dependen de su habilidad de aprender de sus errores, puede aprovecharse de la experiencia adquirida y poner en práctica lo aprendido para evitarlos, no tan sólo en el juego, sino en la vida real en la que está basado.



Fig. 36. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Y después de la reflexión en la ducha es hora de irse a dormir (Fig. 36). Andrus a veces tiene sueños en los cuales puede dar un pequeño paseo y encontrarse con su esposa Carolina. Al hablar con ella el jugador puede entrever parte de la historia de Andrus e intentar dilucidar cómo ha llegado a la situación en la que se encuentra, con la doble pérdida de su mujer y de un hijo, pero no tendrá una visión completa a menos que pueda desarrollar los encuentros con Su Chin, la esposa del dueño del motel.

Hablando con Carolina a lo largo de la semana de juego, el jugador puede llegar a descubrir que era profesora y murió dando a luz a su hijo, que también murió en la parto.

Cuando Andrus se despierta el jugador puede elegir entre tres opciones:

— Mirar la hora. Esta acción sólo funciona correctamente si el personaje tiene un reloj. Andrus es el único personaje que no tiene uno al comenzar el juego, pero puede comprar uno digital de pulsera por 7,88\$ en el supermercado, de lo contrario tendrá una orientación aproximada de la hora que es, la mayoría de las veces errónea.

— Volver a dormir. Si el jugador no tiene reloj, debe estimar la hora y si cree que es demasiado temprano, puede elegir volver a dormir y descansar durante más tiempo para que Andrus se recupere y pueda estar durante más tiempo trabajando cuando se levante.

— Levantarse de la cama. Si es la hora de levantarse o el jugador cree que ha descansado lo suficiente, puede hacerlo y comenzar un nuevo día, sea la hora que sea. Si es demasiado temprano, la barra de cansancio no se habrá rellenado y Andrus no podrá estar tanto tiempo trabajando como si hubiera descansado el tiempo necesario.

No es posible jugar más allá de la primera semana, pero existe la posibilidad de volver a jugar para intentar hacerlo de manera diferente.

### 3. Abandonar la ciudad

Si el jugador se siente agobiado por no poder conseguir sus objetivos en el juego, siempre tiene la posibilidad de ir a un depósito de trenes en cualquier momento. Una vez comprado no hay vuelta atrás y el jugador podrá ver una pequeña escena en la cual Andrus está en el andén de la estación esperando al tren (Fig. 37) pensando en lo que le depara el futuro, ahora que su vida en Georgetown no va a ninguna parte:



Fig. 37. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

*«Una vez más, estamos cogiendo el tren camino de un sitio nuevo. Otro sitio en el que no hemos estado nunca, ni visto, ni conocemos el nombre. Pero sólo será diferente de aquí porque no tendremos un puesto de periódicos. ¿Lo recuperará de nuevo Timothy Bigby (el antiguo propietario)? Me pregunto si la gente se dará cuenta de que ya no está abierto.»*

*Desde que era un niño, toda mi vida, no estaba entendiendo el poema de Tychna. Pensaba que el sol y la luna enmarcaban nuestro viaje a las estrellas que teníamos delante. Pero estaba equivocado. Las estrellas siempre están fuera de nuestro alcance. Su cercanía es una mentira. Es la ilusión del movimiento hacia adelante la que nos da una idea equivocada. Nunca nos acercamos y las estrellas estarán siempre por delante».*

Y el juego acabará aquí.

#### 4. Sin dinero para el alquiler

Si tras una semana de trabajo Andrus no tiene dinero suficiente para pagar el alquiler, George, el dueño del motel, intentará echarle de su habitación quedándose con todas sus cosas y pedirá a su esposa Su Chin que llame a la policía (Fig. 38).



Fig. 38. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Entonces se da al jugador la oportunidad de elegir entre hacer caso al casero e irse dejando todas las cosas de Andrus al señor Glembovski dentro de la habitación, o atacar al dueño del motel y evitar que se quede con las pocas pertenencias de Andrus, gato incluido. Si se elige esta última acción, Andrus, completamente furioso sacará la navaja que usa para abrir los paquetes de periódicos y tras tener que escribir una frase *en ucraniano* y otra en mal inglés apuñalará a George (Fig. 39).

Tras acuchillarle fuera de campo, Andrus entrará en la habitación y tras tranquilizar a Glembovski le dejará libre diciéndole que esa noche estará sólo en la tierra como el príncipe. Una vez sólo, escribirá una despedida en ucraniano sobre un periódico, mientras las lágrimas caen por su cara:



Fig. 39. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

*«Todo se ha hecho realidad, como se ha predicho.  
El tren parte hacia el cielo - ¡Todo recto!  
Cómo nos gustaría, cómo nos gustaría a todos nosotros  
no morir, sino caer dormidos.  
A aquellos que dejo atrás... ¡no os quejéis!  
¡Y no lloréis! Seré sordo a vuestros lamentos.  
Uno de nosotros ha partido al paraíso;*

*Voy a conocer a Dios sin duda, si existe algún tipo de Dios.*

*Transmitiré vuestros saludos.*

*Si me olvido, no importa, sobreviviréis.*

*Sólo tenéis unos pocos años de vida,*

*De alguna manera os las arreglareis y como estaba previsto, moriréis».*

Y tras mostrar imágenes de la navaja abriéndose y a Su Chin, la mujer de George, llorar desconsolada por su “doble” pérdida, se puede ver una imagen de Andrus feliz, abrazado a su esposa junto a un pequeño autobús (Fig. 40) mientras aparecen los títulos de crédito y el jugador intenta asimilar lo que ha pasado en realidad.



Fig. 40. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

## Sobrevivir

El jugador logrará ganar el juego con Andrus si tras una dura semana consigue sobrevivir con su gato, Mr. Glembovski, en buen estado; ha pagado su comida; el tabaco; la cuota semanal del periódico y tiene suficiente dinero para otra semana más de alquiler en el motel. Entonces podrá relajarse porque tiene un trabajo que le permite pagar una cama y un techo durante siete días más para sentirse como en casa (Fig. 41):

*«Tras meses de vivir a la deriva tras la muerte de su mujer, Andrus se ha encontrado a si mismo cultivando sentimientos de rituales significativos en un lugar en el que nunca había estado, o visto ni había oído hablar sobre él hasta recientemente».*



Fig. 41. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

### III.2.1.b. Melanie Emberley

Este personaje femenino es una mujer en proceso de divorcio de su marido Seth. Ha dejado su trabajo de oficina para abrir un puesto de café y necesita conseguir independencia económica para quedarse con la custodia de su hija Laura (Fig. 42). Durante una semana estará viviendo con su hermana Rebecca, una estudiante de cocina que preparará la comida para Melanie y su hija mientras ella se encarga de ganar el máximo dinero posible en su *stand* de café y de encargarse de llevar a su hija al colegio y acompañarla a casa cuando salga.



Fig. 42. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011)  
Steam v.1.6

Melanie debe visitar al juez el miércoles por la mañana con su ex marido para hablar de la custodia y dependiendo de su comportamiento durante los primeros tres días de la semana Laura podrá quedarse con ella el resto de la semana, o tendrá que irse con su padre hasta el lunes siguiente, momento en el cual tendrá que presentar ante el juez el balance económico de su nuevo negocio y se decidirá si puede quedarse con ella o no.

La debilidad del personaje son unos dolores de cabeza que tiene que combatir a base de pastillas, y los horarios de su hija, a los que tiene que amoldarse a riesgo de perder su custodia la próxima vez que hable con el juez. Si no la lleva al colegio por las mañanas o no llega a tiempo de buscarla, Laura llamará a su padre para que la lleve de vuelta a casa y contará como un comportamiento negativo a la hora de que el juez evalúe su actitud sobre mantener la custodia de su hija.

Además de tener la comida resuelta gracias a su hermana que es cocinera y deja comida preparada en la nevera de casa, también cuenta con dos pequeñas ventajas al comenzar el juego: su anillo de casada y un reloj de marca que puede vender en la casa de empeño para conseguir dinero y poder financiar el *stand* y los productos que puede poner a la venta para aumentar los ingresos del negocio, para que al presentarlos ante el juez el lunes por la mañana los resultados sean favorables y puedan darle la custodia de su hija.

Lo primero que debe hacer Melanie es conseguir un puesto para vender café (Fig. 43), así que tendrá que hablar con Alice, de la tienda de máquinas, para encargarse de uno. Para que lo construyan necesita un permiso que debe obtener en el ayuntamiento de la ciudad y una máquina de café expreso, que puede comprar en el hipermercado situado al norte de la ciudad.



Fig. 43. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Esto que parece tan sencillo puede suponer un problema para todo aquel que no haya jugado al juego y sea su primer contacto con la ciudad pues al no conocerla, es difícil orientarse y, a pesar de tener un mapa, puede ser complicado encontrar el taller de maquinaria en el que Alice construye los *stands*, la oficina del ayuntamiento en la cual sacar el permiso de venta, o elegir el mejor lugar en el cual poner el puesto. Explorar Georgetown lleva tiempo, y el tiempo es uno de los elementos que los jugadores no saben gestionar durante las primeras partidas, ya que están demasiado ocupados intentando comprender las mecánicas del juego mientras pretenden avanzar en el mismo. Una vez encontrado el ayuntamiento y hablar con Glenda, la encargada de los permisos, el jugador puede elegir un lugar donde poner el *stand*. Aunque desconozca cual puede ser el mejor sitio para situarlo, la mejor alternativa es adquirir la ubicación más barata, la esquina de la calle 13 con Franklin, por la que el ayuntamiento cobra 100\$ y la universidad otros 100\$, lo cual supone un total de 200\$.

Una de las particularidades del personaje de Melanie es que puede «*endeudarse*» al comprar los objetos necesarios para montar el puesto de café, pero cuanto mayor sea la deuda, más problemas tendrá para cubrirla y cuando deba hablar con el juez Posner sobre su situación económica para optar a la custodia de su hija, será un hándicap que contará en su contra, puesto que no podrá demostrar que el negocio genera dinero suficiente para mantenerlas a las dos y pagar las deudas adquiridas.

El jugador puede conseguir una máquina de café al comenzar el juego en el supermercado situado al norte de la ciudad por 200\$ y durante la partida puede encontrar en la cafetería Georgetown Roastierry de los hermanos Arthur y Elliot Barney, un modelo especial denominado *Barney Machine* a la venta por 3000\$. Comprarla es una opción posible y como resultado podrá preparar un café de calidad superior, pero si lo hace el jugador no podrá ganar dinero suficiente para amortizarla y demostrar en el juzgado que el negocio funciona. Cuando el jugador compre una máquina de café, Alice podrá construir el *stand* y colocarlo al día siguiente en el lugar en el que Melanie haya elegido.

Tras conseguir el permiso, comprar la cafetera y pagado a Alice para que construya el puesto de café, el balance financiero de los primeros días (Fig. 44) estará en números negativos, aunque para sanearlo ligeramente existe la opción de vender en la casa de empeños el anillo de boda y un reloj recuerdo de su matrimonio.

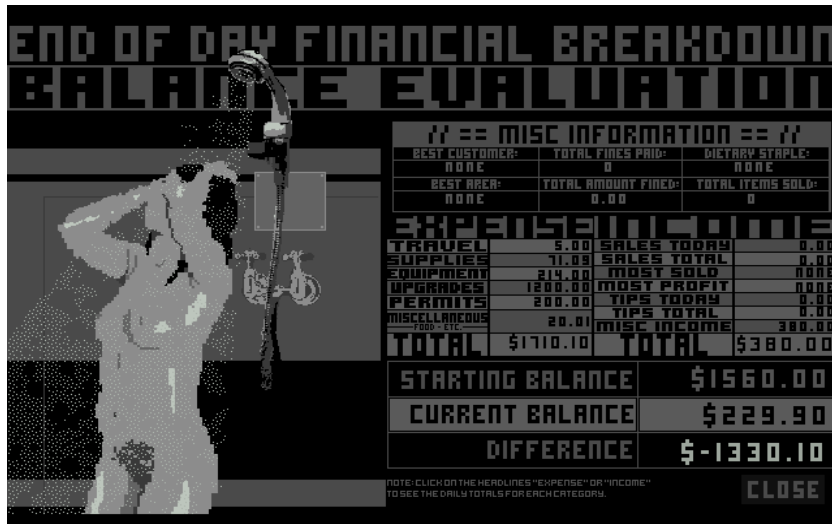


Fig. 44. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

### 1. Hacer café

Como la especialidad de Melanie son los cafés, el ritual para prepararlo es especial y la rapidez y destreza con la cual se lleve a cabo influirá en gran manera en el resultado final. Como el resto de mecánicas del juego la única forma de mejorar es practicar el proceso y aunque el jugador tiene unas rápidas instrucciones en pantalla, la única forma de perfeccionar la técnica de hacer cualquier clase de café, es equivocarse mientras se prepara la bebida.

Existen cuatro tipos de café diferentes en el juego con los cuales se puede hacer café en la máquina. La principal diferencia entre ellos es el precio de compra, que condiciona el precio de venta y la rentabilidad que se le saca a cada taza.



Fig. 45. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

- <Café Grado D>. Este tipo de café es una mezcla de granos tipo "Robusta" ya molidos y procesados a máquina en el sur de Brasil. Tras ser tostado en Michigan, el café se empaqueta en una lata y se envía. Tiene un coste de 4,57\$ por cada 30 tazas.
- <Café Grado C>. Es una mezcla de granos de café del tipo "Robusta" y "Arabica" recogidos a máquina al sur de Brasil y procesados usando el método de fermentación y limpieza. Ha sido tostado en una planta de

California antes de empaquetarse. Cada paquete cuesta 9\$ y vale para 30 tazas.

- <Café Grado B>. Este café ha sido recogido a mano en Uganda y enviado a Portland, Oregon, donde ha sido ligeramente tostado al estilo “Half City” o “New England”, dejando los granos con un sabor fresco y suave. Tiene un coste de 14\$ por cada 30 tazas.
- <Café Grado A>. Es una variedad selecta de granos “Arábico Hawaiianos”· cultivados en Mona Loa, el mayor volcán de la tierra. Se tuesta en el Georgetown Roastierry antes de comprarlo, mejorando la retención del sabor y evitando el sabor amargo se produce al hacerlo mucho. Tiene un coste de 30\$ por paquete y con cada uno de ellos se pueden hacer 30 tazas.
- <Café Especial>. Poco se sabe sobre este café, aparte del hecho que se envía desde un estado privado cerca de las laderas del Pico de la montaña Azul, en Jamaica. El aroma de la bolsa es indescriptible. Tiene un precio de 50\$ la bolsa para 30 tazas de café.

Dependiendo del tipo de café puede acompañarse con la cantidad que desee el jugador de azúcar, crema, siropes o crema batida, pero tendrá que ajustar el precio dependiendo de la cantidad de producto que use en cada mezcla para poder mantener las ganancias por cada taza vendida.

En la librería de Eddie existe un libro titulado "*Coffee made clear*" que puede comprarse por 15\$ y contiene instrucciones y pistas para hacer un buen café con una máquina expreso, pero como el jugador probablemente prefiera invertir su tiempo en atender su *stand* en vez de visitar librerías, no es muy factible que pueda tener acceso a él hasta que haya jugado varias partidas y ya esté familiarizado con las mecánicas de juego, con lo cual el libro ya no será de tanta utilidad.

La primera vez que el jugador compre en el Georgetown Roastery un paquete de café de grado A, los hermanos Barney hablarán sobre un libro titulado "*Caffe Arcano*", una obra escrita en italiano antiguo que habla sobre monjes y café y de la que parece ser que sólo hay tres copias en todo el mundo, una de las cuales está en el sótano del Vaticano y otra en la librería de Eddy, en el Downtown de la ciudad. Los hermanos Arthur y Elliot pagarían a Melanie 500\$ por el libro si lo consigue.

El libro "*Caffe Arcano*" es el hilo conductor de una trama secundaria del juego bastante oculta en la cual el jugador debe encontrar un tratado que atesora los planos para construir la mejor máquina de café del mundo. El jugador podrá elegir entre engañar a los implicados en el asunto y ganar dinero fácil o seguir vendiendo cafés para lograr el dinero suficiente para que le den la custodia de su hija Laura.

Una vez en el *stand*, la primera vez que un cliente pida un café el jugador podrá preparar uno siguiendo las instrucciones que aparecen en pantalla junto a la máquina. Las acciones a realizar no son difíciles, pero las primeras veces es fácil equivocarse y además se introduce una nueva variable en juego, la sincronización: el jugador debe realizar algunas acciones durante un tiempo determinado, si se queda

corto, tendrá opción que repetir de nuevo la acción, pero si se pasa tendrá que empezar desde el principio todo el proceso para preparar una taza de café, con la pérdida de tiempo y producto que implica.

La primera acción necesaria es moler el café (Fig. 46), para lo cual hay que pulsar el cursor hacia «abajo». En ese momento se empiezan a iluminar unas luces situadas en el frontal del molinillo. El jugador debe soltar el botón para dejar de moler café cuando se iluminen seis de las ocho luces, aunque tiene dos más como intervalo de seguridad para parar el molinillo y no moler demasiado café. Si el jugador mantiene pulsado el cursor hacia abajo demasiado tiempo y se iluminan todas las luces, deberá volver a empezar a moler de nuevo, perdiendo una ración de café en el proceso y el tiempo invertido en hacerlo.



Fig. 46. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Una vez molido el café hay que golpear el portafiltro para homogeneizar la mezcla pulsando las teclas «derecha – izquierda» (Fig. 47). En este paso no es posible equivocarse y tras pulsar varias veces cada tecla el jugador irá directamente al siguiente paso.



Fig. 47. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Tras homogeneizar la mezcla hay que nivelar el café y eliminar la molienda sobrante, pulsando la tecla derecha para que Melanie deje el porta filtro preparado para el próximo paso (Fig. 48). Tampoco es posible equivocarse en este momento y tras mantener pulsada la tecla derecha durante unos segundos el jugador irá automáticamente al siguiente paso.



Fig. 48. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Una vez eliminado el exceso de café, el siguiente paso es comprimirlo con un *tamper*, usando una fuerza de 40 libras para obtener el prensado óptimo del café (Fig. 49). Para ello el jugador deberá mantener pulsada la tecla «abajo» hasta que el indicador de presión de la parte superior de la pantalla indique 40 libras, la medida exacta para que cuando pase el agua pueda extraer toda la esencia del café



Fig. 49. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Tras ejercer la presión necesaria sobre el café, hay que levantar el *tamper* girándolo para que quede nivelado (Fig. 50). En pantalla las indicaciones señalan que hay que pulsar las teclas de dirección en secuencia circular para girar el tamper y levantarlo.

La ayuda visual señala el sentido contrario a las agujas del reloj para pulsar las teclas, pero en el libro *"Coffee made clear"* que el jugador puede comprar en la librería de Eddie, uno de los consejos es girar el *tamper* al revés para tardar menos tiempo, por lo cual la manera más rápida es pulsar las teclas en el sentido de las agujas del reloj. Una pequeña muestra de la dificultad que entraña encontrar la manera correcta de hacer las cosas en el juego.



Fig. 50. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Con el café prensado en el portafiltros es el momento de insertarlo en la máquina de café. El próximo paso es pulsar la tecla «Izquierda» hasta que el portafiltros se coloca bajo el grupo de café, entonces el jugador debe pulsar la tecla «arriba» hasta que encaje (Fig. 51).



Fig. 51. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Al igual que otros momentos de la preparación, no es posible equivocarse, pero la preparación no continuará hasta que el jugador pulse la tecla adecuada durante el tiempo suficiente para llevar el portafiltro hasta su posición final y la máquina pueda filtrar el café automáticamente.

Una vez hecho el café, se debe pulsar la tecla «abajo» para verterlo en la taza en la que posteriormente se servirá al cliente (Fig. 52).



Fig. 52. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Cuando el café esté en la taza y dependiendo del pedido, el jugador debe colocar la taza bajo los ingredientes necesarios usando las teclas de «derecha/izquierda» y pulsar la tecla «arriba» para añadirlos al pedido (Fig. 53). Aunque las recetas para cada tipo de bebida están marcadas en la página, el verdadero reto en este momento es recordar el pedido del cliente.

Si el jugador se equivoca y prepara una bebida incorrecta deberá empezar de nuevo, con la pérdida de tiempo y producto que ello implica.

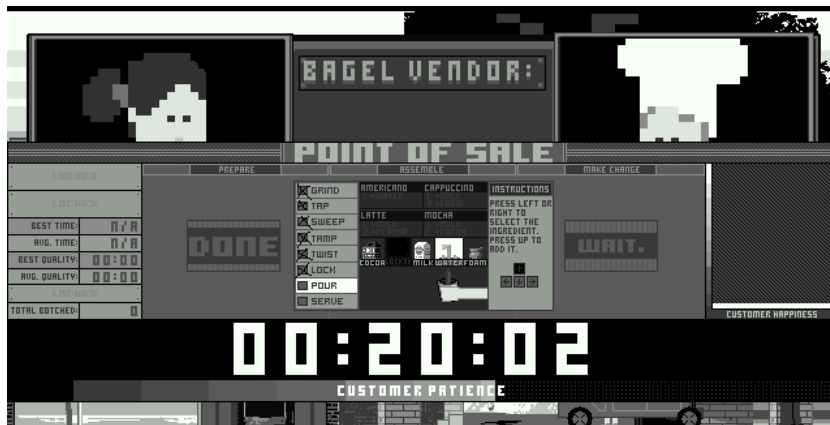


Fig. 53. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

El último paso a realizar es entregar la bebida, para lo cual el jugador debe mantener pulsada la tecla *Izquierda* y Melanie alargará el brazo y la bebida acercándose a al cliente (Fig. 54).

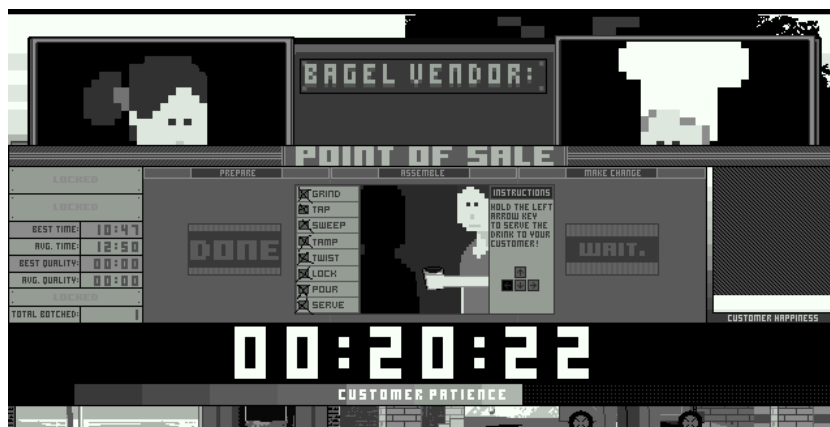


Fig. 54. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Una vez entregada la bebida correctamente, el jugador debe cobrar la bebida dando el cambio correspondiente para completar la venta.

Realizando todos estos pasos el jugador podrá hacer un buen café tanto en el juego como en la vida real, ya que los pasos a seguir reflejan fielmente los mismos que hay que hacer en una cafetera expreso de verdad. Desde los pequeños golpes al portafiltros a la presión que hay que imprimir al café son detalles que realiza cualquier barista experimentado para preparar un café y de la misma forma el jugador debe entrenarse para hacerlo de la manera más rápida y eficiente posible.

Además de café pueden venderse otros productos para los que no es necesario usar la cafetera, por lo tanto el tiempo de preparación será menor y los ingresos mayores en relación al tiempo invertido en prepararlos (Fig.55).

El método de venta para los productos que no sean bebidas derivadas del café será el mismo que con Andrus. Primero hay que seleccionar el producto que ha pedido el cliente entre los cuatro posibles que se presentan en pantalla y posteriormente escribir la frase relacionada con el mismo que se presenta en la pantalla sin errores antes de que se acabe la barra de paciencia del cliente.

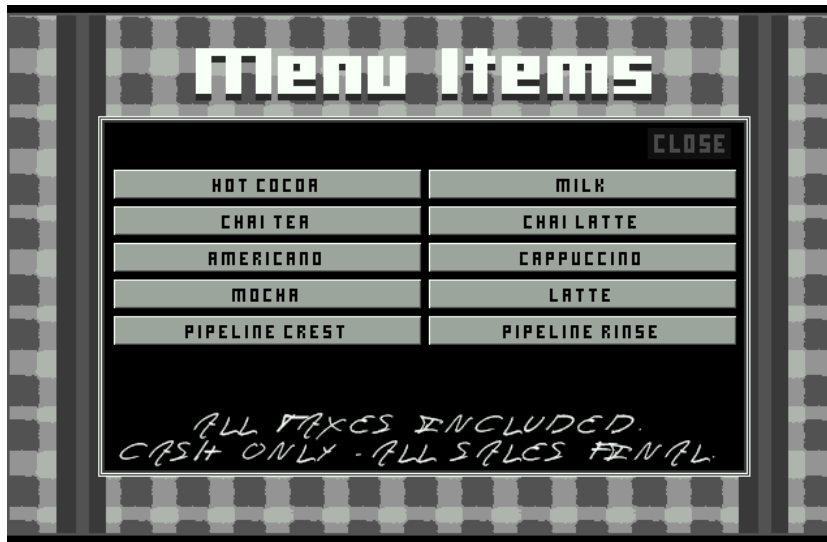


Fig. 55. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Si se escribe incorrectamente, el jugador perderá una unidad del producto que haya pedido el cliente y aparecerá una frase distinta que el jugador deberá intentar escribir de nuevo. Una vez escrito correctamente el mensaje, el pedido se entrega automáticamente al comprador y se le cobra de manera genérica.

Al igual que el resto de personajes, Melanie también tiene inconvenientes: su la barra de cansancio se vacía con el tiempo y una vez agotada debe volver a casa para descansar o de lo contrario no podrá seguir atendiendo a sus clientes en el puesto de café.

Esporádicamente Melanie sufrirá dolores de cabeza que le hacen perder tiempo que podría utilizar para vender más cafés. Para evitarlo puede tomar pastillas para la migraña que venden en el supermercado.



Fig. 56. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Todos los días puede acompañar por la mañana a su hija Laura al colegio y recogerla por la tarde. Por el camino pueden charlar del futuro que les espera y dependiendo de las respuestas que dé el jugador a las preguntas de Laura, la relación entre madre e hija se fortalecerá o les hará distanciarse (Fig. 56). El baremo para comprobar en qué estado se encuentra la relación es la sonrisa de Laura: cuanto mayor sea, más contenta estará con su madre. No acompañarla, aumenta su descontento y hará que sea más fría y desconsiderada con su madre.

El miércoles por la mañana Melanie debe pasar por el juzgado para hablar con su ex marido y el juez Posner sobre la custodia de Laura. Si no se presenta a tiempo, el juez le quitará la custodia temporalmente hasta el lunes, momento en el que se reunirán de nuevo para comprobar el balance económico del *stand* y la posibilidad de quedarse con ella (Fig. 57).



Fig. 57. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Dependiendo de cómo hayan transcurrido los primeros días de juego con Laura, el juez puede decidir que se quede con su madre el resto de la semana, con lo cual podrá seguir acompañándola al colegio, o si encuentra que está demasiado ocupada trabajando puede dictaminar que vuelva temporalmente con Seth, su ex-marido, hasta la vista del lunes, momento en la cual decidirá el futuro de la custodia dependiendo de los resultados económicos del nuevo negocio de Melanie.

## 2. Abandonar la ciudad sin Laura

Si el jugador se ve superado por los acontecimientos, siempre puede optar por irse de la ciudad en tren. Por el precio de 200\$ puede comprar un billete que le llevará desde el depósito de trenes hasta la estación situada al norte de la ciudad y una vez allí podrá elegir cualquier otro destino y abandonar la vida que no ha podido mantener aquí (Fig. 58).

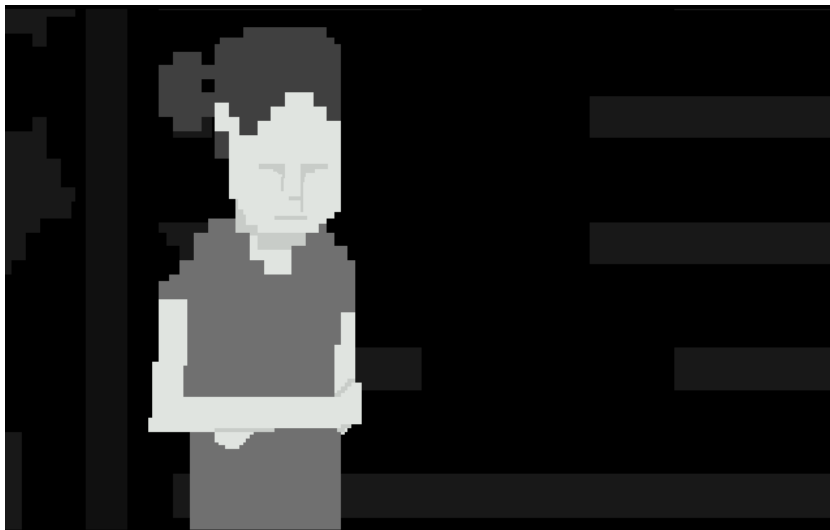


Fig. 58. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Y cuando Melanie está en el andén del tren se dice a sí misma que está bien, que no está mal estar sola por una vez porque nadie la necesita para nada y es el momento ideal para tomarse un pequeño descanso ya que Laura está mejor con su padre y su

hermana no la necesita en casa. Piensa que cuando la vean viviendo su nueva vida se alegrarán de que se haya ido. Y que ella podrá perdonarles.

Y entonces llora.

### 3. Huir de la ciudad con Laura

Si a pesar de comprar el *stand*, Melanie no consigue reunir el dinero necesario para quedarse con la custodia de su hija y no ha podido cumplir sus expectativas como madre, existe un final alternativo en el cual huye de la ciudad cambiando el puesto de café por una camioneta en la cual escapa junto a Laura diciéndole que se van a ir de camping, cuando en realidad está buscando un nuevo lugar desde el cual comenzar de nuevo ellas dos solas (Fig. 59).



Fig. 59. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

#### 4 . Lograr el objetivo

Si tras muchos esfuerzos Melanie logra llegar al lunes con al menos 200\$ ahorrados y su hija Laura está medianamente contenta con su comportamiento como madre, podrá acercarse al juzgado para intentar hacerse con la custodia de su hija antes del mediodía. Su hermana Rebecca estará esperando en la puerta del juzgado para hablar con ella y recordarle que todo irá bien, independientemente de lo que suceda dentro de la sala con el juez (Fig. 60).



Fig. 60. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Independientemente del resultado financiero obtenido, el jugador no podrá entrar nunca en la sala tras hablar con Rebecca.

## Investigación

Después de escuchar sus palabras de aliento el juego acaba, dejando la interpretación de lo que sucede dentro de la sala al propio jugador, para que pueda crear una historia a su medida, dependiendo de lo que haya hecho durante la partida, rellenando los huecos vacíos que deja el juego con su propia experiencia, al igual que sucede con las caras pixeladas de los personajes y los esbozos de su personalidad.

### III.2.1.c. Vinny

Vinny regenta un puesto callejero para vender *bagels*, un tipo de pan elaborado con una masa de harina de trigo que primero se hierva y después se cuece con forma de anillo y se acompaña de diversos tipos de relleno. Su objetivo en el juego es conseguir dinero suficiente para sobrevivir y mantener el apartamento que le deja su amiga Evangeline durante varias semanas. Para ello deberá encontrar su antiguo carro ambulante que está guardado en algún lugar de la ciudad y prepararlo para volver a recorrer las calles (Fig. 61).



Fig. 61. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Su habilidad especial es la capacidad de preparar varios tipos de *bagels*, lo cual permite al jugador experimentar con diferentes ingredientes para ver cual vende mejor. Tiene un libro de recetas con múltiples variantes y existe la posibilidad de comprar más libros de recetas e incluso se pueden inventar nuevas variedades y experimentar con los clientes para ver si funcionan.

Su debilidad es la adicción a la cafeína. Mientras tenga suficiente en el cuerpo puede caminar muy rápido, de lo contrario se cansará y caminará más despacio, momento en el cual debe tomar una taza para recuperarse y poder mantener el ritmo. El mayor problema de Vinny es, por tanto, su dependencia del café: debe tomar una taza

cuando su barra de cafeína esté casi vacía para rellenarla, si no quiere que baje su velocidad de movimiento y tenga que hacer las cosas más despacio.

Como el resto de personajes, también tiene inconvenientes: aunque Vinny va a vivir durante tres semanas en el piso de su amiga Evangeline, debe pagar 130\$ semanales de renta al señor Blay todos los viernes en la oficina de Bienes Raíces situada en la calle 13 para evitar que le echen del piso.

No empieza con mucho dinero en efectivo, pero al contrario que el resto de personajes, tiene un carro ambulante de su propiedad. El único problema es encontrarlo en la ciudad. El jugador puede optar por ir preguntando a todos los personajes que encuentra o también puede echarle un vistazo al libro de recetas que tiene en su poder donde en la última página encontrará una nota que informa que su carro lo tiene Alice en la tienda de máquinas.

Para conseguir que Alice le devuelva el carro, tan sólo tiene ir a por él y pedirselo y aunque no tenga permiso del ayuntamiento puede empezar a vender inmediatamente, a sabiendas de que puede ser multado por vender productos en suelo público sin un permiso en regla.

El mayor inconveniente de la historia de Vinny no forma parte del juego, sino de cómo está construido el personaje, ya que no existe un <final feliz> para él. El código del programa no contiene ninguna referencia a una condición de victoria que pueda alcanzarse y mostrar al jugador el final, además de no existir ninguna línea de

diálogo que indique qué puede pasar. Sencillamente no es posible acabar el juego con Vinny a menos que abandone la ciudad.

### 1. Preparar *bagels*

Vinny tiene en su poder un libro de apuntes con recetas para preparar tres tipos diferentes de *bagels*, ya que cocinarlos es la única forma de obtenerlos. El jugador deberá comprar los ingredientes necesarios en la ciudad y seguir las indicaciones para prepararlas y puede experimentar todo lo que desee para crear nuevas combinaciones, que pueden gustar o no a sus clientes.

La receta para un *bagel* básico (Fig. 62) necesita los siguientes ingredientes: 2 unidades de levadura; 1 unidad de azúcar; 8 unidades de harina y 3 unidades de sal.

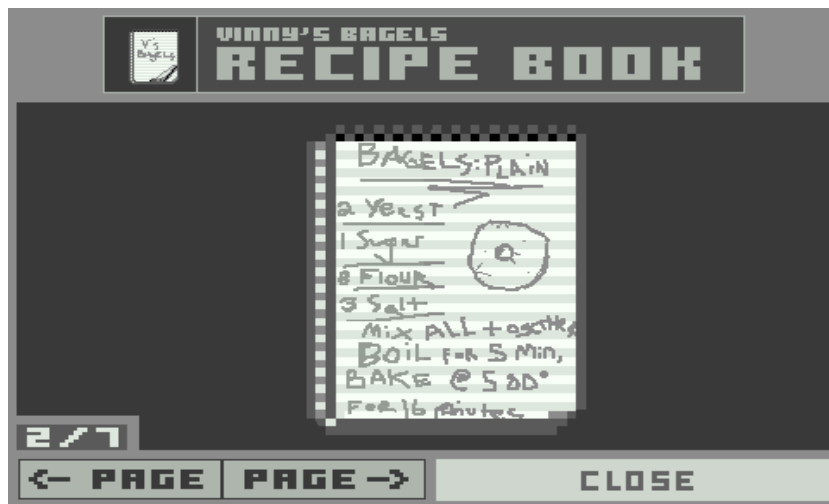


Fig. 62. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Para preparar cualquier receta Vinny necesita estar en la cocina del apartamento y tener todos los ingredientes necesarios a mano (Fig. 63).



Fig. 63. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Con la receta básica de los bagel se obtienen 12 unidades preparadas para vender, que se pueden mezclar a gusto del cliente con cualquiera de los ingredientes disponibles en el menú de Vinny.

Para realizar cualquier acción en la cocina deben seleccionarse los ingredientes que se deseen del inventario y añadirlos a uno de los cuatro espacios destinados a la preparación de recetas.

Las opciones disponibles para manipular los alimentos en la cocina son:

#### Mezclar

Se pueden tener hasta cuatro ingredientes a la vez para mezclar y sólo pueden añadirse, no hay posibilidad de quitar. Si el jugador se equivoca con las cantidades por añadir más cantidad de la debida, la receta tiene muchas posibilidades de salir mal. Una vez creada la masa base pueden añadirse más ingredientes para preparar recetas avanzadas, como bagels de arándanos.

#### Hervir

La masa base de los bagels debe hervirse durante 5 minutos en agua antes de poder meterse en el horno para que queden esponjosos.

#### Hornear

Una vez hervida la masa base hay que hornearla durante 16 minutos a 500° Fahrenheit para obtener bagels crujientes.

## Investigación

### Colar

El único ingrediente que se puede colar es la leche fresca, de la cual se obtiene la nata que se utiliza como base para la crema de queso con la que poder hacer un acompañamiento casero para las bagels especiales.

### Enfriar

La crema obtenida al colar la leche necesita enfriarse para que coja la textura necesaria y se transforme en crema de queso casera, un complemento ideal para los bagels con mucho tirón en el mercado.

### Freír

Es posible freír cualquier alimento, pero el resultado siempre será una sustancia incomedible y sin identificar que no vale para nada.

Existe la posibilidad de experimentar e inventar recetas propias, pero la única manera de comprobar los resultados es cocinando con los ingredientes disponibles en el juego. La lista de bagels especiales que es posible preparar es la siguiente

- Bagel de chocolate.
- Bagel de crema de cacahuetes.
- Bagel de uva.
- Bagel de salmón.
- Bagel de té.
- Bagel de café.
- Bagel de alcaparras.
- Bagel de cola.
- Bagel de comida para gato.
- Bagel de jalapeño.
- Bagel de chili.
- Bagel de ketchup.
- Bagel de mostaza.
- Bagel de *relish*.
- Bagel de chucrut.
- Bagel de canela.
- Bagel de alcanfor.
- Bagel de taco.

Una vez preparadas las bagels Vinny podrá venderlas en el puesto ambulante con mayor o menor fortuna dependiendo de sus ingredientes.

Vender bagels.

Una vez cocinados los bagels, Vinny puede añadirlos al menú del carrito y venderlos usando la fórmula de tener que escribir la frase adecuada para preparar el bagel correctamente y poder realizar la venta.

Cuando su barra de cansancio se agota, Vinny debe volver a casa a descansar y poder recuperarse para poder seguir atendiendo su puesto de *bagels* en condiciones óptimas.

Tras lavarse los dientes, el jugador puede consultar los resultados de las ventas del día y comprobar si los experimentos culinarios funcionan, planificando lo que necesita hacer el día siguiente considerando los resultados obtenidos (Fig. 64).

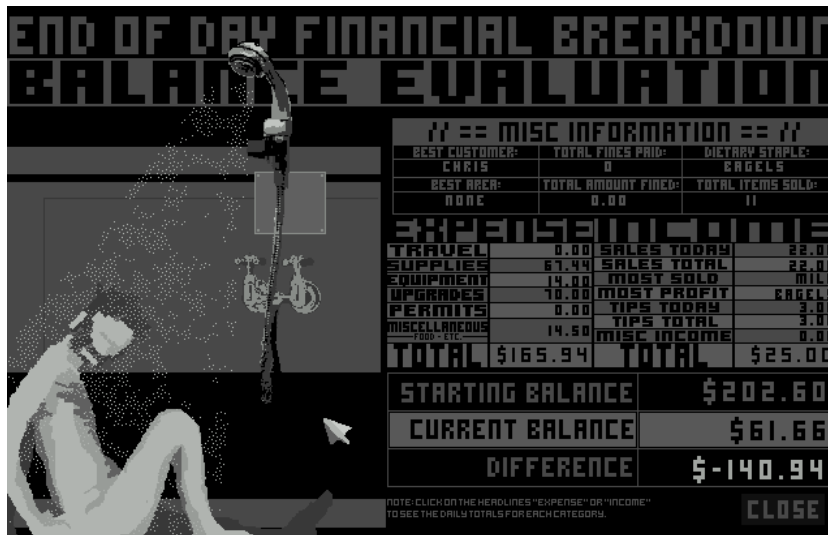


Fig. 64. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

## 2. Abandonar la ciudad de Georgetown

Cuando el jugador agote sus posibilidades para seguir jugando, la única manera de acabar la partida es acercarse al depósito de trenes y comprar un billete para irse de la ciudad, aunque en el caso de Vinny tiene una enseñanza especial (Fig. 65):



Fig. 65. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

*«Como en un juego:  
"Nueva vida".  
Inténtalo de nuevo, más fuerte.  
Tan vulnerable  
como la última vida,  
pero más inteligente esta vez  
y de alguna manera más experimentado»*

El epítome de la historia de Vinny es un resumen del juego en sí mismo, donde la repetición de las acciones y la experiencia que se gana al realizarlas son la única manera de avanzar en el mismo y conseguir los objetivos propuestos, o en el caso de Vinny hasta dominarlos y al no poder ir más allá, partir hacia nuevos horizontes.

Y mientras el tren sale de la ciudad con Vinny a bordo, el jugador puede ver una imagen del carro de *bagels* aparcado frente a la puerta del taller de Alice, donde lo dejó la última vez que se fue de Georgetown (Fig. 66).



Fig. 66. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Y colgado de la barra de la sombrilla, una nota de despedida (Fig. 67):

«Alice: Ya no soy necesario aquí. Me voy al espacio exterior. Gracias».



Fig. 67. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

#### III.2.1.d. Logan Baines

La ventaja de analizar un juego teniendo acceso a su código fuente es la posibilidad de encontrar contenido oculto y activarlo. Con un desarrollo de tres años el contenido extra creado por su autor para *Cart Life*, que no vio la luz en el juego final, es bastante elevado, aunque debe tenerse en cuenta que es material no acabado ni pulido.



Fig. 68. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Existe un cuarto personaje llamado Logan Baines (Fig. 68), sólo accesible utilizando el modo de desarrollo del juego<sup>7</sup>. Es un vendedor ambulante especializado en perritos calientes y aunque el jugador puede comprar la materia prima para los perritos en cualquier momento con cualquiera de los personajes disponibles en el juego oficial, sólo puede venderlos él (Fig. 69).



Fig. 69. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

La historia alrededor de este personaje no está desarrollada, aunque al interactuar con los personajes de la misma manera que el resto de protagonistas jugables puede dar la sensación durante el día a día que sí existe, pero al no contar con un objetivo definido y empezar con dinero más que suficiente para comprar un carrito de perritos

---

7

*Cart Life* fue lanzado en 2011, pero en 2014 su creador liberó el código del juego. El modo desarrollo está disponible accediendo al código mediante *Adventure Game System*, el software usado para crearlo y que permite cambiar, entre otras muchas cosas, el personaje principal del juego.

calientes y todo el género que necesite para empezar el negocio sin problemas, no existe ningún reto para el jugador y el progreso del personaje es inexistente.

Además de carecer de una historia personalizada para el personaje, tampoco existe un final —bueno o malo—, así como la posibilidad de irse de la ciudad en tren.

El único cambio a nivel jugable con este personaje es la posibilidad de cambiar el precio de los ingredientes que pueden acompañar al perrito caliente, pero son los personajes los que pueden pedir uno u otro dependiendo de sus gustos, por lo tanto el margen de maniobra se limita a ajustar los precios para que los compren el mayor número de clientes (Fig. 70).

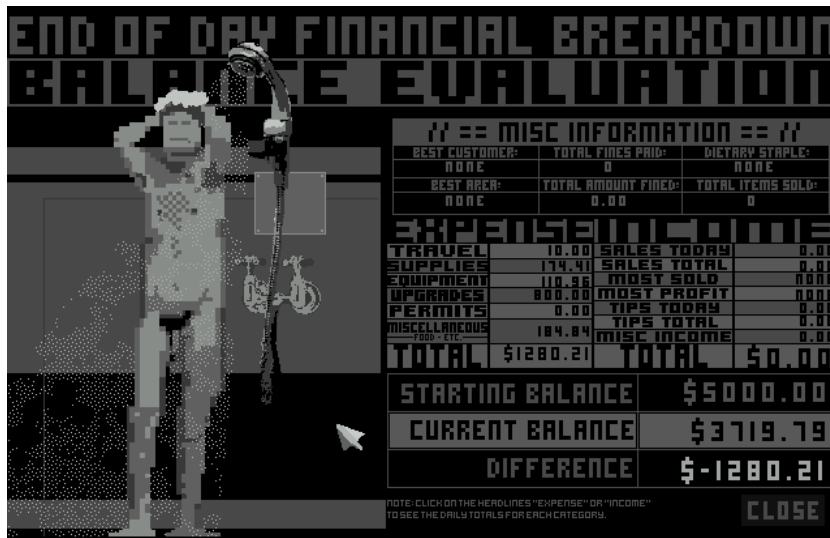


Fig. 70. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

## Investigación

El resto del juego se desarrolla de la misma manera que con el resto de los personajes, repitiendo la fórmula de tener que escribir la frase adecuada para preparar el perrito correctamente y poder realizar la venta.

Al igual que el resto de personajes Logan también necesita descansar tras un largo día de trabajo: tras lavarse los dientes, el jugador puede darse un baño de realidad mientras consulta los resultados de las ventas del día e intenta planificar los próximos movimientos para poder seguir adelante (Fig. 71).



END OF DAY FINANCIAL BREAKDOWN			
BALANCE EVALUATION			
// == MISC INFORMATION == //			
BEST CUSTOMER:	TOTAL FINES PAID:	DIETARY STAPLE:	
NONE	0	NONE	
BEST AREA:	TOTAL AMOUNT FINED:	TOTAL ITEMS SOLD:	
NONE	0.00	0	
EXPENSES/INCOME			
TRAVEL	10.00	SALES TODAY	0.00
SUPPLIES	174.41	SALES TOTAL	0.00
EQUIPMENT	110.96	MOST SOLD	0.00
UPGRADES	800.00	MOST PROFIT	0.00
PERMITS	0.00	TIPS TODAY	0.00
MISCELLANEOUS	184.84	TIPS TOTAL	0.00
(FOOD - ETC)		MISC INCOME	0.00
TOTAL:	\$1280.21	TOTAL	\$0.00
STARTING BALANCE		\$5000.00	
CURRENT BALANCE		\$3719.79	
DIFFERENCE		\$-1280.21	
NOTE: CLICK ON THE HEADLINES "EXPENSE" OR "INCOME" TO SEE THE DAILY TOTALS FOR EACH CATEGORY.			
			CLOSE

Fig. 71. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

La única parte en la que el jugador puede vislumbrar la personalidad de Logan es a través de los sueños que tiene al ir a descansar. Una vez dormido, Logan aparece en el tejado de una casa y solamente puede avanzar saltando de un tejado a otro, pero es imposible llegar a la siguiente casa porque siempre se cae (Fig. 72).

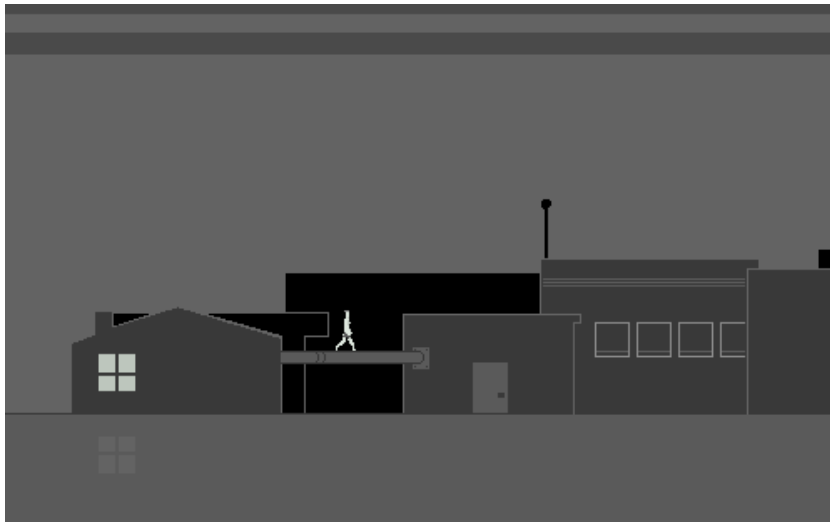


Fig. 72. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Y cada vez que cae al vacío, aparece una luna llena con una frase que refleja la inseguridad laboral de trabajar con un carrito ambulante:

*«DIVORCIO. Si no gano más dinero, ella me va a abandonar.*

*¡MÉDICO! ¿Qué pasa si me pongo enfermo o tengo una lesión y no puedo trabajar más?*

*POBREZA*

*No tenemos ningún seguro médico.*

*Seremos unos sin techo.*

*Odía que no pueda comprarle mejores cosas.*

*¿Cómo vamos a ahorrar dinero suficiente para retirarnos?*

*No nos podemos permitir un pago inicial.*

*¿Cómo ha podido caer nuestra línea de crédito tan bajo?*

*No podemos pagar las facturas este mes.*

*Todo es tan caro...»*

La partida con Logan no tiene ningún tipo de final y tampoco puede irse de la ciudad. Funciona gracias a la existencia de clientes y la mecánica básica de vender productos que usan los demás personajes, pero sin tener una identidad propia que le diferencie ni que ayude al jugador a identificarse con él durante el proceso de aprendizaje ni a empatizar con su historia.

Jugar con Logan es un ejemplo de cómo una mecánica de juego puede ayudar a crear una historia, pero no puede compararse con la que se crea usando la misma mecánica apoyada por unos personajes con mayor profundidad psicológica. De tener una simple experiencia en la que lo importante es ganar dinero, usando personajes con un pasado concreto y con posibilidad de cambiar su presente usando las mecánicas del juego, puede generarse un mundo que el jugador puede superar si pone interés por su parte y se involucra en él, rellenando los huecos existentes con su propia experiencia y creando un recorrido que convertirá el juego en una historia (experiencia) personal.

### III.1.3. Elenco de personajes

Al finalizar el juego se muestran los títulos de crédito y una imagen con los personajes que el jugador ha encontrado a lo largo del mismo, con un pequeño esbozo de la vida de cada una de estos personajes que hemos empezado a conocer y una frase que los describe. Este pequeño resumen pone aún más de manifiesto la importancia de las relaciones personales en el juego y la relevancia de la aportación del jugador a la hora de rellenar los huecos que dejan libres tales historias, dotando a cada personaje de un pequeño esqueleto que ayuda al jugador a crear su propia historia alrededor de los clientes que le permiten a su vez, avanzar en su propia historia.

Andrus (Fig. 73)



*«Al vendedor de periódicos ucraniano le gusta vender té y periódicos juntos. Es nuevo en Georgetown y está viviendo en el Motel Breezy».*

Uno de los personajes jugables que huyendo de un pasado que quiere olvidar intenta empezar de nuevo en un nuevo país, en una ciudad desconocida y llena de extraños.

Fig. 73. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Barneys (Fig. 74)

*«Los gemelos Barney son la tercera generación de una familia de devotos del café. Su lealtad a su “diosa aromática” es de suma importancia y sus bebidas no tienen igual».*

Regentan la cafetería Roasterry y están obsesionados por el café y por un incunable que cuenta la historia del café y tiene en sus páginas el secreto para plantar, tostar y destilar el mejor café del mundo.



Fig. 74. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Basinski (Fig. 75)

*«Todas las mañanas a las siete va caminando calle abajo hacia el trabajo. Un parroquiano que siempre deja buenas propinas a los vendedores callejeros de cualquier parte».*



Siempre compra en un puesto callejero en el camino al trabajo. Es el personaje que deja mejores propinas, aunque para lograrlas hay que madrugar y atenderle eficazmente.

Fig. 75. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Betsy (Fig. 76)

*«La cinéfila intrépida no es quisquillosa con los detalles, mientras vaya a la deriva lejos de casa».*



Fig. 76. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Bramford (Fig. 77)

*«Tan solo un humilde servidor público y nada más»*



El celador del ayuntamiento que lucha contra el sistema de números instaurado por Glenda usando citas de la Divina Comedia de Dante mientras recompra permisos de venta ambulante para revenderlos a gente necesitada.

Fig. 77. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Carolina (Fig. 78)

*«A pesar de que se ha ido para siempre, su memoria se mantiene fiel a su última voluntad: tu vida es tuya para vivirla, como lo fue la suya»*

Es la mujer de Andrus Poder, que murió al dar a luz un hijo de ambos, que supuestamente también falleció.



Fig. 78. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Chris (Fig. 79)

*«El estudiante de sociología trasegador de leche sólo busca entrar en un postgrado ahora que todo esto ha acabado»*



Fig. 79. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Christin (Fig. 80)

*«La cadena del año en Georgetown está trabajando duro para ti decirte lo que quieres saber»*



Fig. 80. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Clarence (Fig. 81)

*«El césped de un hombre es el testamento de su dominio sobre la naturaleza. Es la nostalgia del amor por la naturaleza lo que le inspira para esculpirlo tan artísticamente»*



Uno de los clientes más malhumorados del juego. Su mayor preocupación es el césped de su casa.

Fig. 81. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

DC (Fig. 82)

*«No camina despacio. Quizás el resto de la gente camina muy deprisa. ¿Alguna vez has pensado en eso?»*



Fig. 82. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Dick (Fig. 83)

*«Cuando era niño engatusaba a las niñas guapas. Espió a los rusos, le lanzaron pasteles de crema a la cara en el escenario y ahora transporta carbón entre pasos de montaña. “Tomaré otra taza de café” dice.»*



Fig. 83. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Dwayne (Fig. 84)

«*Sobres sin abrir por todas partes. Hay tantos detalles de los que preocuparse...*»



Fig. 84. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Eddie (Fig. 85)

«*El objetivo de la vida es vivir y vivir significa estar consciente, alegre, tambaleante, sereno, divinamente consciente.*» Henry Miller

Escritor de poesía venido a menos, regenta una tienda de compra venta de libros de segunda mano. Tiene en su poder un incunable titulado "Café Arcano" con instrucciones en sus márgenes para cultivar, tostar y destilar el mejor café del mundo.



Fig. 85. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Evangeline (Fig. 86)

«*Esta ciudad gris ya no es lo que era, ahora que ella se ha ido.* »

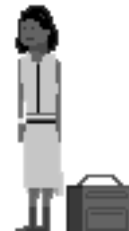


Fig. 86. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Faith (Fig. 87)

«*El corazón pide placer primero.*»

Faith trabaja como camarera en la pizzería de Matty Hinckley. Está estudiando medicina y le queda una asignatura de *Historia de la teoría Económica* para licenciarse como Cardióloga. Si le ayudan a aprobar el test, proporcionará comida gratis a cualquier personaje.



Fig. 87. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

George (Fig. 88)

*«Bajo el parpadeo incesante de los neones de los concursos de la tele o los fluorescentes de la oficina, el símbolo del dinero pestañea cada vez más fuerte en los ojos con la edad».*

Es el dueño del motel Breezy y el marido de Su Chin. No le gustan los periódicos.



Fig. 88. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Glenda (Fig. 89)

*«Sonido de máquina de escribir – Esperas en una fila que no está ahí»*

Eddie Senryu en Glenda Marsh

Encargada de la sección de permisos del ayuntamiento.

Fig. 89. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Harry (Fig. 90)

*«Se empuja con su remo el que va a la zaga».*

Es el encargado de la taquilla de la estación de ferrocarril.



Fig. 90. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Jenny (Fig. 91)

*«Este juego está dedicado a Jenny, cuyo valor es superior a la capacidad de cualquier medio para medirlo, a pesar de que no hace nada para reflejar sus indelebles características que no son nunca mundanas, ni trágicas ni autocompasivas, ni diarias ni pesadas, ni grises».*

Fig. 91. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Jessi (Fig. 92)

*«Afortunadamente hay un montón de frikis, apasionados y sorprendentes en esta ciudad para hacerla realmente interesante. Se mantiene en el personaje siendo aburrida, moderada y prudente».*



Fig. 92. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Johns (Fig. 93)

*«Está haciendo su trabajo y hay peores maneras de pasar un día con uniforme, te dirá».*

Fig. 93. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Juez Posner (Fig. 94)

*«Las personas ocultan cosas con el fin de engañar a otras personas acerca de ellos. Quieren parecer más saludables de lo que son, más inteligentes, más honestos y así sucesivamente».*

Es el juez encargado de administrar la custodia a Melanie y Seth por su hija Rebecca.



Fig. 94. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Julian (Fig. 95)

*«Oh, ya sabes... Es solo un joven... en el mundo...»*

Fig. 95. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Kyam (Fig. 96)

*«Conocido por comprar una taza de café de vez en cuando. Conocido por beber un refresco de vez en cuando. En su cabeza: su propio idioma, no hablar en voz alta».*



Fig. 96. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Laura (Fig. 97)



*«Sólo una chica que tiene una madre con la desesperada esperanza de criar a una hija para que un día sea la más inteligente y capaz de las dos.*

Es la hija de Melanie y busca su lugar en el mundo tras la separación de sus padres».

Fig. 97. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Logan (Fig. 98)

*«Un bebe nació, un niño se convirtió en un hombre. Ahora hay un puesto de perritos calientes en el puente. ¿Qué es eso de “¿Qué debo hacer con mi vida?” Simplemente vive, eso es todo. Come algo de proteínas, por el amor de dios.»*

Regenta el puesto de perritos calientes del puente. Puede usarse como personaje jugable desde una versión de *desarrollo*, pero no tiene tanto contenido como los demás analizados.



Fig. 98. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Marcus (Fig. 99)

«¡Zoinks!»

Friki de los comics y amante del café.

Fig. 99. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Matts (Fig. 100)

*«El hijo elegido está de paso por la ciudad y ha visto cosas que no creeríais.»*



Fig. 100. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Meadow (Fig. 101)

*«El brillo de su estrella no se ha apagado, sólo está más cómoda en su propia piel ahora que ha crecido.»*

Fig. 101. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Melanie (Fig. 102)

*«Su madre le decía a menudo, ¡Sigue nadando!... pero sólo lo decía porque no entendía la posición de Melanie o sus problemas. No podía ver en su interior».*

Es uno de los personajes jugables del juego. Madre recién divorciada que está luchando por conseguir la custodia de su hija que regenta un puesto de café.



Fig. 102. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Melody (Fig. 103)

*«Los sabores fuertes, el gusto británico y el delantal sangriento son sólo un disfraz. La verdad es sólo la naturaleza, pero ¿no es el destino de la civilización crear arte a partir de esas materias primas?»*

Trabaja como dependienta en la carnicería *Five Star Meats* vendiendo carne congelada y perritos calientes al por mayor.



Fig. 103. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Nelly (Fig. 104)

*«¿Quién sabe por qué está varada aquí? Sólo es cuestión de tiempo antes de que reciba lo que necesita para levar ancla».*



Fig. 104. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Omar (Fig. 105)

*«La vida es bastante buena, ¿sabes? Aquí la gente me ama»*

Regenta un puesto ambulante de kebabs en el parque.



Fig. 105. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Rebecca (Fig. 106)

*«Una estudiante de cocina con la intención de convertirse en una chef famosa. Rebecca Emberley cocina con mucho amor.»*

Es la hermana de Melanie, una de los personajes que se pueden utilizar durante el juego. Su hermana y su sobrina se están quedando durante una temporada en su casa y cocina para ellas.



Fig. 106. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Richard (Fig. 107)

*«Gracias por jugar a Cart Life.»*

Es el autor del juego.

Fig. 107. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Sebastian (Fig. 108)

*«Caminando por la delgada línea entre la cuneta y las estrellas.»*

Fig. 108. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Seth (Fig. 109)

*«La consistencia es lo más importante»*

Es el exmarido de Melanie Emberley y padre de Rebecca.

Fig. 109. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Stephanie (Fig. 110)

*«La camarera odia el olor de su pelo cuando acaba su turno, pero su forma y el jardín imaginario de su pelo extendido sobre una almohada blanca, entretiene a los comensales habituales».*



Trabaja como camarera en el Dompactor Raxby.

Fig. 110. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Stephen (Fig. 111)

*«Abrió una cuenta de twitter sólo para dar la lata al autor de este juego y que lo lanzara. También, declaró a sus amigos que era el mejor juego del mundo sin haberlo visto siquiera».*

Fig. 111. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Su Chin Li (Fig. 112)

*«Usar la escoba o ser usada por ella, no puede decírtelo. Pero sabe que la herramienta la sobrevivirá y el hotel sobrevivirá todo lo que ha conocido».*



Es la esposa de George, el dueño del Motel Breezy. Amante de los gatos, flirtea con Andrus Poder.

Fig. 112. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Thales (Fig. 113)

*«Ha tenido trabajos peores y todavía hay partes de la ciudad que no ha visto nunca, pero una cosa es segura: estas botas destrozan los pies de un hombre»*

Fig. 113. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Es agente de policía, y entre otras cosas es el encargado de comprobar si todos los vendedores callejeros tienen el permiso correspondiente expedido por el ayuntamiento.

The Three (Fig. 114)

*«Vienen en trenes diferentes por los ruidos, los sonidos y el aire dulce de la vida en la ciudad. Pasan las horas en la cocina nocturna, en la casa de verano. Volverán de nuevo».*



Fig. 114. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Thomas (Fig. 115)

*«Trabaja más duro, duro trabajador. Los examinados hoy son los mejores panaderos de mañana».*

Fig. 115. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Timothy Bigby (Fig. 116)

*«Nadie sabe porque está en la silla de ruedas, o incluso cuando empezó a usarla. ¿Igual sólo le gusta sentarse en ella?»*

Era el dueño del puesto de periódicos que traspasó a Andrus Poder y actualmente trabaja en la tienda de comestibles The Big B, en el Downtown. Está postrado en una silla de ruedas, aunque nadie sabe la razón.



Fig. 116. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



TJ (Fig. 117)

*«Nadie debería ser forzado a recordar, todos los días, la suerte que tiene. Te paralizaría la culpa. Sencillamente nos callamos y bebemos lo que tenemos en la mesa».*

Trabaja en la casa de empeños y sus ofertas son generosas.

Fig. 117. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Toney (Fig. 118)

*«No puedes leer las palabras porque se ha lavado demasiadas veces, pero la camiseta dice: "Advertencia: contenido bajo presión"»*

Fig. 118. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Troy (Fig. 119)

*«¿Estás huyendo? ¿El camino que recorres te ha dejado quemado y exhausto? ¿Esperas encontrar la redención, cuando llegue el momento, con las luces blancas del escenario brillando desde el cielo?»*

Fig. 119. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Vinny (Fig. 120)

*«El contacto visual tiene demasiada prensa. La historia real es que un completo extraño ha cocinado lo que hay en la cavidad de tu estómago, alimentando tu sangre y disparando a tus sinapsis la materia prima de la que están hechas tus uñas».*

Es uno de los personajes jugables del juego. Tiene un puesto ambulante de *bagels* y el jugador se lo puede encontrar por cualquier zona de la ciudad si está jugando con otro de los personajes. Flirtea con Melanie si el jugador está jugando con ella e intenta intercambiar el permiso de venta si juega con Andrus Poder.



Fig. 120. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6



Ward (Fig. 121)

*«La gente es tonta. Realmente, a la hora de la verdad, la mayoría de la gente está aterrorizada porque no tienen ni idea de lo que ocurre a su alrededor».*

Fig. 121. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

Winston (Fig. 122)

*«Las tiendas están abiertas, pero no tiene dinero. Tal vez esta tarde consiga reunir dinero suficiente para comprar algunas chocolatinas, sentarse en el puente y escuchar a los insectos».*

Es un indigente que pasea por Georgetown y cuando el jugador va andando de un lugar a otro suele pararle para pedir limosna.



Fig. 122. R. Hofmeier, *Cart Life* (2011) Steam v.1.6

III.2. Análisis de *Papers, Please*  
Lucas Pope, PC, Agosto 2013



Fig. 123. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

*Papers, Please* es una «distopía» que pone al jugador en la piel de un ciudadano de un país ficticio llamado *Arstotzka* que se encuentra bajo área de influencia militar, política y económica de la doctrina comunista tras el telón de acero en octubre de 1982. Después de seis años en guerra contra el estado vecino de *Kolechia*, el país decide abrir un puesto fronterizo en la mitad oriental de la ciudad fronteriza de *Grestin*, cuya mitad occidental se encuentra en terreno *kolechio* (Fig. 124).



Fig. 124. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Tras la denominada “lotería de mano de obra de octubre” el jugador es asignado como inspector de inmigración en un nuevo puesto fronterizo y “*su misión será controlar el flujo de gente entrando a la parte arstotzka de Grestin desde Kolechia.*”

*Entre la multitud de inmigrantes y visitantes en busca de trabajo se encuentran ocultos contrabandistas, espías y terroristas. Usando sólo los documentos*

*proporcionados por los viajeros y los primitivos sistemas de huellas, búsqueda e inspección del Ministerio de Admisión, debe decidir quién puede entrar en Arstotzka, quién será rechazado o detenido”* <sup>8</sup>.

El turno de trabajo empieza a las seis de la mañana y termina a las seis de la tarde. La primera información que tiene el *inspector* al empezar el día es la edición del periódico afín al régimen *La Verdad de Arstotzka* que resume en uno o dos titulares los eventos más relevantes sucedidos en la jornada anterior y de los cuales dependen las acciones tomadas por el gobierno y el Ministerio de Admisiones para controlar el acceso en la frontera (Fig. 125).



Fig. 125. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

---

8

Traducción del original en <http://duko.pe.com/>

Tras leer las noticias el *inspector* entra en la garita de aduanas y recibe el boletín oficial del día con las instrucciones de admisión redactadas por el Ministerio de Admisiones del Gobierno y que deben seguirse a rajatabla o de lo contrario será amonestado las dos primeras veces y multado a partir del tercer fallo identificando a los ciudadanos que intentan entrar en el país (Fig. 126).

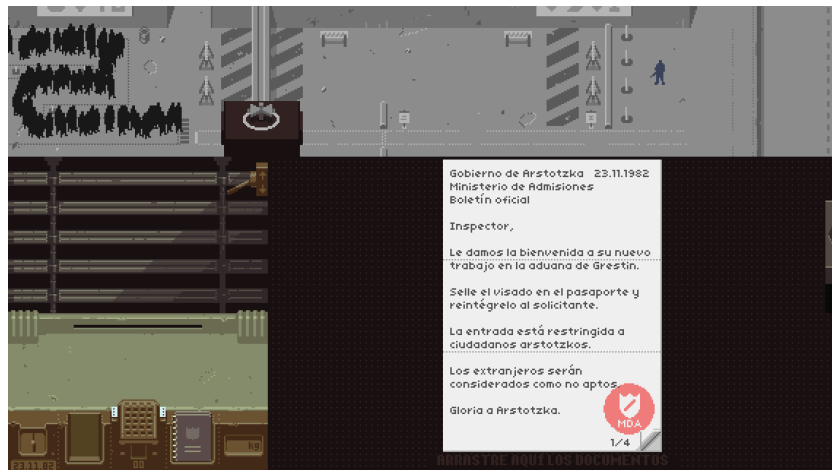


Fig. 126. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

La mecánica básica del juego es muy sencilla: el *inspector* debe sellar un pasaporte examinando los papeles presentados por los ciudadanos que desean entrar en el país, siguiendo las exigencias de entrada establecidas por el Ministerio de Admisión. Para humanizar el juego y hacer que las decisiones diarias tengan más peso en el juego, cada noche al llegar a casa el *inspector* debe velar por el bienestar de su familia y comprobar el estado de sus finanzas, que comienzan con unos ahorros de 30\$ y un sueldo diario que depende del número de ciudadanos inspeccionados con éxito durante el día y cualquier ingreso extra que pueda obtener (Fig. 127).

Existe un *supervisor omnisciente* que informa puntualmente de cualquier desliz al inspeccionar sobre los papeles de los ciudadanos: los dos primeros errores se perdonan con una amonestación, pero a partir del tercero existe una sanción de 5\$ por cada inspección fallida, lo cual supone que equivocarse consciente o inconscientemente, tiene un impacto directo en el jornal diario y por extensión, en el bienestar familiar.



Fig. 127. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Diariamente es obligatorio pagar el alquiler de la casa en la que se aloja toda la familia, formada en un principio por la mujer, el hijo, la suegra y el tío del protagonista (Fig. 128). También es deseable pagar la comida y la calefacción del departamento para evitar que caigan enfermos y puedan fallecer.

Los gastos básicos para mantener a la familia sana al comenzar la partida son de 50\$ diarios, lo que implica que se deben inspeccionar correctamente al menos 10 ciudadanos para ganar el dinero necesario para pasar un día, sin contar con el dinero ahorrado o los ingresos adicionales que se pueden obtener ya sea por sobornos o regalos de ciudadanos.



Fig. 128. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Afortunadamente para la historia, la mecánica es fácil de comprender, pero difícil de llevar a cabo con precisión, ya que el juego está cargado de excepciones que surgen a diario y que el jugador debe aprender para adaptarse a las circunstancias siempre cambiantes del juego. La posibilidad de elección que se brinda al jugador y le pone en la tesitura de tener que seguir las reglas o rebelarse contra ellas a sabiendas que puede ser sancionado, crea un pequeño dilema moral, no por la sencilla mecánica

que supone estampar un sello en un pasaporte, sino por tener que elegir el color del sello que se va a poner: el verdadero interés del juego no se basa en una acción determinada, sino en cómo se decide qué acción realizar teniendo en cuenta las posibles consecuencias que puede producir esa decisión.

### III.2.1. Acciones genéricas del personaje

#### 1. Llamar al siguiente ciudadano

Existe un altavoz sobre la garita de la aduana que puede pulsarse para llamar al siguiente ciudadano en la cola de espera cuando la aduana se encuentra vacía. Si se pulsa cuando ya hay un ciudadano dentro, lanza mensajes de bienvenida al país o recuerda la necesidad de tener los papeles preparados para presentarlos (Fig. 129).

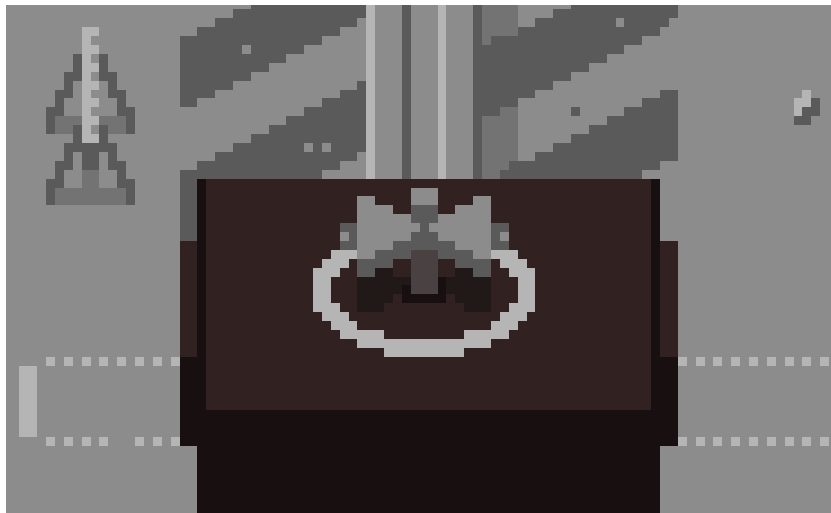


Fig. 129. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Hasta que no se pulsa la primera vez, no se pone en marcha el reloj que indica la hora de juego, con lo cual se tiene tiempo suficiente para leer el Boletín Oficial del día y repasar el libro de *Reglamento y Normativa* para inspectores antes de llamar al primer ciudadano y empezar a trabajar.

## 2. Abrir/cerrar la verja

Un interruptor situado a la derecha de la zona de interrogatorio permite abrir o cerrar la persiana metálica que le separa del ciudadano. Es un elemento meramente decorativo, ya que se abre automáticamente cuando entra en la garita el primer ciudadano de la mañana y se cierra al acabar el día. Es un vestigio de una mecánica que no fue implementada en el juego<sup>9</sup> y debía permitir defenderse de posibles ataques dentro de la garita de la aduana. Finalmente se mantuvo en el juego como una pista de que la frontera está siendo atacada, ya que la persiana se cierra automáticamente cuando hay un peligro (Fig. 130, 131).

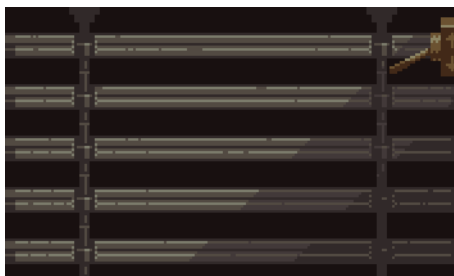


Fig. 130. L. Pope, *Papers Please* (2013)  
Steam v.1.1.65-s



Fig. 131. L. Pope, *Papers Please* (2013)  
Steam v.1.1.65-s

9

<https://forums.tigsource.com/index.php?topic=29750.msg966317#msg966317>

### 3. Manipular objetos del mostrador

Cuando un ciudadano entra en la aduana deja los documentos para poder entrar en el país en el mostrador a través de una abertura situada sobre el mismo. El *inspector* puede seleccionarlos y situarlos donde le plazca utilizando el ratón.

También puede utilizarse el mostrador para dejar sobre él las notificaciones del ministerio con las amonestaciones recibidas, así como cualquier otro objeto que pueda interferir con la consulta de documentos en la zona contigua, como las llaves de la armería o los objetos que se han ido consiguiendo a lo largo de la partida como regalos o sobornos de los personajes que pasan por la garita (Fig. 132).



Fig. 132. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

#### 4. Examinar documentos

Para examinar los documentos se deben seleccionar con el ratón y arrastrarlos del mostrador a la zona de examen para que se abran y poder consultarlos. Pueden colocarse en el orden que se desee y el último seleccionado estará siempre sobre los demás para poder verlo sin ningún impedimento. A partir de la tercera semana de juego el número de documentos que se debe examinar al mismo tiempo puede ascender a cinco, por lo que ordenar debidamente los papeles puede ser de gran ayuda (Fig. 133).

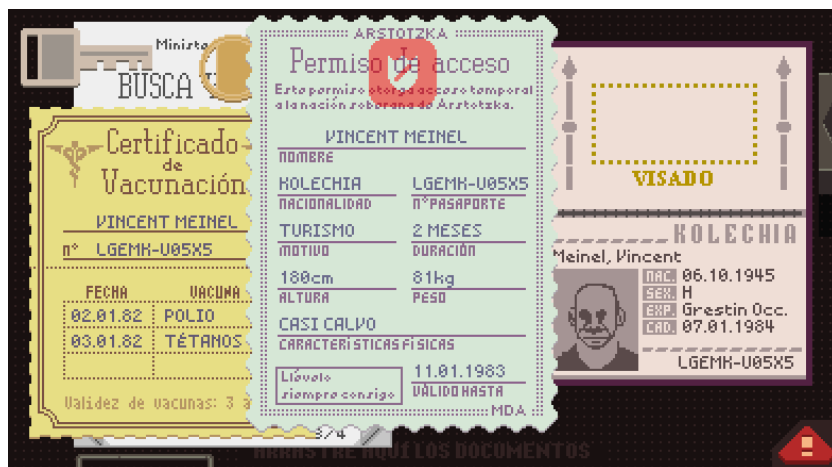


Fig. 133. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

5. Comprobar la altura del ciudadano

Una vez abierta la reja, puede observarse a los ciudadanos delante de una pared pintada con líneas horizontales con la altura correspondiente señalada en la parte izquierda. En fases avanzadas del juego los documentos aportados hacen constar la altura y esta puede cotejarse si se encuentran discordancias con la información oficial de los documentos y la altura real del individuo (Fig. 134).



Fig. 134. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

## 6. Comprobar la hora y la fecha

En la parte inferior izquierda existe un reloj que cada mañana marca las seis de la mañana y se pone en marcha la primera vez que se utiliza el altavoz para llamar a un ciudadano para que entre en la aduana (Fig. 135).



Fig. 135. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Una vez puesto en marcha, cada hora de juego transcurre en 20 segundos de tiempo real y el turno de 12 horas dura 4 minutos. A partir de las seis de la tarde la fila de gente que hace cola para entrar en el país se disuelve hasta el día siguiente a las seis de la mañana y no puede entrar más gente a la aduana. Si ya hay un ciudadano dentro, el tiempo se para y es posible comprobar con calma los documentos que haya presentado. Si el ciudadano es reconocido correctamente no contará para el jornal, pero si el *inspector* se equivoca en la identificación, será sancionado acorde al número de fallos que haya cometido con anterioridad durante ese día. Bajo el reloj se encuentra la fecha del día de juego, que puede consultarse en cualquier momento para comprobar si los documentos están en vigor.

## 7. Consultar Boletín oficial

El jugador puede consultar en cualquier momento del juego el boletín oficial del Ministerio de Admisiones con los últimos requisitos de entrada. El boletín aparece abierto sobre la mesa nada más empezar el día y suele constar de varias páginas, aunque sólo se puede tener acceso a una de ellas a la vez (Fig. 136).

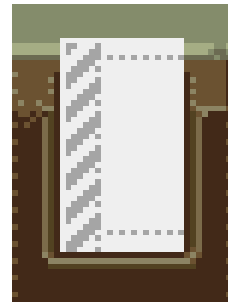


Fig. 136. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Los requisitos van cambiando a lo largo de los días, adaptándose a los cambios que provocan las tensiones políticas con los países vecinos y los ataques terroristas a la aduana.

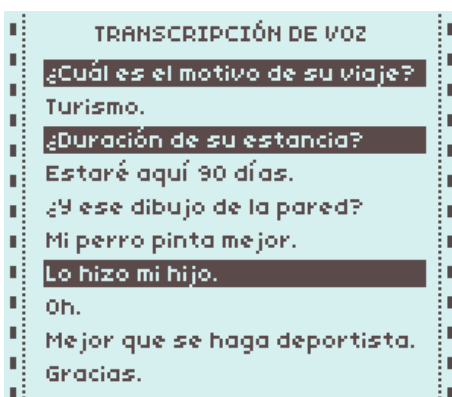
La información sobre los cambios en la documentación necesaria, se actualiza al mismo tiempo en el libro de Reglamento y Normativa, pero algunos datos relevantes como los ciudadanos en «Busca y Captura» sólo aparecen aquí.

## 8. Consultar Transcripción de voz

Todas las conversaciones se graban y el jugador puede tener acceso a las mismas en cualquier momento del juego arrastrando la hoja de papel que se encuentra tras el micrófono a la zona de documentos. Bajo el aparato se encuentra un contador con el número de personas que han entrado en la aduana, que sirve como guía para calcular el dinero que puede ganar el jugador al final del día (Fig. 137).



Fig. 137. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



La transcripción sirve para tener una referencia escrita y poder comparar los datos proporcionados por el ciudadano y los papeles que presenta para entrar en el país (Fig. 138).

Fig. 138. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

## 9. Consultar Reglamento y normativa

Todos los requisitos necesarios para entrar en el país vienen determinados en el cuaderno de Reglamento y Normativa, que se va actualizando conforme se aplican nuevas normas a la entrada de ciudadanos (Fig. 139).



Fig. 139. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Cualquier discrepancia en los documentos que presente un ciudadano para entrar en el país puede ser cotejada en su respectiva pestaña (Fig. 140).



Fig. 140. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

## 10. Consultar Báscula

Cuando el ciudadano entra en la aduana se le pesa automáticamente y puede verse la medida en una pequeña pantalla situada en la parte inferior derecha del mostrador. Cualquier discrepancia detectada puede ser una anomalía provocada por la presencia de armas ocultas o contrabando o por el simple hecho de que el ciudadano ha engordado desde la última vez que actualizó sus papeles y debe ser comprobada (Fig. 141).



Fig. 141. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

## 11. Resaltar discrepancias

Toda la información existente en los documentos puede compararse para comprobar su veracidad. Pulsando el icono que se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla se activa un modo especial que permite al jugador resaltar cualquier información de los documentos abiertos sobre la mesa y compararlo con otra. Si ambos datos son iguales o no tienen ninguna relación entre ellos se informa al jugador y puede seguir buscando discrepancias, de lo contrario se permite interrogar al ciudadano para preguntarle sobre ella (Fig. 142).



Fig. 142. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

## 12. Escanear al ciudadano

Algunas discrepancias activan la posibilidad de escanear al ciudadano, como una diferencia de peso o las dudas sobre el género (Fig. 143).



Fig. 143. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Un escaneo generará dos fotografías de frente y de espaldas del ciudadano, en la que se podrá comprobar certeramente el sexo y si está intentando introducir armas o contrabando (Fig. 144 & 145).



Fig. 144. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Fig. 145. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### 13. Tomar huellas

Cuando existe una duda sobre la identidad de un ciudadano aparece un botón especial (Fig. 146) mediante el cual se pueden tomar las huellas dactilares del ciudadano (Fig. 147) y compararlas con la base de datos del Ministerio de Admisiones.



Fig. 146. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Fig. 147. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### 14. Detener al ciudadano

Bajo determinadas circunstancias puede aparecer un botón (Fig. 148) para detener al ciudadano si el *inspector* lo considera conveniente. A partir del día 9, por cada dos detenciones el jugador recibirá 5\$ como soborno.



Fig. 148. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### 15. Decomisar documentos

A partir del día 24, el Ministerio de Información requerirá confiscar pasaportes de ciudadanos arstotzkos de la región de Altán. A partir del día 28, todos los pasaportes Arstotzkos deberán ser confiscados y depositados en un contenedor preparado a tal efecto y disponible en la parte inferior de la mesa para consultar los documentos (Fig. 149).



Fig. 149. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### 16. Sedar a un ciudadano

El día 16, el Ministerio de Justicia se hace cargo de la guardia exterior de la aduana y proporciona al *inspector* una llave que le permitirá acceder a un rifle de dardos neutralizantes cuando en caso de ataque terrorista suene la alarma. El rifle permite sedar a cualquier personaje al que se le alcance (Fig. 150).



Fig. 150. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### 17. Matar a un ciudadano

El día 23 el EZIC proporciona al *inspector* una llave con la cual acceder a un nuevo armario en la que se guarda un rifle con munición real. Dicha arma se podrá utilizar cuando salte la alarma por un ataque terrorista. Cualquier disparo certero a un personaje del juego acabará con su vida (Fig. 151).

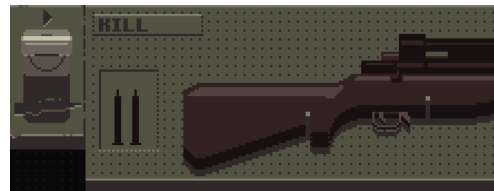


Fig. 151. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### 18. Envenenar a un ciudadano

La facción separatista EZIC pide el día 20 al *inspector* acabar con un hombre llamado Khaled Istom cuya misión es entrar en el país y acabar con un agente de la organización (Fig. 152).



Fig. 152. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Para ello proporcionan un sobre cerrado con una calavera en el exterior y unos polvos envenenados que deben colocarse sobre el pasaporte si se desea acabar con él. Si el inspector decide usarlos en el pasaporte, tanto si le deja entrar en el país

como si no, al salir de la garita de la aduana caerá al suelo vomitando sangre y los que se acerquen a ayudarlo caerán al suelo con los mismos síntomas.

Al día siguiente los periódicos hablarán de un veneno misterioso que obligó a hospitalizar a varias personas.

#### 19. Sellar pasaportes

Es la mecánica principal del juego, poner un sello verde permite la entrada al país del ciudadano, un sello rojo, la deniega. El fondo de la cuestión no es la acción en sí misma de poner un sello, sino el proceso lógico que lleva al *inspector* a decidir poner uno u otro (Fig. 153).



Fig. 153. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Todas las acciones que se pueden realizar con anterioridad a sellar el pasaporte son parte del proceso de esa elección, pero tras usar todas las acciones

*mecánicas* que proporciona el juego para ayudar a tomar esa decisión, entra en escena un intangible, la moral del jugador.

## 20. Razonar una discrepancia

A partir del día 15 es obligatorio sellar el pasaporte con la razón de cualquier discrepancia encontrada en la documentación si no se va a permitir la entrada al país al ciudadano correspondiente (Fig. 154).



Fig. 154. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

El sello lleva automáticamente las razones que explican la discrepancia, pero es un paso que complica aún más la mecánica de entrar en el país. Los dos primeros fallos se quedan en amonestaciones sin una sanción económica. La 3ª y 4ª amonestación conllevan una sanción de 5\$ y a partir de la 5ª el importe a pagar se incrementa en 5\$ sobre la anterior, con lo cual tendrá un costo de 10\$, la 6ª amonestación de 15\$ y así sucesivamente (Fig. 155).

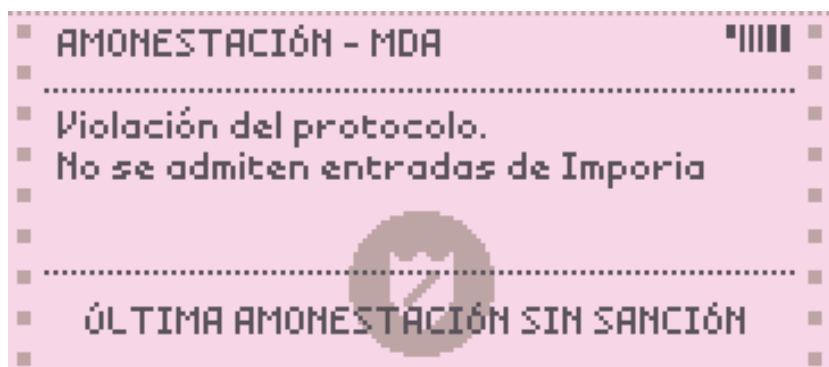
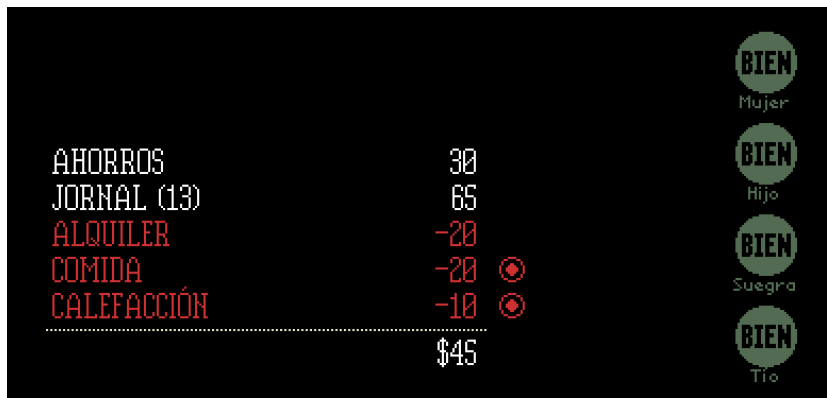


Fig. 155. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

## 21. Gestión familiar

Al finalizar el día de trabajo el *inspector* llega a casa y se encuentra con una página de gestión de gastos que le permite administrar su economía (Fig. 156).



AHORROS	30	
JORNAL (13)	65	
ALQUILER	-20	
COMIDA	-20	⊗
CALEFACCIÓN	-10	⊗
<hr/>		
	\$45	

On the right side of the interface, there are four green circular buttons labeled "BIEN" (Good) for family members: "Mujer" (Woman), "Hijo" (Son), "Suegra" (Mother-in-law), and "Tío" (Uncle).

Fig. 156. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Por trabajar en la aduana recibe un jornal que depende del número de ciudadanos que haya identificado correctamente, tanto para dejar entrar en el país como para rechazar su entrada, a 5\$ por cada uno. El juego comienza con unos ahorros de 30\$ que se suman al dinero ganado para la manutención familiar, a lo que hay que añadir posibles regalos o sobornos que hacen algunos ciudadanos para entrar en el país.

El juego comienza en una vivienda de clase 8, con un alquiler de 20\$ por día y un gasto de calefacción de 10\$. Cada día hay que pagar obligatoriamente el alquiler de la casa y las sanciones por las amonestaciones recibidas. Si el saldo es negativo, el juego acaba. Si queda dinero se puede elegir si se paga la comida para toda la

familia, con un precio de 5\$ por persona pero que no puede dividirse. No alimentar a la familia hará que enfermen.

La calefacción también es un gasto que puede evitarse, pero provoca que los miembros de la familia enfermen. Si algún miembro de la familia está enfermo necesitan medicinas para curarse o morirán. Las medicinas para cada uno de ellos cuestan 5\$.

Los familiares pueden tener varios estados, que reflejan sus necesidades más inmediatas y que deben ser atendidas o de lo contrario pueden fallecer. Si mueren todos los familiares, el juego acaba (Fig. 157).



Fig. 157. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### III.2.2. Documentos disponibles para consulta

Para entrar en el país es necesario presentar los documentos necesarios para pasar la aduana dependiendo de los requerimientos del Boletín Oficial del Ministerio de Admisiones que se recibe puntualmente todas las mañanas. Puede encontrarse información adicional en el libro de Reglamento y Normativa para inspectores. En el apartado de *Normas básicas* se encuentran los requisitos necesarios para entrar en el país en el día en curso. Debe utilizarse esta página para resaltar discrepancias con documentos que no se presentan (Fig. 158).

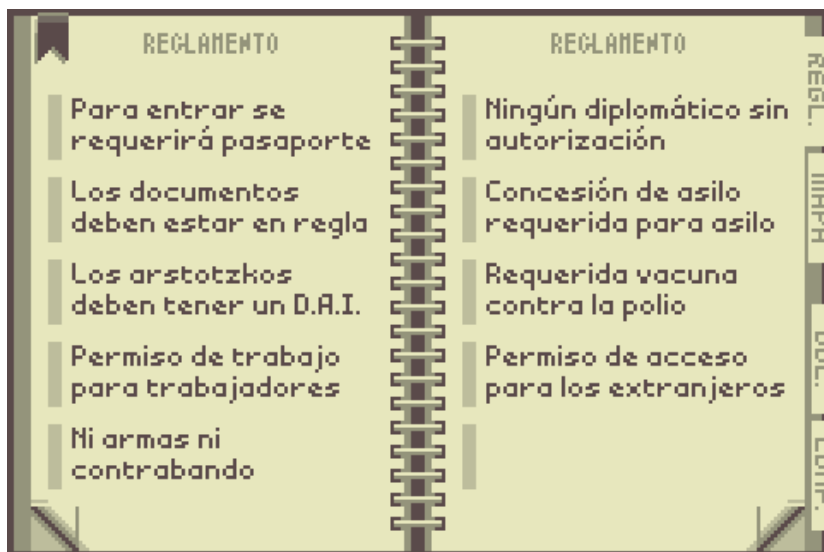


Fig. 158. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Existe un mapa con acceso rápido a las páginas de información de los diferentes países que pueden acceder a Arstotzka, en las cuales se pueden encontrar los sellos autorizados para usar en documentos oficiales, las ciudades de expedición que pueden emitir pasaportes válidos, o los nombres de las diferentes regiones que pueden aparecer en un documento arstotzko (Fig. 159).



Fig. 159. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Existen siete países diferentes en el juego, Antegria, Arstotzka, Imporia, Kolechia, Obristán, República y la Unión Federal, cada uno con su pasaporte (Fig. 160):



Fig. 160. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Pulsando en el mapa sobre el nombre de cada país se accede a la página de información de cada uno de ellos. En la página de Arstotzka se encuentran las regiones del país que pueden aparecer en los Documentos de Identificación, las ciudades en las que se pueden expedir pasaportes y una imagen de la portada del pasaporte oficial (Fig. 161).



Fig. 161. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

En las páginas del resto de países se pueden consultar los sellos diplomáticos oficiales, las ciudades autorizadas para expedir documentos y una pequeña imagen de la portada del pasaporte (Fig. 162, 163, 164, 165, 166, 167).



Fig. 162. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Fig. 163. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Fig. 164. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Fig. 165. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Fig. 166. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Fig. 167. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Todos los pasaportes contienen la misma información, aunque la decoración de los mismos difiere según el país: todos los datos que se encuentren en el documento deben ser contrastados, ya que existe la posibilidad de que sean falsos: foto, nombre, número de pasaporte, fecha de nacimiento, sexo, nacionalidad, ciudad de expedición y fecha de caducidad (Fig. 168).



Fig. 168. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### Documento de Identificación Arstotzko.

Expedido a todos los ciudadanos de Arstotzka. Contiene información sobre la región en la que vive, su fecha de nacimiento, su altura y su peso. Los datos que figuran en el deben coincidir con los del pasaporte y los aparatos de medida de la aduana. Es obligatorio presentarlo a partir del segundo día (Fig. 169).



Fig. 169. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### Tique de acceso

Solamente durante el tercer día de juego es obligatorio presentar un Tique de Acceso con una fecha válida para poder entrar en el país (Fig. 170).



Fig. 170. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### Permiso de entrada

Es obligatorio para los extranjeros a partir del día 4. Debe tener el mismo nombre y número que el pasaporte. El motivo de entrada y la duración deben coincidir con la declaración del ciudadano cuando entra en la aduana.

La validez del documento debe comprobarse con la fecha mostrada en el calendario de la aduana. El sello debe ser oficial (Fig. 171).

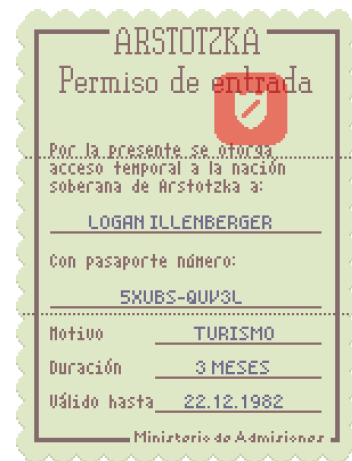


Fig. 171. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### Autorización Diplomática

Los diplomáticos que deseen entrar en el país es necesario que presenten una autorización diplomática válida emitida por el país que figure en su pasaporte. El nombre debe coincidir con el pasaporte, así como el número del mismo. El sello diplomático debe ser oficial y el nombre de Arstotzka debe estar incluido en la lista de estados miembros del Consejo de Naciones (Fig. 172).



Fig. 172. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### Tarjeta de identidad

Necesario a partir del día 13. La fecha de caducidad no debe ser sobrepasada. La altura y el peso indicados deben coincidir con los marcados por la báscula de la aduana y el medidor de pared. La descripción debe concordar con el ciudadano (Fig. 173).



Fig. 173. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### Permiso de acceso

Es un documento solicitado a los visitantes extranjeros, trabajadores y transeúntes que deseen entrar en Arstotzka a partir del día 27. Sustituye al permiso de entrada y la tarjeta de identificación para mejorar la eficiencia y reducir la burocracia necesaria para entrar en el país (Fig. 174).

Debe tener un sello oficial y tanto el nombre, el número de pasaporte y el país de origen deben coincidir con los del pasaporte.



Fig. 174. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

El motivo de entrada y la duración de la misma deben coincidir con la declaración verbal que realiza el ciudadano al entrar en la aduana y las medidas físicas indicadas deben coincidir con las mostradas por la báscula y el metro de pared. Las características físicas deben coincidir con el ciudadano y cualquier discrepancia debe ser investigada.

#### Permiso de trabajo

A partir del día 6, todo ciudadano que desee trabajar en Arstotzka debe contar con un permiso de trabajo sellado con el nombre que figure en el pasaporte y con una fecha válida (Fig. 175).



Fig. 175. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam

v.1.1.65-s



#### Concesión de asilo

Tras el establecimiento de un programa de asilo político, todo ciudadano que lo solicite debe tener una concesión de asilo válida. Se requerirá que todos los datos coincidan con el pasaporte y que los atributos físicos sean equivalentes, así como las huellas (Fig. 176).

Fig. 176. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### Ficha de Identidad

Se utiliza para comparar las huellas que se toman a un ciudadano (Fig. 177) y las que tiene fichadas el estado (Fig. 178). Deben coincidir para garantizar que el ciudadano es quién dice ser.



Fig. 177. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Fig. 178. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

#### Certificado de vacunación

A partir del día 26, la vacuna contra la polio es obligatoria tras empezar una epidemia en la Unión Federal el día anterior.

El certificado debe tener el mismo nombre y número usado en el pasaporte. La vacuna debe estar en vigor, tiene una validez de tres años (Fig. 179).



Fig. 179. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

#### Carnet de prensa internacional

Algunos periodistas intentarán entrar en el país con un carnet de prensa, pero no es válido según las instrucciones del Ministerio de Admisión (Fig. 180).



Fig. 180. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### III.2.2. Eventos de la historia

La historia en *Papers, Please* transcurre siempre de la misma manera, independientemente de las acciones del jugador. Todos los días entran en la aduana una serie de ciudadanos en un orden preestablecido y aunque muchos de ellos son generados aleatoriamente a partir de unas reglas, los que pueden hacer avanzar la historia tienen un nombre, una foto y una nacionalidad concreta, junto a un guion predefinido y siempre aparecerán en el mismo orden a lo largo del día.

Predeterminar la historia de esta manera permite al autor enfatizarla y dotarla del ritmo que desea, entrelazándola al mismo tiempo con la mecánica básica del juego, que es sellar un pasaporte. Aunque lo que verdaderamente tiene importancia es la decisión que toma el jugador al elegir quién entra y quién es rechazado en el país, puesto que no sólo va a influir en cómo se desarrolla la historia del jugador, sino en cómo sigue la historia del ciudadano al que sella el pasaporte.

He aquí una lista con los principales sucesos que ocurren durante los 32 días que dura el juego. En esta cronología denominaremos *inspector* al jugador:

Día 1 - Martes 23 de noviembre de 1982

Apertura de la aduana en la parte oriental de Grestin tras seis años en guerra con Kolechia. Primer día de trabajo para el *inspector* tras la lotería de octubre. Sólo se permite la entrada a ciudadanos Arstotzkos.

Día 2 - Miércoles 24 de noviembre de 1982

La frontera se abre a ciudadanos de cualquier nacionalidad.

Un terrorista salta la valla y lanza una granada, matando al único soldado que se encuentra de vigilancia.

Día 3 – Jueves 25 de noviembre de 1982

Los extranjeros necesitan un Ticket de entrada válido para entrar en el país.

Aparece el personaje de Jorji Costava por primera vez en el juego sin ninguna clase de papeles para entrar en el país.

Día 4 – Viernes 26 de noviembre de 1982

Los ciudadanos extranjeros deben tener un permiso de entrada para poder entrar en el país.

Los ciudadanos arstotzkos deben tener un Documento Arstotzko de Identidad para poder entrar.

Jorji Costava aparece de nuevo en la frontera con un pasaporte dibujado a mano.

Se puede desbloquear el logro de Importia.

Se puede desbloquear el logro de Obristán.

Día 5 – Sábado 27 de noviembre de 1982

El *inspector* puede detener cualquier ciudadano sospechoso.

Se puede desbloquear el logro de Antegria.

Un sospechoso de asesinato intenta cruzar la frontera.

Día 6 – Domingo 28 de noviembre de 1982

Comienza un programa de control de mano de obra y todo solicitante cuyo motivo de entrada sea laboral necesita un *Permiso de trabajo* válido.

Indicios de tráfico de personas en la frontera.

Jorji Costava aparece de nuevo con un pasaporte válido, pero sin un Permiso de Entrada.

Un ciudadano kolechio hace explotar una bomba junto a la aduana, acabando con su vida y la de los tres guardias que la custodiaban.

Día 7 – Lunes 29 de noviembre de 1982

Se instala un escáner en la aduana.

Día 8 – Martes 30 de noviembre de 1982

Se permite la entrada de diplomáticos con una Autorización Diplomática y un pasaporte válidos.

Aparece un mensajero de la Orden de la Estrella de EZIC, cuyo objetivo es liberar Arstotzka de sus cadenas y entrega una tarjeta con el nombre de *Corman Drex* al jugador. Si se entrega la tarjeta al ciudadano Corman Drex facilita más información sobre la orden y una tarjeta con un código indescifrable.

Jorji Costava intenta entrar de nuevo con un pasaporte en regla y un ticket de de entrada, que ya no es válido para entrar en el país.

Día 9 – Miércoles 1 de diciembre de 1982

Un guardia fronterizo llamado Calensk hace un trato con el *inspector*: por cada dos ciudadanos detenidos recibirá una gratificación de 5\$, pero sólo puede pagar una

cantidad limitada.

Aparece un agente secreto del Ministerio de Información perseguido por un impostor que dejará unos documentos en la aduana.

Día 10 – Jueves 2 de diciembre de 1982

La autoridad divisional del Ministerio de Admisiones realiza una evaluación de desempeño en la aduana.

Día 11 – Viernes 3 de diciembre de 1982

Jorji Costava aparece con todos los papeles en regla para entrar al país.

Aparece el primero de los agentes de EZIC, *Mikhail Saratov*.

Al finalizar el día entregan 1000\$ al *inspector*.

Día 12 – Sábado 4 de diciembre de 1982

Aparece el investigador del Ministerio de Información M. Vonel para informar sobre EZIC y preguntar al *inspector* si conoce su existencia. Si entrega la nota de EZIC que tiene en su poder, el investigador detendrá al *inspector* acusándole de colaboración con grupo terrorista.

Se puede empezar el logro de Arstotzka.

Un suicida detona una bomba en la aduana, matando a tres guardias.

Si el *inspector* rechazó los 1000\$ de EZIC al final del día le entregan 2000\$.

Día 13 – Domingo 5 de diciembre de 1982

A partir de hoy todo extranjero que desee entrar en el país deberá poseer una *Tarjeta de Identidad* con su altura, peso y apariencia física.

El jugador Filipe Hasse deja en la aduana un banderín de los Arstotzka Arskickers.  
Si el *inspector* ha aceptado alguno de los sobornos de EZIC será denunciado al final del día y se le quitan todos sus ahorros.

Día 14 – Lunes 6 de diciembre de 1982

Aparece el segundo de los miembros de EZIC.

Si el *inspector* estaba siendo investigado por enriquecimiento, se paralizan las pesquisas, pero no se le devuelve el dinero.

Día 15 – Martes 7 de diciembre de 1982

Si el *inspector* estaba bajo investigación por parte del Ministerio de Información, se le arresta y acaba el juego.

Un ciudadano deposita una bomba en el mostrador y el *inspector* debe desactivarla con la ayuda del guardia Calensk. Si falla, muere.

Día 16 – Miércoles 8 de diciembre de 1982

Se retira la vigilancia de la aduana y se le proporciona al *inspector* una llave con la que puede acceder a un rifle con tranquilizantes para neutralizar cualquier ataque.

Se puede desbloquear el logro de Arstotzka si se ha conseguido todo lo necesario.

Un ataque terrorista cierra la frontera antes de que acabe el día.

Día 17 – Jueves 9 de diciembre de 1982

Un soldado llamado Sergiu, del mismo pueblo en el que se crió el *inspector*, Nirsk, es asignado a la frontera.

EZIC envía un agente para investigar el ataque terrorista del día anterior.

Día 18 – Viernes 10 de diciembre de 1982

Toda denegación de entrada al país debe ir acompañada de un sello con la razón de la denegación, lo que obliga al *inspector* a comprobar todas las discrepancias antes de sellar un pasaporte.

Si tiene dinero suficiente, el *inspector* puede comprar un regalo para el cumpleaños de su hijo al día siguiente.

Día 19 – Sábado 11 de diciembre de 1982

Se deniega la entrada a cualquier ciudadano de Imporia.

El hijo del *inspector* le pinta un dibujo si le ha comprado como regalo unas ceras de colores por su cumpleaños.

Jorji Costava intenta entrar de nuevo en el país. Tiene todos los papeles en regla, pero el peso no concuerda. Está intentando introducir contrabando en el país.

Día 20 – Domingo 12 de diciembre de 1982

Segunda visita de la autoridad divisional de Grestin para otra evaluación de desempeño en la aduana. Multará con 20\$ al *inspector* si tiene colgado en la pared algún adorno que no sea oficial y exigirá permitir la entrada al país de una amiga llamada Shae Piersovska bajo amenazas si no lo hace.

EZIC pide envenenar a un asesino llamado Khaled Istom cuya misión es acabar con un agente de EZIC en el país.

Khaled Istom será el noveno ciudadano en entrar en la aduana.

Día 21 – Lunes 13 de diciembre de 1982

Comienzan los eventos para desbloquear el logro de Republica.

Un motorista dispara a un guardia de la frontera y conduce hacia la garita de la aduana. La jornada laboral acaba antes de lo previsto.

La hermana del *inspector* es arrestada y se le ofrece la posibilidad de cuidar de su sobrina pagando 40\$.

Día 22 – Martes 14 de diciembre de 1982

El *inspector* se encuentra con dos conocidos.

Jorji Costava vuelve otra vez a la aduana con todos los papeles en regla, pero esta vez intenta introducir drogas y le ofrece 10\$ al inspector para que le deje pasar.

Día 23 – Miércoles 15 de diciembre de 1982

Si el *inspector* no envenenó a Khaled Istom, aparece un hombre vestido de rojo en la fila de entrada a la aduana.

EZIC quiere eliminar al hombre de rojo y proporciona al *inspector* una llave para acceder a un rifle con munición real para acabar con él.

Si se cumplen todos los requisitos el *inspector* puede desbloquear el logro de Republica.

Día 24 – Jueves 16 de diciembre de 1982

El Ministerio de Información solicita confiscar todos los pasaportes de ciudadanos Arstotzkos provenientes de la región de Altán.

Jorji Costava aparece de nuevo en la aduana con todos los papeles correctos, pero aparece en la página de en Busca y Captura del Boletín Oficial del Ministerio de Admisiones.

Día 25 – Viernes 17 de diciembre de 1982

Se puede desbloquear el logro de Kolechia.

Aparece Shae Piersovska con una Autorización Diplomática sin acceso a Arstotzka.

Día 26 – Sábado 18 de diciembre de 1982

Si se ha detenido a Shae Piersovska el día anterior, el *inspector* será detenido por la autoridad divisional de Grestin acusado de apropiación indebida y el juego acaba.

Sergiu pide al *inspector* que deje pasar a su antiguo amor Elisa Katsenja, que aparece sin los papeles necesarios para entrar en el país.

Un ataque coordinado de tres terroristas hace que la jornada acabe antes de lo previsto. Si el *inspector* no los elimina a tiempo, pueden acabar con la vida de Sergiu.

Día 27 – Domingo 19 de diciembre de 1982

Se eliminan los Permisos de Entrada y la Tarjeta de Identificación, combinándose su información en un único Permiso de Acceso que deberá estar en regla para acceder al país.

Un diplomático kolechio llegará al puesto fronterizo

EZIC quiere hacerse con el pasaporte del diplomático y suplantarle.

Si Sergiu sobrevivió al atentado coordinado, será su último día en la frontera de Grestin. Si Elisa pudo pasar la aduana, el jugador recibirá 100\$.

Día 28 – Lunes 20 de diciembre de 1982

Todos los pasaportes Arstotzkos deben ser confiscados.

Sergiu es transferido a otro puesto.

Un ataque terrorista en moto hace que la jornada laboral acabe antes de lo previsto.

Día 29 – Martes 21 de diciembre de 1982

El oficial de investigación M. Vonel está en la aduana cuando el *inspector* llega por la mañana y le informa de una sesión de control que tendrá lugar el 4 de diciembre.

Simon Weins, un asesino en serie de niños intentará entrar en el país.

Un padre buscando venganza pedirá al *inspector* que deje entrar a Simon Weis y le confisque el pasaporte para poder tomarse la justicia por su mano y vengar a su hija asesinada a manos de Simon, de la que dejará una foto en el mostrador.

Jorji Costava aparece de nuevo y le cuenta al inspector la posibilidad de escapar a Obristán. Le facilita la información de un contacto que puede falsificar los papeles necesarios si le proporcionan un pasaporte de Obristán y le pagan 25\$. Para ayudarlo a tomar la decisión, Jorji regala su propio pasaporte al inspector, que a partir de hoy tendrá la opción de escapar del país, sólo o con su familia, si tiene dinero suficiente y los pasaportes necesarios para conseguir los papeles falsificados para entrar a Obristán.

Día 30 – Miércoles 22 de diciembre de 1982

La mujer del *inspector* le regala una foto familiar para llevarla al trabajo.

Tercera visita de la autoridad divisional de Grestin para una evaluación final. Multará con 20\$ al jugador si tiene colgado en la pared algún adorno que no sea oficial.

Se puede desbloquear el logro de Unión Federal

El padre en busca de venganza volverá para recuperar la foto de su hija e intentar llevarse el pasaporte de Simon Weis.

Día 31 – Jueves 23 de diciembre de 1982

Aparece Jorji Costava para informar que se ha hecho rico y deja como regalo 40\$ en

el mostrador antes de irse.

EZIC ataca la frontera. Si el *inspector* no lo impide matan a los guardias y vuelan el muro. Dependiendo de las acciones que se hayan realizado para el grupo, intentarán volar también la garita de la aduana si el *inspector* no acaba antes con los atacantes.

Día 32 – Viernes – 24 de diciembre de 1982

Si EZIC consiguió destruir el muro de la frontera, el *inspector* será detenido por no haberla defendido debidamente, de lo contrario se le realiza una sesión de control.

### III.2.3. Finales del juego

Dependiendo de las acciones que realice el jugador a lo largo de los 31 días de juego, puede alcanzar 20 finales distintos:

#### Final 1. El *inspector* acaba el día con deudas

Si al acabar el día el *inspector* paga los gastos básicos de alquiler, calefacción y comida y acaba con un saldo negativo será detenido hasta que su deuda sea saldada y su familia será enviada de vuelta a Nirsk. Un nuevo inspector será encontrado fácilmente. Gloria a Arstotzka.

#### Final 2. Toda la familia del inspector muere

Según el Ministerio de Trabajo es responsabilidad de los trabajadores mantener grupos familiares grandes y sanos. Si toda la familia del *inspector* muere por hambre y frío, el juego acaba. La aduana seguirá abierta gracias a un sustituto más apto para el puesto. Gloria a Arstotzka.

#### Final 3. Entregar documentos de EZIC

Si durante la visita del investigador M. Vonel el día 12 de juego, sábado 4 de diciembre de 1982, el *inspector* entrega la tarjeta de EZIC que tiene en su poder, se le arresta por presunta afiliación a una asociación clandestina. El Ministerio de Información llevará a cabo una investigación completa de las actividades recientes del *inspector* y el juego acaba. Gloria a Arstotzka.

#### Final 4. Atrapado con dinero de EZIC

Si el *inspector* acepta dinero de EZIC el día 11 o 12 de juego será denunciado el día 13. Si no deja entrar en el país al miembro de EZIC el día 14, el día 15 es arrestado por una anomalía no justificada en sus ingresos y se le mantendrá bajo arresto y en espera de una auditoría completa de sus actividades, con lo cual el juego acaba. Su familia también será susceptible de interrogación. La aduana seguirá abierta gracias a un sustituto Gloria a Arstotzka.

#### Final 5. Matar a un inocente

A partir del día 23 el *inspector* tiene a su disposición un rifle con munición real. Si durante un ataque terrorista acaba con la vida de un ciudadano será arrestado por el asesinato de un inocente y sancionado con la pena de muerte. Se investigará la posible implicación de la familia del *inspector*. La aduana seguirá abierta gracias a un sustituto. Gloria a Arstotzka.

#### Final 6. Usar el rifle tranquilizante contra un inocente

A partir del día 16 de juego el *inspector* tiene a su disposición un rifle con tranquilizantes que puede utilizar en cualquier ataque terrorista. Si dispara a un ciudadano será arrestado por atacar a un inocente y será sancionado con trabajos forzados. Se investigará la posible implicación de la familia del *inspector*. La aduana seguirá abierta gracias a un sustituto. Gloria a Arstotzka.

#### Final 7. Matar a un guardia arstotzko

A partir del día 23 el *inspector* tiene a su disposición un rifle con munición real. Si durante un ataque terrorista acaba con la vida de un guardia arstotzko será arrestado por el asesinato de un oficial y sancionado con la pena de muerte. Se investigará la posible implicación de la familia del *inspector*. La aduana seguirá abierta gracias a un sustituto. Gloria a Arstotzka.

#### Final 8. Usar el rifle tranquilizante contra un guardia arstotzko

A partir del día 16 de juego el *inspector* tiene a su disposición un rifle con tranquilizantes que puede utilizar en cualquier ataque terrorista. Si dispara a un guardia arstotzko será arrestado por atacar a un oficial y será sancionado con la pena de muerte. Se investigará la posible implicación de la familia del *inspector*. La aduana seguirá abierta gracias a un sustituto. Gloria a Arstotzka.

#### Final 9. Matar al objetivo de EZIC el día 23

El día 23, EZIC pone a disposición del *inspector* un rifle con munición real para acabar con la vida de un asesino que desea entrar en el país para acabar con la vida de un integrante de la organización. Si durante el ataque terrorista acaba con él, será arrestado por el asesinato de un inocente a ojos del gobierno arstotzko y sancionado con la pena de muerte. Se investigará la posible implicación de la familia del *inspector* y la aduana seguirá abierta gracias a un sustituto, pero al haber cumplido el encargo de EZIC, la organización pondrá a salvo la familia del inspector mandándola a Obristán. Al no cooperar el nuevo inspector con la causa será imposible continuar con el objetivo de derrotar al gobierno y tendrán que hibernar de nuevo esperando tiempos mejores. Gloria a Arstotzka.

#### Final 10. Usar rifle tranquilizante contra objetivo de EZIC el día 23

Si durante el ataque terrorista del día 23 el inspector usa el rifle tranquilizante contra el asesino que desea entrar en el país para acabar con la vida de un integrante de EZIC, será arrestado por atacar a un inocente a ojos del gobierno arstotzko y será sancionado con trabajos forzados. Se investigará la posible implicación de la familia del *inspector* y la aduana seguirá abierta gracias a un sustituto, pero al haber cumplido el encargo de EZIC, la organización pondrá a salvo la familia del inspector mandándola a Obristán. Al no cooperar el nuevo inspector con la causa será imposible continuar con el objetivo de derrotar al gobierno y tendrán que hibernar de nuevo esperando tiempos mejores. Gloria a Arstotzka.

#### Final 11. Adornos no autorizados en la pared

Si el día 30 el *inspector* recibe un segundo aviso por tener colgados adornos no autorizados en la pared de la aduana, el investigador del Ministerio de Información M. Vonel le arrestará por no acatar órdenes directas y será sancionado con trabajos forzados. Su familia será enviada de vuelta a su aldea natal, Nirsk. La aduana seguirá abierta gracias a un sustituto. Gloria a Arstotzka.

#### Final 12. Arrestar a Shae Piersovska

Si el día 25 el *inspector* deniega la entrada a la amante del investigador del Ministerio de Información M. Vonel por carecer de un Permiso Diplomático válido en Arstotzka, el día 26 será denunciado por el hurto de propiedades de Arstotzka y sancionado a trabajos forzados. Su familia será enviada de vuelta a su aldea natal y la aduana seguirá abierta gracias a un sustituto. Gloria a Arstotzka.

### Final 13. EZIC destruye el muro fronterizo

Si el día 31 de juego el *inspector* ha colaborado menos de cuatro veces con EZIC y destruyen el muro de la aduana de Grestin, será arrestado por su incapacidad para defender el puesto fronterizo. Su familia será enviada de vuelta a su aldea natal y la aduana seguirá abierta gracias a un sustituto. Gloria a Arstotzka.

### Final 14. El muro fronterizo no es destruido pese a colaborar con EZIC

Si el *inspector* ha colaborado al menos cuatro veces con EZIC durante su labor en la aduana, el día 31 un mensajero de la organización le pedirá que no ataque a los miembros que asaltarán la frontera ese mismo día. Si a pesar del aviso acaba con los agresores y el muro fronterizo no es destruido, al día siguiente, 24 de diciembre de 1982, el investigador del Ministerio de Información M. Vonel le informará que sus actividades recientes han sido investigadas y se ha puesto en evidencia su implicación con el grupo autodenominado "Orden de la Estrella de EZIC" tras haber confesado uno de sus integrantes haber recibido su ayuda, lo que constituye delito de alta traición e implica ser ejecutado esa misma noche. Se ignora si la familia del inspector está a salvo, pero EZIC ha sido aniquilada. Antes de ser ejecutado recibe una nota de EZIC acusándole de haberles traicionado en el último momento, lo cual ha supuesto el fin de la organización y la imposibilidad de poder ayudar a su familia. Gloria a Arstotzka.

Final 15 .Tras colaborar con EZIC el muro fronterizo es destruido pero muere alguno de los atacantes

Si el *inspector* ha colaborado al menos cuatro veces con EZIC durante su labor en la aduana, el día 31 un mensajero de la organización le pedirá que no ataque a

los miembros que asaltarán la frontera ese mismo día. Si a pesar del aviso acaba con alguno de los agresores pero el muro fronterizo es destruido, EZIC considerará que ha sido abandonada en el último momento y que el *inspector* y toda su familia les han traicionado y están en el bando equivocado de la revolución, con lo cual no tienen cabida en ella. Adiós, *inspector*. Gloria a la Nueva Arstotzka.

Final 16. El inspector escapa a Obristán sólo o con alguien de su familia

A partir del día 29, tras confiscar algunos pasaportes de ciudadanos de Obristán, alterarlos y comprar tickets de entrada falsos, el *inspector* sólo o con algún miembro de su familia escapa a Obristán mientras el resto de la familia se prepara para volver a Nirsk. Bienvenido a Obristán. Se desconoce el destino del resto de la familia.

Final 17. El muro fronterizo no es destruido pese a simpatizar con EZIC

Si el *inspector* ha colaborado entre una y tres veces con EZIC durante su estancia en la aduana, el día 31 un mensajero de la organización le pedirá que no ataque a los miembros que asaltarán la frontera ese mismo día. Si a pesar del aviso acaba con los agresores y el muro fronterizo no es destruido, al día siguiente, 24 de diciembre de 1982, el investigador del Ministerio de Información M. Vonel le informará que sus actividades recientes han sido investigadas y se ha puesto en evidencia su implicación con el grupo autodenominado “Orden de la Estrella de EZIC” tras haber confesado uno de sus integrantes haber recibido su ayuda, lo que constituye delito de alta traición e implica ser ejecutado esa misma noche. Se ignora si la familia del *inspector* está a salvo. EZIC ha sido aniquilada. Gloria a Arstotzka.

Final 18. El inspector y toda su familia escapan a Obristán.

A partir del día 29, tras confiscar pasaportes de ciudadanos de Obristán, alterarlos y comprar tickets de entrada falsos para todos, el *inspector* y su familia huyen de Arstotzka. Bienvenido a Obristán.

Final 19. Tras colaborar con EZIC el muro fronterizo es destruido.

Si el *inspector* ha colaborado al menos cuatro veces con EZIC durante su labor en la aduana, el día 31 un mensajero de la organización le pedirá que no ataque a los miembros que asaltarán la frontera ese mismo día. Tras volar el muro, EZIC se hace más poderoso y si amanece el 24 de diciembre reclutan al *inspector* como agente, trasladándole junto a su familia a un apartamento mejor. Gloria a la Nueva Arstotzka. Este final desbloquea el logro *Miembro de la Orden*.

Final 20. Gloria a Arstotzka

Si el *inspector* no ha colaborado en ningún momento con EZIC y el 23 de diciembre defiende la frontera con éxito evitando su destrucción, la investigación que tendrá lugar el día 24 por la mañana pasará por alto las pequeñas transgresiones encontradas durante los últimos 20 años de servicio y le declarará libre de toda sospecha, con lo cual podrá volver al trabajo en la aduana cuando la abran de nuevo el 1 de enero de 1983 tras el nuevo acuerdo alcanzado con el gobierno de Kolechia.

Este final desbloquea el logro *Gloria a Arstotzka* y permite jugar el modo de juego Eterno, en el cual no existe historia y el único objetivo es comprobar la validez de los documentos presentados en la aduana para entrar en el país.

### III.2.4. Elenco de personajes

Existen 36 personajes con una historia asociada que aparecen siempre el mismo día de juego y en el mismo orden de entrada.

Jorji Costava

Fig. 181. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Es el personaje que más veces aparece a lo largo del juego.

Su primera aparición es el día 3 y entra en octavo lugar sin pasaporte. Si se le deniega la entrada aparece al día siguiente con un pasaporte falso hecho a mano. Si se le deniega de nuevo la entrada volverá el día 6 con un pasaporte válido, pero sin un permiso de entrada.

Regresará el día 8 con el mismo pasaporte y un Tique de Entrada que ya no es válido y no podrá entrar. El día 11 aparecerá con todos los papeles en regla.

El día 19 intentará cruzar de nuevo la frontera con papeles falsos y con contrabando, al igual que el día 22, e intentará sobornar al *inspector* con 10\$. El día 24 aparece de nuevo con los papeles necesarios, pero está en la lista de los más buscados del día.

El día 29 aparece de nuevo y facilita al *inspector* información sobre Timofei Wee, un falsificador que por 25\$ y un pasaporte de Obristan puede falsear la documentación necesaria para entrar en Obristan. Además, le regala su pasaporte al *inspector* antes de abandonar la aduana.

El día 31 aparece de nuevo para contar al *inspector* que su negocio va viento en popa y le regala 40\$ antes de irse.

Vince Lestrade

Fig. 182. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Es el tercer ciudadano que entra en la aduana el quinto día de juego. Aparece nombrado en *La Verdad de Arstotzka* como un atleta profesional acusado de haber matado a su novia en Republia en un ataque de celos. Si cruza la aduana el periódico del día siguiente informará de su avistamiento en el país, si es rechazado de su detención en Kolechia y si es detenido en la aduana comunicará su arresto.



### Marido Antegrio con papeles

Fig. 183. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Es el octavo ciudadano que entra en la aduana el quinto día de juego. Está huyendo de su país, Antegria, para establecer su residencia en Arstotzka y nada más entrar en la aduana señala que es el día más feliz de su vida. Tiene todos los papeles en regla y si se acepta su entrada en el país, antes de salir de la garita pide al *inspector* que sea amable con su esposa, que viene detrás.

### Esposa antegria sin papeles

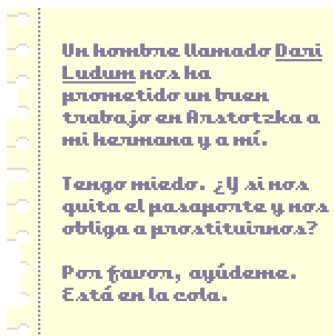
Fig. 184. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Es la novena ciudadana que entra en la aduana el quinto día de juego, detrás de su marido. Presenta un pasaporte válido mientras pregunta si su marido ha logrado cruzar la frontera, pero carece de permiso de entrada. Si es interrogada sobre él, pedirá que la dejen entrar bajo peligro de muerte si vuelve a su país.



### Mujer asustada

Fig. 185. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



La segunda ciudadana en entrar en la aduana el sexto día tiene los papeles en regla, pero antes de salir entrega al *inspector* una nota informando de un posible caso de trata de blancas por parte de un hombre llamado Dari Ludum que entrará ese mismo día tras haberles prometido trabajo a su hermana y a ella.

### Dari Ludum

Fig. 186. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Es el séptimo ciudadano que entra en la aduana el sexto día de juego. Tiene los papeles en regla, pero puede ser detenido tras las acusaciones de la ciudadana que entró anteriormente. En ese caso los periódicos informarán de la detención del cerebro de una banda de tráfico humano que ha sido desmantelada. Independientemente de su detención o no, en días posteriores aparecerá en los periódicos una noticia sobre la muerte de algunas bailarinas en un club de striptease.



### Shaddy Safadi

Fig. 187. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Es el séptimo ciudadano que entra en la aduana el séptimo día de juego, 29 de noviembre de 1982, día de su 43 cumpleaños. Intenta pasar material de contrabando que si es descubierto intenta excusar como medicinas inofensivas. Deja un soborno de 10\$ si a pesar de ser descubierto el inspector le deja entrar en el país.

### Mensajero de EZIC

Fig. 188. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

El octavo día de juego aparece el primer mensajero de la banda EZIC para entregar un papel con el nombre de Corman Drex. Visitan el puesto fronterizo el día 10, el 17, el 23 y el 27 para informar de movimientos que va a realizar la orden, pero pueden aparecer más veces si el

*inspector* no colabora con ellos. Si el día 31 han sido ayudados por lo menos cuatro veces, aparecerán de nuevo para avisar de un ataque en la frontera.



### Corman Drex

Fig. 189. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Es el noveno ciudadano que entra en la aduana el octavo día de juego. Si se le proporciona el papel facilitado previamente por el mensajero de EZIC con anterioridad, entregará una hoja con los objetivos del grupo y un código necesario en un futuro para identificar a los enviados de la orden.

### Calensk

Fig. 190. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Al comenzar el noveno día, un guardia entrará en la garita de la aduana para ofrecer un trato al *inspector*: cada dos ciudadanos detenidos le pagará 5\$. Dependiendo del número de detenidos variará la cantidad pagada, pero algunos días la cantidad será menor debido a gastos de su mujer enferma. El día 15 ayudará a desactivar una bomba y pagará por los materiales que pueda vender si el inspector logra desactivarla.





### Espía arstotzko comprometido

Fig. 191. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

El cuarto ciudadano en entrar en la aduana el noveno día es un espía del que se habla en el periódico. Aparece en la aduana y deja un informe que se supone es del Ministerio de Información, junto a otro falso que pide entregar si algún impostor pregunta por el.

### Impostor del Ministerio de Información

Fig. 192. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

El séptimo visitante del día 9 es un ciudadano que dice venir del Ministerio de Información a buscar algo que les pertenece mientras deposita 10\$ como único documento. Tanto si le entrega el informe verdadero como el falso, al día siguiente el periódico publicará una información sobre la información entregada, pero no tiene mayor repercusión para el resto de la historia.



### Dimitri

Fig. 193. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



El décimo día un supervisor del Ministerio de Admisiones visita al *inspector* para hacer un balance del número de citaciones recibidas y valorar su trabajo en la aduana. En visitas posteriores, efectuadas cada 10 días, evalúa el estado de la garita, amonestando al inspector si encuentra alguna decoración no autorizada colgada en la pared o falta alguna placa oficial. Además, en su segunda visita pedirá un trato especial para una amiga llamada Shae Piersovska, diplomática Kolechia que llegará en unos días al puesto fronterizo.

### Mikhail Saratov.

Fig. 194. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Es el sexto ciudadano del undécimo día. Sus documentos no son válidos, pero es un agente de EZIC que puede reconocerse porque su nombre aparece descifrando uno de los códigos de la orden. Si no le deja entrar en el país, el *inspector* recibirá una nueva visita de un mensajero de la orden para pedirle que coopere.



M. Vonel

Fig. 195. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Es un investigador especial del Ministerio de Información que aparece por primera vez el día 12 y se encarga de investigar al grupo EZIC. Cualquier actividad relacionada con ellos está castigada con la cárcel y si el inspector ha aceptado alguno de los sobornos de la orden y no ha colaborado con ellos, será investigado y descubierto, acabando con sus huesos en el calabozo.

Messof Anegovych

Fig. 196. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

El cuarto ciudadano que entra en la aduana el doceavo día es el director de una empresa que busca ingenieros para trabajar. Proporcionará cuatro tarjetas de visita que se pueden entregar a cualquier ingeniero que entre en el país y por cada uno que le llame pagará 5\$. Los ingenieros aparecerán los días 12, 13, 14 y 15 del juego, en octava, séptima, cuarta y quinta posición respectivamente.



### Filipe Hasse

Fig. 197. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Es el sexto ciudadano que entra en la aduana el treceavo día de juego. Es un jugador del equipo Arstotzkan Arskickers que regala un banderín del equipo al inspector para colgarlo en la garita y engatusarle para que le deje pasar sin los documentos adecuados. En una segunda visita el día 22 intentará recuperarlo pagando 10\$, esta vez con los documentos en regla.

### Nathan Cykelek

Fig. 198. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

El séptimo ciudadano que entra en la aduana el catorceavo día de juego deja en el mostrador de documentos dos pasaportes de diferentes nacionalidades,



con lo cual puede ser detenido inmediatamente por falsificación de documentos.

### Stepheni Graire

Fig. 199. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Es la novena ciudadana que entra en la aduana el catorceavo día de juego. Su nombre se puede descifrar usando el código proporcionado por Corman Drex y los emisarios de EZIC durante los días anteriores y no tiene los documentos necesarios para entrar en el país. Si el *inspector* ha aceptado alguno de los regalos de la orden,

admitirla detendrá la investigación de Vonel, pero sus ahorros serán embargados a pesar de todo.

### Sergiu Volda

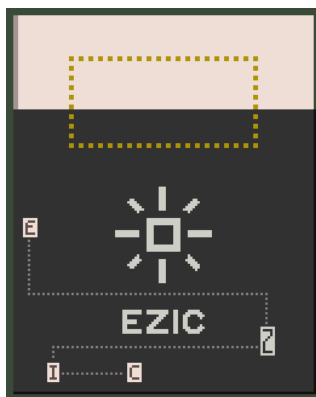
Fig. 200. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

El día 17 es asignado a la vigilancia de la aduana, proviene de Nirsk, al igual que el *inspector*. Los ataques terroristas pueden acabar con él si no son neutralizados antes de que lleven a cabo el asalto. El día 25 pedirá ayuda para que pueda cruzar su enamorada Elisa Katsenja, a la que conoció en la guerra contra Kolechia.



Marie Escalli

Fig. 201. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Es la novena ciudadana que entra en la aduana el decimoséptimo día de juego. Puede ser identificada gracias a la plantilla proporcionada por la orden y que puesta sobre el pasaporte revela las iniciales de EZIC. No tiene los papeles en regla, pero si logra entrar en el país dejará 20\$ en la aduana e informará que no cree que el hombre de rojo sea una amenaza.

Conocida de Nirsk

Fig. 202. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

La cuarta ciudadana en entrar en la aduana el día 19 es una mujer arstotzka que reconoce al inspector y le recuerda que de pequeño era un niño muy malo. Sus papeles están siempre en regla.



### Khaled Istom

Fig. 203. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Es el noveno ciudadano en entrar el vigésimo día de juego. Es un asesino que intenta entrar en Arstotzka para acabar con un miembro de EZIC. Se puede elegir envenenarlo y dejarlo entrar en el país envenenando a un guardia arstotzko, o denegarle la entrada con lo cual infectará a ciudadanos inocentes que morirán al acercarse a él. Si se le deniega la entrada y no se le envenena, aparecerá como el hombre de rojo el día 23.

### Delatora antegrana

Fig. 204. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Es la segunda ciudadana que entra en la aduana el vigesimoprimer día de juego. Sus papeles solicitando asilo para quedarse en el país siempre están en regla y los periódicos informarán de su desaparición al día siguiente, independientemente de si se le ha dejado entrar en Arstotzka o no.



### Danic Lorun

Fig. 205. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Es el sexto ciudadano que entra en la aduana el vigesimoprimer día de juego. Tan sólo tiene el pasaporte en regla, dinero y un reloj (Fig. 206), que ofrece como garantía para poder pasar, prometiendo volver en tres días con los papeles necesarios. Si el inspector le deja pasar, volverá en el tiempo indicado con papeles válidos para entrar de nuevo en el país e intentar recuperar su reloj, un recuerdo familiar.



Fig. 206. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

### Kaevink Caullinski

Fig. 207. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Es el noveno ciudadano en entrar el vigesimosegundo día si el inspector posee el reloj de Danic Lorun. Como tenía un reloj igual, pretende comprarlo por 10\$, diciendo al inspector que su anterior dueño no volverá a por el.

### Hombre de rojo

Fig. 208. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Aparece en la cola el día 23. Si el día 20 Khaled Istom no pudo cruzar la frontera y no fue envenenado, un agente de EZIC informará que el hombre de rojo es él y debe ser asesinado, pues representa un peligro para los agentes de frontera o fue envenenado, el agente de EZIC se refiere a él como un asesino que debe ser eliminado, para lo cual proporciona al inspector una llave para abrir

el armario del rifle con munición real.

### Crítico de arte

Fig. 209. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Si el tercer ciudadano que entra en la aduana el día 25 se encuentra el dibujo del hijo del *inspector* colgado en la pared, preguntará por el autor, comentando que su perro pinta mejor. Al enterarse de que el dibujante es hijo del *inspector* de la aduana que están intentando cruzar, le aconsejará que se haga deportista.





Tú enciendes mi fuego

Fig. 210. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

El quinto ciudadano que accede a la aduana puede ser de cualquier sexo y nacionalidad, pero sólo tiene pasaporte para entrar en el país. Intenta camelar al inspector dándole una tarjeta en la que se puede leer “*Tú eres mi fuego*”. Si no puede entrar se alejará diciendo “Con la bonita tarjeta que te he dado...”. Si se le permite la entrada pedirá que le devuelvan la tarjeta para camelar a otro inspector.

Kolechio deprimido

Fig. 211. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

El séptimo ciudadano en entrar el día 25 puede ser de cualquier sexo y al entrar en la aduana y presentar los papeles para entrar en el país comenta que “*la vida es una mierda*” y que “*nadie le quiere*”. Si el inspector le da la nota que ha recibido de la quinta ciudadana, le alegrará el día, independientemente de que consiga entrar en el país o no.



Shae Piersovska

Fig. 212. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



La novena ciudadana del vigesimoquinto día es una diplomática Kolechia que intenta entrar en el país con una Autorización Diplomática sin permiso para visitar Arstotzka. El supervisor Dimitri se encargó personalmente de pedir un trato favorable para su amante y si es detenida hara que detengan al *inspector* al día siguiente por apropiación indebida de bienes del estado. Si no se le permite el acceso al país, el humor del supervisor en la próxima visita será bastante desagradable.

Elisa Katsenja

Fig. 213. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



La tercera visita del vigesimotercer día es la mujer de la que está enamorado el guardia vestido de verde. Aparece aunque Sergiu halla sido asesinado en un ataque terrorista. No tiene los papeles necesarios para entrar en el país, pero dejarla entrar provoca un efusivo reencuentro entre ambos amantes. Si Sergiu está muerto, no entrará en el país aunque consiga un sello verde de entrada.

### Kordon Kallo

Fig. 214. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



El séptimo ciudadano del vigésimo séptimo día es un diplomático Kolechio que va a reunirse con el gobierno Arstotzko. Los agentes de EZIC han pedido al *inspector* que confisque su pasaporte para mandar un doble en su lugar para boicotear las conversaciones. Su documentación es siempre correcta. Si logra entrar en el país, los periódicos del día siguiente hablarán de una posibilidad de acuerdo entre ambos países.

### Suplantador de Kordon Kallo

Fig. 215. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

Si el diplomático kolechio entra en el país, el noveno ciudadano en entrar ese mismo día será un agente de EZIC que preguntará por el pasaporte del diplomático. Si se ha confiscado y se entrega al agente, boicoteará las conversaciones y en el periódico del día siguiente hablarán de la locura de los kolechios. Si no se le entrega, se irá.



### Padre en busca de venganza

Fig. 216. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

El día 29 entrará en la aduana un hombre sin identificar que dejará en el mostrador la fotografía de una niña asesinada por Simon Wens. Desea venganza y quiere tener el pasaporte del asesino para perseguirlo y tomarse la justicia por su mano. Volverá el día siguiente tras haber entrado Wens y preguntará por su pasaporte.



### Simon Wens

Fig. 217. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



El tercer ciudadano en entrar el trigésimo día es un asesino en serie de niños que aparece en la lista de los más buscados. Si a pesar de confiscarle el pasaporte no es detenido, entra en el país y el padre vengativo tiene acceso a sus datos, se encontrará su cadáver en el distrito de Gennistora al día siguiente. Si se le enseña la fotografía de la niña asesinada, huirá sin entrar en el país.

Además de estos personajes, existen 40 bustos diferentes que se utilizan para crear aleatoriamente al resto de ciudadanos que intentan entrar en el país y no tienen una historia asociada.

Los nombres que aparecen en los pasaportes se generan a partir de unas listas con nombres de hombres y mujeres que se mezclan con una lista de apellidos. Cada vez que comienza una partida se genera una lista de nombres que se utiliza durante la misma y que no contiene nombres repetidos, para dar sensación de variedad durante el juego.

El resto de papeles se rellena de forma aleatoria, introduciendo errores de manera premeditada en un porcentaje determinado para mantener el interés y la dificultad del juego, mientras se intercalan personajes con contenido definido para hacer avanzar la historia en la dirección que desea el autor.



Fig. 218. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s



Fig. 219. L. Pope, *Papers Please* (2013) Steam v.1.1.65-s

# IV

## Análisis e interpretación

#### IV.1.

#### Diferentes jugadores, ¿diferentes discursos?

El videojuego representa una sofisticada forma narrativa en permanente estado de mutación. La seducción que el videojuego ejerce sobre el jugador se debe a esa posibilidad de control efectivo y performativo sobre el relato nunca antes ofrecida al observador por las narrativas tradicionales. Pero la evolución y desarrollo en la construcción del videojuego no es monolítica, ni debe serlo y tampoco los discursos que desarrolle tienen por qué serlo.

Habrán jugadores que se pregunten por la dimensión del videojuego en los siguientes términos:

*A qué se juega  
Cómo se juega*

*¿Qué haces?  
¿Cómo lo haces?*

Habrán otros que además se pregunten,

*¿Por qué lo haces?*

*¿Qué decisiones tomas?  
¿Qué consecuencias tienen?*

La frustración surge en este segundo grupo porque el jugador es incapaz de expresarse en términos lúdicos más que con “monosílabos”.

En el primer caso, hablamos de narraciones (hegemónicas) simplificadas, sometidas al Estímulo-Respuesta: mecánicas idénticas, generan dinámicas similares produciendo para el espectador idéntica satisfacción estética tan sólo matizada por el embalaje de los diferentes argumentos. Este procedimiento genera < videojuegos idénticos entre sí > . Las acciones que desarrolla el jugador son idénticas de unos a otros, las decisiones que toma se simplifican y las diferencias que encuentra están a nivel argumental nunca narrativo.

En el segundo caso hablamos de narraciones no hegemónicas, simples o sometidas al Estímulo (reflexión) – Respuesta (acción): diferentes mecánicas, afectadas por argumentos diferentes poblados de personajes en interacción con su universo, entendidos como unidades de significación narrativa, generan diferentes dinámicas de juego y, consecuentemente, unos procesos estéticos para el jugador diferentes de un juego a otro. Este procedimiento genera < videojuegos diferentes entre sí > . Las acciones que desarrolla el jugador se ven afectadas por unas mecánicas de juego que implican la reflexión y la toma de decisiones transformando una simple acción en acicate para su interacción que produce una real y verdadera riqueza estética.

#### **IV.1.1. De la narrativa hegemónica a la no-hegemónica: un intento de simbiosis**

Superado el debate ludo-narratológico la conciliación de ambas posturas evidencia la existencia de una línea narrativa que se instala en las concomitancias de la narrativa hegemónica a la que se ha denominado «narrativa embebida», en la que las propuestas del videojuego pasan por la creación de unos argumentos que perfilan

una historia que contar a los que se añade unas mecánicas de juego que determinan las posiciones del jugador ante los aspectos jugables. Y aunque ambas líneas tienen la necesidad de “mojarse” entre sí, no son lo suficientemente porosas para que eso ocurra produciendo a lo sumo una hibridación de elementos de diferente naturaleza que, como tal, no son puramente ninguna de las dos partes que lo componen.

Por otro lado, las posiciones alternativas al discurso hegemónico del videojuego, manifiestan que existe otro modo de narrar en el que el jugador realmente gobierna la jugabilidad y la narración acontece a medida que se juega, es la «narrativa emergente» que se crea en un tiempo efectivo a partir del marco propuesto por el propio juego.

En este sentido, hay autores que hablan de una «doble narrativa» (MONCHAN, 2015) y elaboran un discurso por el cual llegar a una simbiosis entre ambos modelos narrativos:

En resumen: la narrativa embebida es accesorio y precreada por sus desarrolladoras, mientras que la emergente es inherente y creada en tiempo real por las jugadoras en el marco de las mecánicas de juego. Esto significa que, en muchos casos (todos aquellos que contengan narrativa embebida), la naturaleza narrativa de un determinado juego será dual e híbrida

(MONCHAN, 2015: 56)

Dando un paso adelante, plantea la adecuación de los elementos embebidos de la narración del videojuego para que no entorpezcan la experiencia narrativa, consciente

de la imposibilidad de anular la emergencia creada de manera natural por el propio jugador. Para ello plantea de manera tentativa las siguientes posibles estrategias: excluir los elementos embebidos para que la única historia que recorra el juego sea la emergente; hacer que el elemento embebido sea el esqueleto que contenga al emergente disminuyendo así su presencia o, todo lo contrario, reducir las posibilidades del discurso emergente donde “no sólo romperíamos la identificación, sino que también pondríamos en peligro la inmersión, ya que el elemento emergente ha sido colonizado por el embebido” (MONCHAN, 2015, 60); multiplicar las opciones de los elementos de la narrativa embebida sin imponer ninguno de ellos, pero forzando la elección de uno lo que aumenta la inmersión por efecto rebote; personalizar ofreciendo una elección entre elementos narrativos predefinidos pues al invitar a la modificación de esos elementos se propicia que el jugador narre la historia de los acontecimientos embebidos pero constituyéndolo en narrativa emergente; ocultando el elemento de la narrativa embebida dirigiendo la emergente al descubrimiento del elemento oculto y, finalmente, integrando una narrativa y otra hasta hacerlas prácticamente indistinguibles.

#### **IV.1.2. La narración en la producción de mundos simbólicos:**

##### **la emergencia**

El videojuego nos permite transitar el terreno de lo simbólico: el mundo físico nos permite construir el mundo simbólico (mímesis / diégesis) y a su vez, el mundo simbólico nos permite entender el mundo físico y las relaciones que establecemos con él.

Si lo simbólico se construye sobre las ruinas simbólicas precedentes, procediendo a su deconstrucción para construir nuevos significados, nada impide que busquemos para la construcción simbólica del videojuego, piezas que casen de otras formas narrativas como el cine, solicitando a su experiencia y desarrollo la búsqueda de respuestas, aunque topemos con la dificultad de que habitamos un espacio simbólico lleno de significaciones preestablecidas.

El desarrollo tecnológico ha permitido la complejidad gráfica y el desarrollo de una narración donde, como hemos revisado líneas más arriba, argumento y jugabilidad se “embeben” en un texto que conserva los modos de producción clásicos heredados del cine o la literatura, ahora bien, sin tener en cuenta que el videojuego se despega de la narración aristotélica y que el argumento debería formar parte de la jugabilidad y no ser una adenda de ella. Pese a los intentos de hibridación descritos, “la «narrativa embebida» del videojuego es completamente accidental y accesorio, ya que éste cuenta con otro tipo de narrativa que le es inherente” (MONCHAN, 2015, 55), la que hemos determinado «narrativa emergente», entendida como aquella que emerge de historias sin autoría precisa, sino de interacciones entre los jugadores y los procedimientos que rigen la jugabilidad y que manifiesta la relación entre los objetivos propuestos por las mecánicas y las motivaciones de la narrativa. Ya en 2004 nos permitíamos aventurar la “emergencia” como una nueva forma de acometer la narración del juego:

...el juego emergente es una tendencia (...) donde los mundos de juego resultan sumamente creíbles y permiten que el juego se desarrolle a modo de simulación simplificada de la realidad. La historia está integrada dentro de ese mundo gracias a una

serie de objetivos que el jugador debe cumplir para poder seguir avanzando en la historia, aunque lo verdaderamente novedoso es la viveza y autonomía del entorno y su influencia decisiva en la experiencia del juego, ya que el jugador debe estar atento a los cambios que se producen del entorno. Los diseñadores logran con el juego emergente que dos sesiones del mismo juego disten mucho entre sí ya que la variedad del entorno y el indeterminismo de sus cambios gobiernan el juego

(SANTORUM y PEINADO, 2004)

Y se anticipaban tres elementos esenciales para provocar el tránsito entre modos de contar: desde el desarrollo de la Inteligencia Artificial —como automatismos capaces de gestionar la experiencia interactiva de juego—, a la personalización de contenidos —con el fin conseguir experiencias de juego distintas en función del jugador—, hasta la integración entre el contenido del autor y el juego emergente para generar comportamientos inesperados.

Una década después la presencia de la narrativa emergente, lejos de acceder a la posición hegemónica, ha escindido los discursos y con ello, los puntos de vista sobre la creación: discurso alternativo — jugador alternativo — modelo independiente. Las dinámicas son las mismas que en otras formas de creación, y el discurso del videojuego encuentra en el cine no sólo la “ruina simbólica” precedente sobre la que establecer sus modos de relato, sino también sus procesos formales de evolución.

La emergencia permite superar el hermetismo narrativo del videojuego al dar un paso adelante respecto de los procesos narrativos de otros medios y favorecer lo que consideramos le es específico: para provocar una < experiencia > de juego, el diseño

narrativo tiene que exceder las convenciones tradicionales de representación y añadir una integración entre el diseño del juego y el contenido narrativo<sup>10</sup>, esto es, considerar de manera indispensable y prioritaria las decisiones tomadas por los jugadores en el entorno propuesto por las mecánicas de juego. En este punto, las acciones propuestas al jugador son esenciales pues determinarán su < experiencia > .

#### **IV.1.3. Las acciones como voluntades**

Al analizar las decisiones que puedan tomar los jugadores ante los acontecimientos del juego, es preciso distinguir entre sucesos —como la causa de un efecto— y acciones —como iniciativas tomadas por el sujeto de manera voluntaria—. Mientras los sucesos en el videojuego se ofrecen de manera reiterativa “...pues no se entiende sin la dinámica de superación de pruebas para saltar de una menor a una mayor, hasta llegar a la prueba final siguiendo un ritmo ascendente de dificultad” (MARTIN, 2015: 79), las acciones permiten tomar una actitud reflexiva al tomar conciencia de los obstáculos y de la actuación conveniente para superarlos.

Existen multitud de mecánicas de juego, pero la mayoría de ellas están basadas en realizar una acción en el momento adecuado (MARCOS y SANTORUM, 2013, 86-87): el jugador debe pulsar el botón cuando la plataforma esté delante de él para saltar

---

10

Al escindir contenido narrativo y contenido jugable, cabe la posibilidad de la inadecuación entre uno y otro. Es lo que se denomina “disonancia ludonarrativa”, término acuñado por Clint Hocking, para hablar de la desarmonía interna de dos líneas de creación que entran en conflicto al convivir simultáneamente, pues no existe correlación entre lo que el argumento cuenta y lo que el jugador experimenta.

sobre ella, de lo contrario caerá al abismo. La acción de «apretar un botón» es siempre la misma, pero el contexto en el que se desenvuelve le da un sentido u otro: determinado botón puede servir, ora para soltarse de una cuerda, ora para subirse a ella, depende de las mecánicas de juego implementadas por los desarrolladores, pero todas ellas deben estar efectuadas en el juego. Las acciones suelen ser muy simples y la realización de las mismas, aunque se ejecute de forma incorrecta, debe tener consecuencias en el mundo del juego.

Los juegos actuales suelen enseñar al jugador las mecánicas básicas del juego para ir las complicando según avanza la historia. Pulsar una tecla para abrir una puerta no representa mucha dificultad si el jugador está de pie frente a la misma, pero si cambiamos el entorno y colocamos al jugador balanceándose de una cuerda sobre un abismo y la puerta está en uno de los extremos, muchos jugadores deberán intentar abrirla varias veces, pues aunque la mecánica de «apretar un botón» delante de la puerta se mantenga, en vez de tener todo el tiempo que quiera para pulsarlo, ahora se convierte en medio segundo cada cinco, lo cual complica el problema añadiendo una nueva variable, el tiempo: ya no es tan importante «apretar un botón», sino cuándo hacerlo. La mecánica se conserva, pero la dificultad aumenta, retando al jugador a continuar con nuevas variaciones del mismo juego, que como recompensa le permiten avanzar en la historia. El principal problema de las mecánicas es que son caras de implementar en un juego y ese precio implica que cada una de ellas se puede usar decenas de veces en una misma historia. Por ejemplo, la mecánica del *shooter* es muy simple: el jugador debe apretar el gatillo de un arma cuando el blanco esté delante de tu punto de mira para alcanzarle. Las variaciones de la mecánica pueden ser múltiples: variar el arma, cambiar el tamaño del punto de mira, la

velocidad del blanco, la velocidad a la que se mueve el punto de mira, la velocidad a la que se puede disparar, retardos cada cierto número de disparos... Hay decenas de juegos de disparos y cada uno tiene detalles específicos que lo diferencian ligeramente de los demás, pero la mecánica básica se mantiene en todos ellos: pulsar un botón en el momento adecuado. Esta simplificación permite que una vez se haya jugado un *shooter* sea muy fácil jugar a otro, pero que dominarlo implique muchas horas de dedicación para adaptarse a todas las especificaciones del mismo.

La dificultad narrativa surge cuando se quieren adaptar unas mecánicas de juego en esencia bastante simples a una narrativa compleja. Si un personaje se define por sus acciones y las únicas que posee el jugador son las de disparar apretando botones en los momentos adecuados, la integración de una historia con esa mecánica no permite grandes demostraciones, por lo tanto se crean bloques de juego con una recompensa que se obtiene al alcanzar ciertas condiciones: llegar hasta una zona determinada, acabar con todos los enemigos de un área, o encontrar al espía que nos puede delatar y acabar con él. La recompensa será avanzar en la historia, normalmente gracias a una cinemática no interactiva, en la cual los personajes de la historia van desarrollando la misma, mientras guían al jugador hacia su siguiente objetivo, que tendrá que alcanzar siguiendo las mecánicas de juego y que finalmente le llevarán a acabar la historia.

## IV.2.

### Diferentes discursos, ¿diferentes narraciones?

El videojuego varía del juego tradicional porque amplía la producción simbólica a otros rangos de edad. El videojuego no inmoviliza su producción simbólica en la infancia sino que transita entre sujetos que necesitan mundos simbólicos más complejos:

Los videojuegos constituirían de este modo el claro ejemplo del espacio transicional que transcurre entre los sujetos y la cultura y que, si bien tiene sus cimientos en la primera infancia y en los primeros vínculos, no se agota ni se inmoviliza en ese estado inicial.  
(ESNAOLA, 2006)

Y para el ascenso a modos simbólicos superiores, el poder se encuentra en la producción de bienes que constituyan el paradigma del desarrollo. Proponemos estos entornos simbólicos como lugares para el desarrollo de relaciones plenas y complejas, poblados de sujetos como entidades esenciales que provoquen esos flujos de interacciones con el jugador. La narrativa de los videojuegos se colocan en el macrodiscurso cultural propio de la modernidad líquida (Bauman, 2006) en tanto que narran historias en procesos vivos y activos "...incluso cuando el contenido de muchos videojuegos pueda mantener y reproducir las significaciones culturales preestablecidas, éstas están operando en calidad de simulacro" (CABAÑES, 2013, 70) en entornos dinámicos (no estáticos) y en permanente reconfiguración (no

acabados). Y es que el videojuego es pura potencialidad hasta que el individuo lo juega transformándose en coproductor del juego simplemente por el hecho de jugar.

#### **IV.2.1. Hacia una narración caleidoscópica**

Se comprueba cómo los videojuegos son una extraordinaria herramienta para la producción simbólica, una nueva manera de relacionarnos con el mundo y, por lo tanto, una poderosa máquina para la transformación política, social y cultural. Y si bien este potencial podría estar presente en todos los videojuegos por la reapropiación e interpretación que hace de los significados, lo cierto es que su potencial se evapora en aras de un objetivo fundamentalmente lúdico. Que no es incorrecto, pero sí simplificado;

La importancia de esto, es no sólo epistémica, sino práctica, en tanto que las concepciones del mundo se insertan en la vida práctica de los sujetos inspirando su praxis social. Habitualmente éstas son estructuras asimiladas y reproducidas de manera inconsciente, pero a través de los videojuegos (...) los usuarios pueden tomar conciencia de estas estructuras, al tiempo que establecen la relación entre éstas y sus problemas vitales o, entre éstas y la infinidad de problemas del mundo y tratar de resolverlos en un entorno simulado. Es la experimentación sin consecuencias.

(CABAÑES, 2013, 73)

Una de las ventajas del aprendizaje en los videojuegos es la posibilidad de repetir indefinidamente cualquier acción, si se realiza incorrectamente siempre se puede volver a intentar, por muy grande que haya sido el fallo, sin consecuencias. Esa

seguridad implica que el miedo al fracaso se minimiza, hasta el punto que «fallar» puede ser una < opción de juego > , ya sea para ver un final inédito, ya sea para volver a una zona anterior y probar alguna acción de manera diferente.

El videojuego adapta una serie de mecánicas a una narrativa compleja, la más compleja conocida. Sin embargo las estructuras que genera no dejan de ser lineales como en las narrativas tradicionales... La promesa de narraciones caleidoscópicas pluriperspectivísticas no es más que la repetición traumática de esquemas y estructuras que responden al estímulo-respuesta.

Las historias del videojuego se desarrollan en el interior de una diégesis en la que se marcan límites temporales y espaciales según estrategias dramáticas. El autor construye el relato del videojuego a partir de unas mecánicas de juego y tiene el control del proceso narrativo en lo que se refiere al argumento aún teniendo en cuenta que en el videojuego no es el argumento el que determina el juego: idénticas mecánicas se ajustan a argumentos dispares. También es el autor el que establece las reglas del juego que determina la relación del jugador con su personaje vicario y la posible transformación del personaje a través de la superación de niveles, pero en este punto el control es compartido con el jugador.

Ahora bien, los enigmas son siempre similares y la resolución es más una cuestión técnica que argumental. Es por esta razón, que la clausura del relato, y con ella la actuación del jugador en el mismo, adquiere una dimensión de naturaleza más técnica que de conocimiento, reflexión o crítica: los finales en los videojuegos no se

basan en las bastas redes de complejas relaciones entre personajes, como en la ficción tradicional, sino que responden a preguntas de índole más práctico.

La actuación hasta ahora desarrollada en el videojuego a partir de la construcción de entornos de inmersión más sofisticados gracias al perfeccionamiento de sus gráficos, ha conseguido intensificar la sensación de presencia en mundos más realistas a modo de simulacros simbólicos embriagados de mimesis, pero ha dejado en segundo término la construcción de significados. El interés del videojuego no puede ser mostrar la fotografía estática y monofocal de los mundos que representa, sino diseñar un lugar creíble para el desarrollo de una estrategia narrativa al servicio del juego y el jugador. Los mundos de ficción dejarían de ser «lugares» para pasar a ser «entornos multifocales», elementos narrativos en sí mismos que contribuyeran a la identificación del jugador:

Al transformarlo en un espacio tridimensional que se experimenta a través del movimiento y de las acciones de unos personajes que lo navegan, puede entenderse cómo el videojuego construye la conciencia espacial y cómo el espacio se transforma en elemento significativo para el juego.

(MARCOS y SANTORUM, 2012: 85)

En este sentido, la riqueza y complejidad de la narración caleidoscópica sería extraordinaria y no sólo podría aprovecharse para trazar mundos donde evadir la realidad sino construir una realidad simbólica, observable desde distintos puntos de vista y de la que poder participar: entrar en la trama, experimentar las sensaciones,

posicionarnos con diferentes puntos de vista gracias a la posibilidad dramática de cada uno de los personajes...

Una construcción de mundos virtuales que no se limite ya a mero diseño de niveles o de experiencias de repertorio, sino que atienda a las posibilidades críticas y emancipadoras de posibles modos de habitar espacios: he aquí la posibilidad de resistir a un Sistema que quiere, siempre, cerrarse en la pura inmanencia de lo que es así porque es así (...).  
(SIABRA, 2015: 51)

#### **IV.2.2. El videojuego como producción simbólica**

Las narraciones del videojuego a través de sus mecánicas de juego y las dinámicas que generan, deberían intentar mayores niveles de simbolismo, evitando la repetición traumática de los mismos esquemas para un jugador cansado de ser él mismo en cada uno de los relatos, un jugador que crece con el desarrollo de acciones pero no de interacciones: las transformaciones del personaje son fruto de decisiones esenciales de supervivencia. La psicología del personaje podría manifestarse en sus acciones y aún más, las interacciones con los otros personajes del mundo simbólico.

Es posible hablar en este punto de un espacio que se reinventa utilizando la herencia de representaciones narrativas anteriores. Un espacio dramático que supera la propuesta estímulo-respuesta del juego en el que frente al espacio plano, entendido como lugar para el desarrollo de acciones sucesivas, se eleve el espacio poliédrico de lo simultáneo, que construya auténtica conciencia espacial, proceda a la espacialización psicológica del drama y se transforme finalmente en elemento

significativo de un nuevo lenguaje. De esa manera podríamos acceder a una narrativa caleidoscópica que podría asentarse en la búsqueda de unas historias a través de unos espacios y de unos sujetos que los habiten. Al actuar en dichos espacios, los lugares, sujetos y objetos que lo configuran lo transformarán en espacios de representación dramática poblada de interacciones.

Éste resultará el lugar ideal donde hacer germinar una suerte de placer estético, que conduzca a la complejidad de las relaciones simbólicas, dentro de un tejido estructural que abandone el reduccionismo tecnológico y se vea influido realmente, y en este sentido, de las narrativas tradicionales, pobladas de seres complejos en permanente estado de transformación:

El videojuego, en suma, puede ser una vía de exploración filosófica en vez de un mecanismo de mera reproducción de las condiciones actuales. ¿Cómo sería un mundo virtual que no replicase la jerarquía entre lo esencial y lo accidental?; ¿o un mundo virtual basado en el rizoma, en el que no pudiese fijarse jerarquía alguna?; ¿o un mundo virtual basado en la dialéctica, en el que cada realidad implicase su propia negación?; ¿o un mundo virtual hermenéutico, que se fuese constituyendo a medida que se va comprendiéndolo?; ¿o un mundo virtual que explore cómo es ser como un murciélago? La tarea propia del videojuego pasa por tomarse en serio ontológicamente a sí mismo, por afrontar como característica la creación de mundos, y valorar consecuentemente dicha tarea en tanto que sea capaz de crear nuevas experiencias de mundanidad. La creación de mundos es una tarea estética y lógica (...) Es producción de subjetividad. (SIABRA, 2015, nº 4, 51)

### IV.3.

## Construcción de personajes

“El personaje en el videojuego es el conjunto de acciones que se pone a disposición del jugador para intervenir en el mundo de la ficción” (CUADRADO, 2013: 164). El personaje es el elemento fundamental de la construcción dramática a determinar el cuadro de acciones posibles a desarrollar en el universo de la diégesis.

#### **IV.3.1. Personajes y acciones:**

##### **el personaje es acción**

“Los artistas imitan a los hombres en plena acción” afirmaba Aristóteles en la Poética y es que para los griegos, la particularidad de la narración no está en quien la realiza sino en la acción misma. Los personajes «son lo que hacen» por lo que es fundamental definir su necesidad para después, comprender los obstáculos que dificultan la consecución de sus objetivos:

Cada agente o prattion debe tener al menos un rasgo, aquel que se deriva de la acción que realiza, un hecho implícito en el nomina agentis. (..) No necesita una declaración explícita, el rasgo se mantiene por el propio desarrollo de las acciones.

(CHATMAN, 1990: 117)

Formalistas y estructuralistas sostienen esta misma idea, los personajes son el resultado de las tramas y su consideración en la narración es puramente funcional,

son «actants», no «personnages» y por lo tanto es erróneo considerarlos como seres reales. Esto implica que la posición formalista/estructuralista analiza lo que los personajes < hacen > en una historia, no lo que < son > , esto supone afirmar que los personajes < son > exclusivamente, en función de una situación moral o psíquica externa, en tanto que las órbitas de acción en las que pueden moverse los personajes son pocas, tipificables y clasificables. Esto nos lleva a posiciones próximas a Propp en el sentido de que los personajes son simplemente productos de lo que se tenga que hacer en una narración determinada, lo que lleva a enunciar que los personajes son «medios» en vez de «fines» de la historia.

Siguiendo el planteamiento de los narratólogos franceses, el personaje se define por lo que hace —el personaje es la acción— y puede deducirse de sus acciones sus características implícitas, pero podemos comprobar, cómo también puede definirse explícitamente —el personaje es lo que (se) dice que hace—. En esta segunda opción se contempla la posibilidad de que hable sobre sí mismo, de que otro hable sobre él o de que un narrador hable de él. Si de éstas, la calificación implícita ofrece más información sobre el personaje al proceder de su actitud, no podemos dejar de comprobar cómo también se obtiene información de los rasgos explícitos del personaje, lo que nos lleva a enunciar que no hay una razón sólida y fundamental que sostenga el pensamiento formalista por el que se prime la acción como fuente de rasgos para el personaje; pero tampoco al revés, la primacía de los rasgos morales y psicológicos del personaje sobre las acciones. Es necesario restablecer el equilibrio para entender que tanto personaje como acción son las claves fundamentales para la construcción de la lógica narrativa:

¿Qué es el personaje sino el determinante del suceso?; ¿qué es el suceso sino la ilustración del personaje? Tanto el personaje como el suceso son necesarios desde un punto de vista lógico para la narrativa. (...) Las historias sólo existen cuando se dan sucesos y existentes [personajes] a la vez. No puede haber sucesos sin existentes y aunque es cierto que un texto puede tener existentes sin sucesos a nadie se le ocurriría decir que eso es una narración.

(CHATMAN, 1990: 121)

Que el interés recaiga en las acciones o en los personajes depende no sólo de los procesos enunciativos (creador – espectador), “lo que da al personaje moderno el tipo de ilusión de realidad que resulta aceptable al gusto de espectador moderno es precisamente la heterogeneidad y dispersión de su personalidad” (CHATMAN, 1990: 121); sino fundamentalmente de los modelos narrativos (hegemónico vs. alternativo), “que el personaje esté en función de la trama es una consecuencia derivada de la lógica temporal de la historia, del mismo modo se podría aducir que el personaje es supremo y la trama un derivado para justificar la narrativa modernista en la que no pasa nada y los sucesos en sí mismos no constituyen una fuente independiente de interés” (CHATMAN, 1990: 121).

Por tanto, resulta imprescindible una noción más abierta del personaje, sin caer en la dicotomía de las narraciones “apsicológicas” centradas en la trama y las “psicológicas” centradas en los personajes. Barthes (1966) en un clásico ensayo sobre la construcción del personaje, amalgama la visión funcional con la psicológica para confirmar que los personajes son una parte fundamental para comprender las

acciones ahora bien, no pueden clasificarse ni describirse en términos de < personas > dado que sus esferas de acción son típicas, limitadas y clasificables:

Cuando consideramos las acciones humanas, pensamos que son el resultado del carácter y la inteligencia. (...) El carácter y el pensamiento son las causas naturales de las acciones. Cuando leemos una tragedia, pensamos que las acciones de Hamlet o Macbeth son el resultado de la personalidad de estas dos figuras dramáticas. Un somero examen de la cuestión nos muestra que este razonamiento es falso. Hamlet y Macbeth son sólo palabras de un libro. No tienen conciencia y hacen cualquier cosa que les pida el dramaturgo. El sentimiento de que son seres vivos cuyas personalidades determinan las acciones que realizan es pura ilusión.

(HARDISON, 1968: 122)

No es necesario llegar a la consideración de < personas > para tratar a los personajes como seres autónomos y no como simples artífices de la trama: la narración evoca un mundo y, como tal, somos libres de enriquecerlo con las experiencias reales o ficticias que adquiramos. Consecuentemente, resulta más viable para el estudio del personaje tratarlo también como ser «autónomo» lo que nos llevaría a planteamientos más abiertos que no entran en contradicción, pues los límites para el estudio del personaje vendrían determinados exclusivamente por la historia donde se inscriben.

En este sentido afirma Chatman, la mejor denominación para describir la cualidad mínima de un personaje sería el “rasgo” entendido como un elemento distinguible y duradero, que permite diferenciar un individuo de otro. De este modo, los rasgos son

definitorios, pueden establecerse empíricamente, incluso estadísticamente, pues necesitan de la reiteración para fundamentarse, incluso puede haber rasgos contradictorios en un mismo personaje, punto esencial de la teoría moderna del personaje.

Una visión compleja del personaje establece en este punto el cruce entre el conjunto de rasgos y la cadena sintagmática de sucesos de los que consta la trama. Hay una diferencia esencial entre sucesos y rasgos. “Los primeros tienen sus posiciones estrictamente determinadas en la historia (...) El orden de la historia es fijo, aunque el discurso presente un orden diferente al orden natural siempre puede construirse (...) Los rasgos no tienen estas limitaciones. Pueden imperar a lo largo de la obra y más allá, durando tanto en nuestra memoria como la obra misma (...) La comunicación de los rasgos no está rigurosamente sujeta a la lógica temporal, como lo está los sucesos” (CHATMAN, 1990: 137-138).

Ahora bien, decir que el rasgo no esté sometido a la lógica rigurosa como la cadena de acontecimientos, no significa que su momento de expresión en el discurso narrativo no sea significativo, tanto es así que puede modificar ampliamente el sentido del mismo al afectar a niveles de suceso. Utilizar el “sistema de rasgos” para analizar los personajes, no implica que sus vidas vayan más allá de las diégesis en las que se inscriben. Ciertamente es que los personajes no tienen vidas, sólo les dotamos de personalidad en la medida en que la personalidad nos es una estructura familiar tanto en el arte como en la vida.

Un personaje es “una unidad semántica completa” (BAL, 1990: 87) y como tal adquiere unos rasgos que permiten describirle psicológica e ideológicamente, aunque como personaje que es, fruto de la imitación o de la fantasía, no tenga psicología, ni personalidad ni ideología. Un personaje se crea para la ficción con una “forma” concreta establecida por su biografía que lo determina a través de un punto de vista, una personalidad, una actitud, una conducta, una necesidad y un propósito. Una vez asumida la forma, el personaje “revela” sus conflictos en la diégesis a través de sus acciones.

El conjunto de rasgos permite diferenciar entre tipos de personajes: un personaje plano está dotado de un solo rasgo o muy pocos rasgos. Al tener un único rasgo o uno que domina claramente los otros, la conducta del personaje es totalmente predecible. Muestran una evolución estable. Por su parte, los personajes esféricos, dado que poseen una gran variedad de rasgos, algunos de ellos contrapuestos incluso contradictorios, pueden cambiar, sorprendernos..., son construcciones abiertas. En estos casos, nuestra especulación sobre el personaje, no se limita a rasgos sino también a posibles acciones futuras. Y aún cuando el medio permita la inmersión psicológica, ésta puede ser evitada por un discurso que insiste en mantener oculto al personaje al dificultar cualquier descripción definitiva.

#### **IV.3.2. Acciones y personajes:**

##### **la acción define al actor - personaje**

“Habrá caracteres si las palabras y las acciones manifiestan una decisión” (1992, ARISTÓTELES). Si los personajes se definen por sus acciones y no por su caracterización, las acciones son concluyentes, tanto es así que los acontecimientos, desde esta lógica analítica, se definen como transiciones de un estado a otro causadas o experimentadas por los personajes. Los acontecimientos deben ser funcionales para constituir el cuadro dramático, esto es, solamente deben incluirse aquellas acciones que sean indispensables para el desarrollo de la fábula. Los acontecimientos funcionales suponen la posibilidad elegir entre dos opciones, la opción elegida determinará el curso que han de seguir las acciones en la narración.

De este modo, si los acontecimientos deben ser funcionales, también deben de serlo los actores para así poder adquirir cierta penetración en las relaciones entre sucesos. Cuando los actores son colocados en la cadena lógica de acontecimientos, tienen necesariamente un objetivo, son colocados intencionalmente para funcionar en la trama. Los actores son dotados de cualidades características relacionadas con la intención de la narración en su conjunto. La primera relación ocurre entre el actor que persigue un objetivo y el objetivo mismo. El objetivo que persigue el actor no es necesariamente una persona o un objeto, puede querer aspirar a alcanzar un estado. Si alcanzar el objetivo es la prioridad, el interés dramático será el que determina si ello se consigue o no. Habrá actores que apoyen al sujeto en la consecución de su objetivo, provean el objeto o permitan que se provea. Es el dador, que en muchas

ocasiones no es un personaje sino una abstracción: la sociedad, el destino, el tiempo... La persona a la que se da el objeto es el receptor.

Por lo general el objetivo es difícil de conseguir. Es aquí donde entran en el proceso de la creación los actores ayudante y oponente: no están en relación directa con el objeto, sino con la función que relaciona al objeto con el sujeto. Se puede entender al ayudante como una condición necesaria pero insuficiente para conseguir la meta, mientras que un oponente se enfrenta al sujeto en determinados momentos durante la búsqueda de la meta. Si “a primera vista no parecen necesarios para la acción” (BAL, 1990: 38), su presencia es precisamente la que hace que una narración tenga interés y sea reconocible, es esta oposición ocasional la que determina su situación en la estructura dramática.

Por último, si consideramos la narración como la necesidad de llevar a cabo un “programa”, cada acción presupondrá la capacidad del sujeto para realizarlo, es la competencia del sujeto para actuar, la cual “...se puede subdividir en: la determinación o la voluntad del sujeto para proceder a la acción; el poder o la posibilidad y el conocimiento o la habilidad necesarios para llevar a cabo su objetivo” (BAL, 1990: 41). Las competencias de los actores se asocian a las apariencias que sus personajes demuestran respecto de los acontecimientos, estando determinadas por el valor de la verdad: los que nos parecen ayudantes pueden ser oponentes o viceversa; por tanto, las razones en la construcción del personaje se demuestran a través de las acciones que realizan en el entramado dramático determinando su actitud:

Cuando un actor es lo que parece, será verdad. Cuando no se construye una apariencia, o en otras palabras, se esconde quién es, su identidad será secreta. Cuando ni es ni se construye una apariencia, no puede existir como actor; cuando parece lo que no es, su identidad será una mentira.

(BAL, 1990: 43)

Las razones pueden ser abiertas o cerradas —expresadas claramente o reservadas explícitamente—; inconscientes —el personaje no sabe qué le mueve a hacer algo, pero lo hace—; egoístas, para terceros o altruistas —por el bien exclusivo del personaje o por el bien de otros actores o incluso por el bien de la humanidad—; emocionales, prácticas o de principios —de carácter sentimental, utilitario y funcional o determinado por los valores inquebrantables del personaje en toda su construcción—.

Sobre la base de la construcción de los sucesos y de cómo los personajes se mueven en ellos, el personaje se muestra predecible dado que toda la información que se ofrece para fabricar a su identidad “contiene información que limita otras posibilidades” (BAL, 1990: 91): la condición sexual, los lugares en los que se desarrolla la historia, el género al que pertenece el relato, las relaciones con los demás... La acumulación de todas estas informaciones ofrece la imagen del personaje que puede transformarse en la trama, entendida como sucesión de acontecimientos, en virtud en los denominados “arcos de transformación”. Así, desde el inmovilismo psicológico del personaje plano a las transformaciones radicales, moderadas o traumáticas de los personajes esféricos se establece un amplio abanico

de conductas que en el caso del videojuego si bien está determinado *a priori*, mucho depende del jugador y de cómo enfrente el juego al relato.

Las acciones determinan al personaje al punto que la frecuencia en que se repitan las características del personaje a lo largo de los acontecimientos determinarán si son estas características son pertinentes o secundarias. Si la repetición es un principio esencial a la hora de crear la imagen del personaje, la acumulación de características también lo es puesto que hace que la información sobre características se una y complemente para formar el conjunto de rasgos que caracterizan al personaje. La descripción obtenida del personaje puede contrastarse con el análisis de las funciones que el actor realiza en la trama, hasta el punto que los cambios en el personaje son provocados por los acontecimientos:

A causa de un acontecimiento, pueden tener lugar alteraciones en la construcción de un personaje, y pueden cambiar las relaciones internas entre los diversos personajes. A la inversa, las alteraciones en la estructura de un personaje pueden tener influencia en los acontecimientos y determinar el desenlace de la fábula.

(BAL, 1990: 97)

Finalmente, para tener conocimiento del personaje bien puede decirnos cómo es, bien otros personajes pueden opinar sobre él, bien podemos deducir cómo es de las acciones que realiza. En el primer caso, hablar de sí mismo supone un ejercicio de auto referencialidad, en muchas ocasiones poco fiable. Igualmente ocurre cuando son otros los que hablan de él, el comentario puede ser engañoso o incompetente. Sin embargo, y en el videojuego más que en ningún otro discurso, el personaje es acción

y de esas acciones podemos deducir calificaciones implícitas más fiables. A esta calificación denominamos “calificación por función” y podemos dividir las acciones potenciales y acciones realizadas.

Los personajes se transforman no sólo en función de los sucesos que protagonizan (como ocurre en el videojuego al superar distintos niveles) sino también en función de las relaciones con los demás y las influencias que estos sujetos puedan tener entre ellos. De este modo obtenemos por un lado “historias interiores de personajes” y, por otro, “historias de relaciones entre personajes”, que nutren la trama e intensifican el interés por el argumento. En el videojuego, las historias de relaciones entre personajes resultan poco menos que anecdóticas: las posibles influencias que los personajes generen entre sí no tienen otro objeto que resolver dinámicas de juego como acciones, no como reflexiones. Pareciera que ya resulta complicado elaborar la psicología de un personaje como para reparar en la galería de sujetos que le rodean.

Nuestros pensamientos y emociones están en la base de cómo actuamos. En un personaje no vemos sus emociones, tampoco sus pensamientos, pero sí se muestran implícitamente en sus acciones a través de su conducta. Esto quiere decir que las emociones están provocadas por acontecimientos que nos significan algo especial. El acontecimiento en sí mismo no produce emoción, es la evaluación o la reflexión sobre él el que la produce. Y para ello el videojuego debe darnos la oportunidad de reflexionar sobre lo realizado en el juego, tomar distancia y elaborar el pensamiento que verbalice la emoción soportada. El personaje del videojuego debe ser además de funcional emocional, y eso se consigue con un desarrollo de mecánicas que tengan en cuenta este aspecto y que, sin dejar de jugar, comprobemos cómo las decisiones

tomadas, han determinado nuestra continuidad en el juego tanto desde un punto de vista práctico como emocional.

Los personajes de los videojuegos tienen que aprender a escuchar, sólo así podrán reaccionar ante las emociones y encontrar su lugar en las situaciones.

#### **IV.3.3. Empatía**

Los mecanismos de proyección clásica suponen un esfuerzo para el espectador quien a través de procesos más o menos complejos de empatía, es capaz de sumergirse en el universo simbólico para transitarlo. Si la representación clásica gestiona este proceso a través de la invisibilidad en un discurso negociado con el *raccord*, el videojuego pone al servicio del jugador un amplio muestrario de herramientas que visibilizan el proceso.

En este sentido, dadas las posibilidades que aporta el videojuego, cabe diferenciar entre el juego en primera y en tercera persona. La proyección sobre el relato que proporciona el modo en primera persona podría pensarse, *a priori*, produce una identificación más sencilla en el jugador, dado que es él mismo el que actúa en el mundo de ficción. Podría compararse al punto de vista subjetivo que utiliza el cine para introducir al espectador en la escena desde la invisibilidad del modelo. En el videojuego sin embargo, no es una cuestión de invisibilidad sino de identificación: el hecho de no tener representación vicaria en el entorno digital, hace que la proyección se antoje más compleja. Dado que el jugador no se ve representado, se pueden provocar fracturas en la identificación de la red de estructuras que teje el relato,

porque si bien los personajes de la ficción le reconocen como personaje, el jugador no se ve a sí mismo como tal en el universo diegético.

No ocurre así en el modo en tercera persona, en el que el jugador asume un personaje, representación vicaria de sí mismo en el entorno de la ficción, por lo que la proyección parece más sencilla y eficaz.

Pero invisibilizar o no el proceso no es lo importante porque la promesa del videojuego pasa por resemantizar el papel de la empatía del espectador sobre los personajes dejando que sean los jugadores quienes libremente realicen ese proceso; pero mejor aún, no empatizamos sobre otro, sino sobre nosotros mismos.

La creación del personaje deriva entonces a la máxima simplificación: los personajes no están dotados de rasgos psicológicos porque lo que se espera de esos procesos empáticos es que sea el propio jugador quien llene con su psicología la ausencia de perfil del personaje.

Se crean entonces personajes huecos, que actúan sin una psicología ni una ética que se muestre en sus acciones: la base de la interacción en el texto es una empatía estructural (yo soy aquél que ocupa el mismo lugar que yo) pero no psicológica. El jugador no se ve forzado a crear empatías diferentes en función de cada juego y de cada personaje, sino a ser él mismo y ofrecer al relato idéntica forma de jugar y de actuar de un juego a otro.

#### IV.4

### Procesos de empatía: acciones e interacciones

En virtud de la interacción el jugador transforma lo representado. Gracias a esa interacción, el videojuego establece una recepción particular por performativa, cuya autoría queda diluida entre el diseñador y el jugador: un diseñador que propone reglas (mecánicas) y un jugador que traza, en la medida diseñada, rutas narrativas (dinámicas): somos protagonistas de la acción simbólica independientemente del contenido (estéticas).

En este sentido la «jugabilidad» es la destreza esencial en la construcción de la situación dramática pues se trata de tener en cuenta *a priori* qué es lo que hace el jugador en el juego. Este actuar en el juego supone reconocer su presencia en el mundo con el que establece relaciones simbólicas bien cerradas, guiadas por el propio juego, bien abiertas, con la aparente capacidad de decisión que confiere el juego a su participación en forma de < experiencia > .

Pero aún hay más. Ese mundo puede a su vez estar poblado de más sujetos inscritos al propio universo del juego como seres autónomos e independientes, o como otros personajes que corresponden a la interacción de otros jugadores. En ese mundo puede establecerse relaciones de diferente intensidad narrativa en función del número de personajes y de la naturaleza de los jugadores: jugador—máquina; jugador/es—jugador/es; jugadores—máquina.

La construcción del videojuego responde a una pregunta esencial que determina su necesidad como relato: ¿cómo queremos que el jugador interactúe para hacer avanzar el relato? Y la respuesta pasa porque la construcción del drama<sup>11</sup> —¿QUÉ?—, sirva como elemento para asegurar la jugabilidad —¿CÓMO?—.

¿Por qué el QUÉ y el CÓMO determinan rutas de desarrollo diferentes? ¿Es posible orquestarlas en una sola línea de creación?

El “gameplay” es el pilar básico del diseño de la jugabilidad, el videojuego adopta una estructura simplificada o compleja en función del “gameplay”. El videojuego lleva un proceso de aprendizaje no sólo en la gramática de representación sino en las destrezas para interactuar en el espacio y con los objetos y sujetos que pueblan ese espacio.

La forma de jugar es un lenguaje codificado que podemos aprender, en un primer nivel para interpretar las imágenes y de este modo ser seducidos por el juego; en un segundo nivel, el aprendizaje del jugador se produce en aras de la interacción a través de la interfaz como elemento que permite la fusión hombre-máquina. Los

---

11

Drama (δράμα) "hacer" o "actuar". Representa los conflictos de los sujetos por medio del diálogo de los personajes o del monólogo. En el drama, el autor lleva el desarrollo de la acción a la escena: los hechos no se relatan, se representan. Su forma expresiva es el diálogo.

Se observa cómo nuestro acercamiento a la idea de drama dista de la aproximación habitual en la que se vincula a aquellas narraciones que interpelan al lector o espectador a partir de la sensibilidad. Las películas dramáticas, por ejemplo, buscan una respuesta emotiva en el público; para eso las escenas conmovedoras, con personajes que sufren grandes problemas o que viven conflictos pasionales

códigos se transmiten de forma convencional a partir de ensayos arbitrarios: al desarrollo de una mecánica corresponde un nuevo signo en la interfaz. Cada vez son más intuitivas y no son las convenciones el motivo de conflicto.

Por último, el tercer nivel de alfabetización para el jugador tiene que ver con el dominio del mundo ficcional: el avatar<sup>12</sup> no sólo representa al (Dios)-jugador en el entorno, sino que gracias a él puede manipular ese entorno de forma efectiva con identidad virtual propia:

---

12

Resulta interesante reparar en el término <avatar> con el que se denomina a la personalidad que el jugador desarrolla en el juego. Nunca antes en otras formas narrativas, y a pesar del desarrollo de interesantes procesos de empatía, se ha hablado de la existencia de un avatar. Y resulta interesante porque el término es tomado de la mitología hindú para describir las diferentes encarnaciones de los dioses cuando se presentan a los hombres: seres divinos que descienden a la tierra en forma de persona con el fin de restablecer el orden y salvar al mundo de la confusión generada por los demonios. El jugador es el Dios que desciende al universo del juego para restablecer el equilibrio ante situaciones desequilibradas por las acciones llevadas a cabo por los sujetos que pueblan el mundo simbólico. “Este término fue usado por primera vez para designar la representación visual y eventualmente también sonora del usuario del ciberespacio. Quien la uso fue Chip Morning-star en 1985 en su “Habitat”, el primer mundo virtual dotado de avatares. La expresión se popularizó después por Neal Stephenson (1992) en un best-seller de ciencia ficción (“Snow Crash”). Debido al estadio de desarrollo técnico de los ordenadores en aquel periodo, el programa sólo preveía gráficos bidimensionales (...). Cada uno de esos dibujos era un avatar y representaba a un interactivo presente en el sistema en un momento determinado (...). A través de sus respectivos avatares, los interactivos se podían mover en una compleja ciudad llamada Populópolis, conocer a otras personas, conversar con ellas... Otra cuestión que cabe tener en cuenta es hasta qué punto un avatar puede funcionar como el alter ego del interactivo. Si un personaje es construido por el mismo interactivo, si éste lo perfecciona y además le cobra afecto, tal vez entre ellos se instaure una afinidad progresiva, hasta el punto de que finalmente se puede convertir en un determinado tipo de identificación. Si no es creado por él, la relación entre ellos puede ser sólo técnica (...). Esto quiere decir que el grado de identidad entre interactivo y avatar está en función de la inversión del interactivo en la construcción del avatar como autoimagen y, al mismo tiempo, de la mayor o menor apertura del programa hacia modelizaciones verdaderamente autónomas”.

(2016, MACHADO, pp.194-196)

Si la morfología de los videojuegos son sus comandos de interfaz y su gramática las mecánicas que posibilita, su sintaxis es el diseño de niveles, el mundo que se pone a nuestra disposición y tal vez el elemento más importante que puede aportar el creador al jugador, a la hora de que éste escriba su partida. Esa sensación de fallos y aburrimiento que la crítica señala a menudo a ciertos juegos excesivamente lineales, no es más que la frustración que produce en el jugador ser incapaz de expresarse en términos lúdicos con más que frases cortas.

(SÁNCHEZ, 2012: 56-57)

#### **IV.4.1. Diseño y acción**

El diseño de mundo ficcional —¿QUÉ?— y las opciones entendidas como acciones —¿CÓMO?—, son los que marcan el devenir estético del juego.

##### **¿QUÉ?**

El diseño del mundo ficcional viene determinado por la concepción de un espacio representativo en el que el personaje pueda transitar. La interacción determina que, al menos aparentemente, es posible recorrer todo ese espacio, pero la realidad es que la jugabilidad está determinada a espacios concretos del mundo.

##### **¿CÓMO?**

Para asegurar la jugabilidad del videojuego, se le presumen unos acontecimientos como sucesos que ocurren para unos sujetos capaces de realizar unas acciones con las que superar dichos sucesos. El suceso es entonces aquello que ocurre provocado por una causa —función narrativa de la argumentación

dramática— mientras que la acción es la actuación resultante de una decisión privada y voluntaria —función narrativa provocada por el personaje-jugador—:

Los sucesos en todo videojuego se dan de manera repetitiva, pues no se entiende sin la dinámica de superación de pruebas para saltar de una menor a una mayor, hasta llegar a la prueba final, siendo un ritmo ascendente de dificultad. En cuanto a las acciones, difieren de los sucesos en que parten de la voluntad. Se toma conciencia de los obstáculos que ya que solucionar en cada prueba y, en consecuencia, se actúa para superarlos.

(MARTIN, 2015: 79)

En consecuencia, el jugador actúa para superar los acontecimientos, las acciones son siempre protagonistas y lo importante no es desarrollar un mayor número de acciones sino tener en cuenta las consecuencias que esas acciones tienen para la superación de los acontecimientos. Es en función de estas consecuencias que se produzcan una serie de transformaciones.

La base de especificidad de la narrativa inmersiva del videojuego se manifiesta en la progresiva disolución de un narrador que se apropia del cuerpo del jugador, quien experimenta las emociones y fantasías que él mismo crea al construir el drama al desarrollar las acciones de las que viene provisto en forma de acontecimientos para ser resueltos. Visto así, la especificidad del videojuego residiría en la conquista de un proceso de empatía revolucionario respecto de otras narrativas: el jugador es sujeto (extradieгético) y al tiempo es representación (desde lo dieгético simbólico), es narrador de su relato y al tiempo personaje de su aventura simbólica.

#### **IV.4.2. Acciones y narraciones**

Una de las primeras decisiones creativas del videojuego es definir el repertorio de acciones posibles para el jugador ya que es esa selección de acciones potenciales lo que distingue el juego (el “círculo mágico” de Huizinga) de lo real.

Para conocer el grado de intervención del jugador en el desarrollo narrativo de un juego será preceptivo definir previamente los eventos narrativos descritos como «núcleos» y «satélites» (CHATMAN, 1990: 56), esta división permite distinguir entre acciones narrativamente esenciales de las narrativamente contingentes.

Se entienden como acciones “nucleares” o “cardinales” sucesos que dan origen a puntos críticos y relevantes para la trama dado que organizan la lógica narrativa. Se trata de sucesos clave dentro de la causalidad narrativa y provocan nuevos sucesos futuros. Por su parte, las acciones “satélite” son el desarrollo de las acciones hechas en los “núcleos” y su importancia es menor, tanto que, si se eliminaran, las narraciones quedarían empobrecidas más no suprimidas.

Las acciones narrativamente esenciales afectarán a la cristalización de núcleos narrativos a niveles de “historia” (y consecuentemente a los procesos estéticos del videojuego), mientras que las acciones narrativamente contingentes afectan a acontecimientos narrativos más superficiales (esto es, a proceso incluidos en lo que denominamos dinámicas).

La importancia que el videojuego ofrece a las acciones que el jugador puede desarrollar, supone un punto de inflexión en la concepción de la narración: frente a estructuras estables y organizadas, contenidos abiertos que dependen de las elecciones del usuario; estructuras narrativas que son generadas por el usuario quien con su navegación determina un nuevo modo enunciativo.

Podemos decir que la trama en los videojuegos deja de ser el simple acto de «contar y mostrar», para transformarse en un conjunto integrado de participación activa. Los videojuegos, valiéndose de la fuerza y la intensidad de los mecanismos de narración, logran, al fin, el resultado de la combinación eficaz de acciones: «contar, mostrar y hacer» (ORIHUELA, 1997).

#### IV.5.

##### Interpretación de casos

En videojuegos las acciones se realizan pulsando un botón. Una acción puede significar muchas cosas y un botón puede servir para realizar muchas acciones diferentes, que cambian con el contexto en el que se encuentre el jugador: si existe un botón con la función de «usar» y el jugador se encuentra delante de una puerta cerrada, si lo pulsa se abrirá; si la puerta está abierta y se pulsa el mismo botón, la puerta se cerrará.

Pulsar un simple botón puede hacer que un personaje salte, dispare, detone una bomba o descuelgue el teléfono y haga comenzar la IIIª guerra mundial. Pulsar botones en videojuegos sirve para avanzar en la historia del juego. Los botones pulsados en el momento adecuado realizan acciones, normalmente simplificadas para mejorar la experiencia de juego. No se pone atención en pensar cómo se puede mejorar la acción, si no en cuando pulsar el botón para realizarla, momento en el que será ejecutada automáticamente con precisión milimétrica.

Tanto en *Cart Life* como en *Papers Please*, las acciones que se realizan son tan cotidianas como hacer un café, doblar un periódico o sellar un pasaporte, pero al contrario que en los juegos *mainstream*, para hacer un café no es suficiente con pulsar un botón en el momento adecuado. Existe un aprendizaje que llevará al jugador a descubrir el complicado proceso que sigue un barista profesional al servir un café. Una acción que puede parecer tan sencilla como preparar un café se

transforma en una serie de pequeñas acciones que realizadas en el momento adecuado permiten hacer un café.

En este contexto, pulsar un botón en el momento preciso se transforma en una serie de pulsaciones que deben hacerse en el momento adecuado. La mecánica se mantiene, no cambia su esencia, pero la simplificación a la que está acostumbrado el jugador, desaparece. Y si bien la habilidad necesaria para pulsar el botón en el momento justo permanece, en estos juegos se presenta de otra forma: se humaniza el proceso y se vuelve real, obligando al jugador a seguir los mismos pasos que se necesitan para hacer un café. La necesidad de aprender cómo funciona el proceso de servir un café se transforma en una mecánica de juego que no es muy usual encontrar en un videojuego actual.

Si a esa mecánica se le añade un entorno que incrementa su dificultad, se crea una acción que para poder dominar se transforma en un reto, que, a su vez, se transforma en una historia. En la historia de lo difícil que es hacer un café la primera vez, o en la cantidad de tiempo que lleva tomar la decisión de sellar o no un pasaporte en función de las circunstancias del personaje, pero que va mejorando con el tiempo hasta que, tras mucha práctica, se convierte en algo frecuente y cotidiano, permitiendo al jugador avanzar en la narración hacia otro lugar de la historia permitiéndole explorar una serie de experiencias que pasarán desapercibidos si se juega tan sólo a «hacer café o a sellar un pasaporte».

#### **IV.5.1. Análisis de personajes en *Cart Life***

El personaje protagonista de *Cart Life* se muestra al jugador con unos rasgos de temperamento melancólico: Andrus resulta ser un sujeto complejo, tímido y sensible, con tendencia al desánimo. Es un personaje frágil cuyo pasado ha dejado en él marcas psicológicas que le impiden exteriorizar sus sentimientos. Cada noche revive su pasado con la pérdida de su mujer y su hijo y a través de estos momentos, el jugador va conociendo al personaje del que tiene poca y muy dosificada información. Andrus es la imagen del desamparo, introvertido e inestable, crítico consigo mismo y autoexigente, con variaciones en su estado de ánimo en virtud de conflictos de supervivencia, al que solamente parece preocupar el bienestar de su gato y su dosis de nicotina.

Su evolución viene determinada por un arco de transformación que varía en función de las opciones dispuestas por el juego y que dependen en gran medida de la destreza del jugador en efectuar las acciones debidas para ejercer su labor como vendedor de periódicos. En los primeros compases del juego, el jugador debe aprender las mecánicas de juego y no puede evitar equivocarse. El desconocimiento provocará que los errores se acumulen y no se pueda reunir el dinero necesario para pagar el alquiler, con lo cual la sensación de que el personaje es un perdedor se acentúa.

Si el jugador abandona el juego en este momento, su percepción del mismo será completamente diferente de si continúa jugando. Cuando empieza de nuevo una partida, conserva todo el conocimiento acumulado en juegos anteriores, con lo cual la

experiencia es más fluida debido al aprendizaje previo y el desarrollo del juego será diferente. Aunque el personaje no cambie, el jugador ha evolucionado y es capaz de superar problemas antes difíciles, por no decir imposibles de resolver, con lo cual la percepción del personaje empieza a cambiar al percatarse el jugador de que puede cambiar el destino del mismo.

La evolución del jugador como personaje está íntimamente ligada a la evolución del personaje en sí mismo. En función de una línea de juego u otra, el personaje puede tener un arco de transformación que va de la «transformación traumática» cuando no se dominan las mecánicas, a la «transformación moderada» cuando las mecánicas permiten ahondar en los personajes y ampliar el alcance de la historia. Las opciones de juego sumadas a la aportación del jugador determinarán entonces cual es la evolución del personaje permitiendo construir a cada jugador su opción particular.

Las razones de Andrus en el texto, como en los personajes que se definen en la modernidad, son razones ocultas: la escasez de información del personaje unido a sus actuaciones en el juego, determinan unas conductas que poco dejan ver los traumas interiores del personaje. Esto hace al personaje muy rico pero al tiempo más complejo en los procesos de empatía. Las razones que le mueven son inconscientes, busca integrarse en un nuevo mundo para poder olvidar todo lo que ha dejado atrás y su objetivo es muy simple: sobrevivir.

El personaje de Melanie no es tan radical como Andrus. Es un personaje con un pasado como mujer casada que decide separarse y encontrar su propio camino con su hija. Su intención de reconstruir su vida lejos de su antiguo marido le da un

objetivo claro y al ser mucho más social que Andrus hace que la interacción con otros personajes sea más fluida y la posibilidad de encontrar conexiones entre diferentes personajes que den forma a la historia sea más elevada. En contrapartida, las mecánicas de juego que definen la jugabilidad con este personaje se complican, haciendo que dominarlas sea más difícil y por lo tanto, la interacción con el resto de personajes se hace más complicada, no por dificultad de acceder a ellos, si no por la falta de tiempo que provoca el desconocimiento inicial de cómo ejecutar la mecánica básica del juego, problema que se reduce cada vez que se juega y se practica el arte de hacer café, aunque sea de manera digital.

Como elemento de dificultad añadido, existe una hija cuyas necesidades hay que cubrir, sobre todo invirtiendo tiempo en estar con ella, lo que condiciona la manera de enfrentarse a este personaje, cuyo objetivo va más allá de la mera supervivencia e implica la necesidad de encontrar un equilibrio entre el desempeño profesional y la vida familiar, como en la vida real.

Vinny, en contraposición a los personajes de Andrus y Melanie, es un personaje hueco. Esto no implica que sea un personaje plano sin una evolución en su personalidad, si no que la falta de una historia específica asociada a su personalidad hace que el único interés de este personaje esté en las acciones que puede realizar y en no tener un límite de tiempo para poder realizarlas. Al contrario que Andrus y Melanie, con los que sólo se puede jugar durante una semana, es el único personaje con el que se puede jugar a simular un carrito de venta ambulante durante el tiempo que se desee.

Al no existir un objetivo determinado más allá de tener dinero suficiente para sobrevivir, comprar materia prima con la cual experimentar en la cocina y poder preparar género para vender, la experiencia de juego con Vinny se convierte en un juego al uso, en el cual dominar las mecánicas son el único fin, hasta que el jugador se cansa y abandona el juego pensando que podría ser un buen marine espacial.

Los personajes secundarios que habitan el juego son siempre los mismos, independientemente del personaje que se utilice, pero en el caso de Vinny, al no tener una base lo suficientemente interesante como para poder enlazar el resto de historias con ella, se convierten en algo accesorio que no aporta nada al jugador: la historia que se crea es similar a la creada con el modelo de juego hegemónico actual, en el cual una vez dominada la mecánica se pierde el interés en el mismo y se buscan nuevos horizontes. Poder jugar durante tiempo ilimitado con Vinny es bueno para poder experimentar con las recetas de *bagels*, pero tiene un alto precio para la historia: Vinny es un personaje vacío no solo por no tener pasado, sino por carecer de futuro. La única forma que tiene de avanzar el personaje es desaparecer.

El último personaje jugable de Cart Life, Logan Vines, sólo puede ser usado en el modo de desarrollo y es aún más hueco que Vinny, puesto que también carece de una historia sobre la que crecer, las mecánicas de juego que utiliza son las básicas que se usan en el resto de personajes y tras jugar con el resto de personajes no suponen ningún reto para el jugador, no puede crear nuevos productos para vender y empieza el juego con una enorme cantidad de dinero, con lo cual no existe ninguna necesidad de *trabajar* para conseguirlo, desapareciendo todo aliciente para jugar con él, no existe ningún tipo de reto a alcanzar. Es un banco de pruebas con el que se

puede comprar todo el inventario del juego para experimentar, pero sin un significado real dentro del juego.

#### IV.5.2. Análisis de personajes en *Papers Please*

El jugador no tiene una representación física dentro del juego. La vista en primera persona provoca una inmersión más profunda dentro de la experiencia y es una de las principales causas del alto grado de empatía del jugador con las acciones que debe realizar. Al no existir un avatar que represente al jugador y que realice las acciones, es el propio jugador el que las ejecuta y por tanto el que toma las decisiones. No existe una dependencia con la historia de un avatar, aunque la existencia de una familia puede determinar en gran medida el comportamiento del jugador ante muchas de las situaciones que se presentan en la garita de la frontera.



Fig. 219. L. Pope, *Papers Please* (2013)

La mayoría de personajes que acceden a la aduana para entrar en el país son creados aleatoriamente y no son más que una foto con unos datos generados aleatoriamente que pueden ser correctos o no y un grupo de frases predefinidas para crear un figurante que será utilizado como moneda de cambio en la mecánica de juego, que es inspeccionar documentos para dejar entrar a aquellos que tengan los papeles correctos.

Existen 36 personajes que aparecen en el juego siguiendo un patrón predefinido, entran el mismo día en la misma posición de la cola. Cada uno de estos personajes tiene una pequeña historia asociada, algunas de las cuales son siempre verdad, otras son siempre mentira y otras pueden ser verdad o mentira dependiendo del azar, pero el que toma la decisión final sobre si entran o no en Arstotzka con los papeles que presentan es el jugador, independientemente de si son válidos o no.

Estos 36 personajes sirven para hacer avanzar la historia y al contrario que en *Cart Life*, el jugador no tiene que buscarlos, los encuentra mientras juega y no puede hacer nada por evitarlos. Cada vez que examina los documentos de uno de ellos debe tomar una decisión para dejarles entrar o no en el país, y muchas veces esa decisión implica una decisión moral que debe ser escogida rápidamente, pues el tiempo es un bien escaso en el juego. No existe una regla determinada para cada uno de ellos, la decisión debe tomarla el jugador tomando en cuenta la situación económica del momento, sus intenciones en el juego y lo más importante, su posición respecto a la pequeña historia que ocurre a su alrededor.

Algunas de las decisiones no tienen trascendencia en el devenir del juego. Son elecciones aisladas que tienen efecto a corto plazo, generando una amonestación que puede costar dinero al jugador, aunque no influyen en el desenlace de la historia. Existen dos líneas de comportamiento en la historia entre las que el jugador puede elegir a lo largo del juego: permanecer fiel al gobierno de Arstotzka o apoyar a los que desean derrocarlo. Seguir al pie de la letra las indicaciones de una u otra facción lleva al jugador a un final acorde con las decisiones tomadas, aunque es posible alternar entre una y otra y alcanzar finales alternativos.

De todos los personajes predefinidos que aparecen en el juego, tan sólo existe uno que aparece regularmente y tiene algo de profundidad: Jorji Costava. Es un personaje de origen incierto que intenta entrar por todos los medios al país sin tener la documentación en regla, que va reuniendo poco a poco los papeles necesarios y que tras conseguir entrar vuelve a aparecer de nuevo más tarde, pero siempre llevando contrabando. Es decisión del jugador dejarle pasar o no, pero Jorji es el único personaje que siempre trata bien al jugador, independientemente de si le deja entrar en el país o no. En un mundo de personajes huecos, Jorji parece ser el único con personalidad, incluso se preocupa por el *inspector* y comprende lo duro que resulta trabajar en la aduana de Arstotzka.

En los compases finales de juego siempre aparece y consciente de las dificultades que puede atravesar el inspector debido al posible cierre de la frontera, le facilita un medio de salida regalándole un pasaporte de Obristán y el dinero necesario para huir del país. La elección del jugador implica abandonar a su familia, conseguir pasaportes y dinero suficiente para huir con todos ellos o quedarse y sufrir las consecuencias.

### IV.5.3. Espacios de interacción

Los espacios de interacción no son lugares accesibles desde la mimesis sino desde la verosimilitud aportada por el espectador precisamente para asumir esa falta de <parecido> con la realidad. La ausencia de color en *Cart Life*, la limitada paleta de colores de *Papers Please* y la arquitectura pixelada en ambos, se muestra como una abstracción espacial. No son espacios sino para la construcción de redes complejas entre personajes, un espacio tan plano en su representación como poliédrico en su interpretación al estar dotado de múltiples puntos de vista que tan sólo pueden existir con espacios reconocibles pero poco definidos, para permitir a cada jugador poder rellenar los huecos existentes con su propio conocimiento.

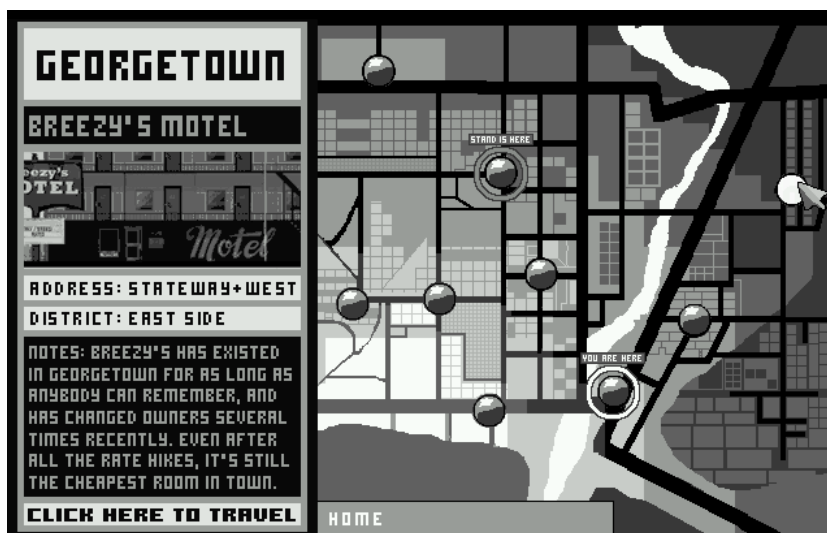


Fig. 220. R. Hofmeier. Pope, Cart Life (2011)

## Diseño visual

*Cart Life* transcurre en una pequeña ciudad con nueve zonas claramente diferenciadas (Fig. 220). Progresar en el juego implica invertir tiempo en explorar la ciudad para encontrar nuevos lugares donde colocar el stand o comprar nuevos productos, que pueden facilitar la experiencia de juego, así como hablar con otros personajes.

Un ejemplo de espacio plano pero reconocible se puede encontrar en ayuntamiento de *Cart Life* (Fig. 221), en el cual una simple habitación vacía con una ventanilla y un sistema de números para la cola evocan el sistema burocrático, con toda su parafernalia legal y su arbitrariedad. Y como guinda, en el mismo espacio que simboliza la ley y el orden, se puede encontrar una solución para el problema de la eterna espera en la forma del autor de un *graffiti* que se encuentra en la misma sala, un celador que quiere destruir el sistema desde dentro. En la sala del problema puede encontrarse la solución.

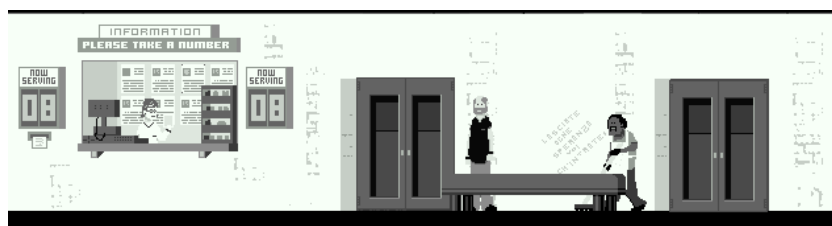


Fig. 221. R. Hofmeier. Pope, *Cart Life* (2011)

Esas redes complejas pueden incluso escapar a la mirada del jugador si no sabe actuar con las mecánicas pertinentes: para alcanzar esas redes complejas (estéticas) es necesario establecer unas relaciones (dinámicas) dominando las pautas del juego (mecánicas), rellenando los huecos existentes con la experiencia del jugador, que dotará de sentido a todo el conjunto.

El espacio en Papers Please es estático y monolítico (Fig. 222), no cambia durante el desarrollo y es el único lugar que relaciona al jugador con el juego. En la parte superior se encuentra una representación de la frontera que deben cruzar los ciudadanos que se encuentran a la izquierda en una fila interminable que desaparece de la vista.



Fig. 222. L. Pope, *Papers Please* (2013)

Encima del muro está la garita de la aduana que debe atravesarse para entrar en Arstotzka. A la derecha de la aduana hay una tierra de nadie señalada con barreras y custodiada por guardias armados, que no dudarán en disparar a cualquiera que intente saltar el muro. Una carretera por la cual pasan coches de vez en cuando es el único indicador de vida más allá de la frontera.

Dentro de la garita hay una zona resguardada por una reja en la que se colocan los ciudadanos y depositan los documentos a través de una ranura para que se puedan examinar en la mesa contigua. No hay ninguna referencia visual a la casa del inspector y su familia (Fig. 223), tan sólo se hace referencia a la clase de vivienda, siendo la más barata la clase 8 y la más cara la que se puede acceder en clase 5.

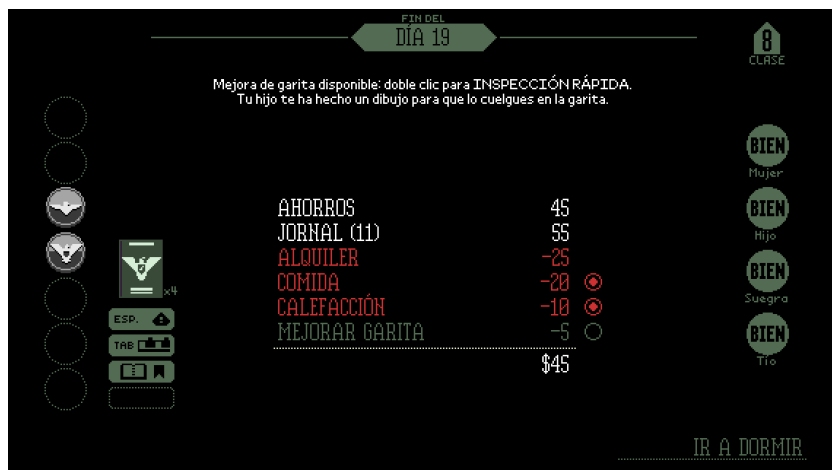


Fig. 223. L. Pope, *Papers Please* (2013)

### **Diseño sonoro**

El sonido y la música en ambos juegos se muestran acorde con el diseño visual de los mismos. Son sonidos pixelados y parcos, en sintonía con la identidad visual de los personajes.

En *Cart Life* existe una extensa lista de músicas a lo largo del juego, que pueden cambiarse a placer si se tiene dinero suficiente para comprar un aparato de música y unos altavoces para poner en el stand. Los discos de música se pueden comprar en el supermercado o en la tienda de empeños y permiten mejorar la experiencia de compra de los clientes. Por su parte, los efectos de sonido son sobrios y acompañan a las acciones de los personajes.

En *Papers Please* existen tan sólo tres músicas diferentes: la primera, es un himno oficial que puede escucharse al principio de cada día de juego mientras se consultan las noticias en el periódico del régimen; la segunda es una música de victoria que suena sólo en dos de los finales: una cuando se consigue alcanzar el final del juego siguiendo todas las instrucciones del régimen y otra, si se derroca al régimen y EZIC toma el poder y, por último, una música de derrota que suena en cualquiera de los otros 18 finales que tiene el juego.

Del mismo modo, los efectos de sonido también acompañan las acciones que puede hacer el jugador, como manipular los papeles que están en el mostrador o sellar los pasaportes.

#### **IV.5.4. Análisis de las acciones**

En lo que se refiere a las acciones llevadas a cabo por los personajes y atendiendo a una posible calificación narrativa, se comprueba como en *Cart Life* y *Papers, Please*, un porcentaje elevado de las acciones, pese a su simplicidad, tienen un valor narrativo decisivo, pues de las decisiones tomadas en esas acciones se derivan unos acontecimientos concretos, que enredan las subtramas.

En *Cart Life*, mejorar en el desempeño de las acciones no cambia la historia directamente, pero provoca que el dinero deje de ser lo más importante: dominar las mecánicas de juego permite mejorar los resultados de ventas, haciendo que ganar dinero ya no sea el objetivo prioritario, proporcionando tiempo para centrarse en detalles que antes pasaban desapercibidos, como las relaciones existentes entre los diferentes personajes que forman un intrincado puzle que sólo es posible desentrañar con tiempo suficiente para hablar con ellos y poder visitar las diferentes localizaciones del juego en las que se encuentran.

Sólo si el jugador juega podrá aprender las mecánicas del juego y dominarlas, momento en el cual la supervivencia puede pasar a un segundo plano y se puede investigar más allá del contenido básico del juego. A partir de ese momento el juego de simulación de venta ambulante pasa a un segundo plano y los personajes entran a formar parte de la historia, porque el conocimiento sobre los mismos es acumulativo y no se pierde de una partida a otra, con lo cual el jugador tiene una ventaja omnisciente sobre el personaje, al que va vistiendo poco a poco con una historia que evoluciona a la par que se descubren nuevas relaciones con los personajes a la

sombra de una mecánica de juego que una vez dominada, abre un nuevo universo dentro del juego.

Al empezar a jugar con Andrus, el principal inconveniente es el proceso de doblar los periódicos, acción que se realiza cada vez que se recibe un paquete y sirve para dejarlos preparados para su venta. La falta de unas instrucciones claras la primera vez que se realiza el mini juego de doblar conlleva que el jugador puede romper varios ejemplares antes de aprender la mecánica, pero la pérdida de dinero que supone no poder vender los periódicos rotos es una pequeña muestra de lo complicadas que se pueden poner las cosas durante las primeras partidas, momento en el cual la más mínima pérdida de dinero supone otra circunstancia desfavorable más que se añade a la experiencia de juego.

En el caso de Melanie, la preparación del café es un proceso que debe hacerse cada vez que deba venderse uno, con lo cual en vez de tener una mecánica complicada que debe hacerse una vez al día, el juego cambia y pide al jugador realizar una tarea complicada cada vez que un cliente pide un café, lo cual complica la experiencia de juegos, sobre todo en los primeros compases de juego, ya que exigen un nuevo aprendizaje específico.

Esta diferenciación de acciones permite separar mecánicamente a los personajes, dotando a cada uno de ellos de características propias que los demás no pueden hacer. Andrus vende periódicos y puede usar lo que lee en ellos para entablar conversación con la gente. La presteza de Melanie es parte de la personalidad

necesaria para preparar cafés y la posibilidad de crear nuevas recetas incrementa la impresión de creatividad en Vinny.

Si se invierte el tiempo suficiente, puede dominarse cualquier mecánica del juego para tener tiempo adicional y poder dedicarlo al cuidado familiar y poder lograr los objetivos de cada uno de los personajes, pero no sin antes experimentar la derrota con cada uno de ellos por carecer de las habilidades necesarias para conseguir los objetivos propuestos.

En *Cart Life*, la posibilidad de variar los precios del género es una mecánica básica que afecta directamente a la experiencia de compra del cliente. Si los productos son demasiado caros no comprarán el producto. Si son baratos comprarán más y puede que incluso dejen propina, pero se tardará más tiempo en conseguir el dinero necesario. Recordemos que en el fondo es un simulador de ventas y cuenta con todas las herramientas necesarias para montar un negocio y sacarlo adelante, con resúmenes diarios de ventas.

En *Papers Please* existen varias ocasiones en las cuales el inspector es vilipendiado por los ciudadanos que intentan entrar en el país. Aunque tengan todos los papeles en regla, ese comportamiento negativo hacia el jugador puede provocar una reacción en el jugador que haga poner un sello rojo en el pasaporte, negando la entrada a un ciudadano válido, que incluso puede costar dinero.

Por otro lado, las acciones tienen efectos inmediatos derivados del conocimiento de las mecánicas, pero lo más interesante es que, superado ese nivel, los efectos más

relevantes del juego en los personajes son los no inmediatos: la propia construcción del personaje es la que deriva este tipo de acciones narrativizadas a constantes reflexivas y / o morales.

En *Cart Life*, algunos personajes como Nelly no tienen dinero para pagar sus pedidos, pero existe la posibilidad de dárselos gratis. La excentricidad del personaje y su aparente similitud con la psicología de Andrus puede hacer que el jugador sea más proclive a regalarle una consumición que si se juega con Melanie, una mujer mucho más práctica y alejada de área de influencia.

En *Papers Please*, se tiene la opción de dejar pasar a un inmigrante con los papeles en regla y otorgar o no, el paso a su esposa, que viene inmediatamente después, pero sin los papeles necesarios. ¿Qué tipo de personaje dejaría entrar a la mujer sin papeles? ¿Y si no la deja entrar por carecer de ellos? ¿Cómo influye la necesidad de dinero por tener un familiar enfermo que puede morir si no recibe los cuidados médicos necesarios? ¿Cómo afecta eso a la decisión final?

La casualidad narrativa de carácter complejo es un rasgo distintivo en *Cart Life* y *Papers, Please* pues el avance en el juego no responde a la superación de niveles (efectos) a través de unas acciones simplificadas (causas) sino que es una suma de acciones simplificadas fruto de la interacción de diferentes acciones, las que causan los eventos del juego.

En *Cart Life* y en *Papers Please*, existe la posibilidad de equivocarse, tanto por razones de habilidad, como por razones personales. No es lo mismo no saber ejecutar correctamente una acción, que hacerla mal deliberadamente. El jugador puede aceptar la entrada al personaje de Jorji Costava siempre que intenta pasar, simplemente porque le cae bien

Consecuencia de la su anclaje en el discurso no hegemónico, *Cart Life* y *Papers Please* transforman la causalidad en casualidad narrativa: las acciones parecen no estar planificadas sino que «emergen» en el contexto del desarrollo de la historia que cuenta el juego. La relevancia de sus consecuencias se produce a *posteriori*, una vez el jugador haya reflexionado sobre las consecuencias de la acción

La «emergencia» es la razón por la cual las acciones son completamente orgánicas al estar rigurosamente integradas en el juego de tal modo que el juego es acción y de esas acciones dependerá el argumento. A diferencia de otros juegos que enfatizan las acciones y las desvinculan de la historia, en *Cart Life* y *Papers Please* son las acciones y las decisiones que toma el jugador al realizarlas, las que narran la historia.

Al igual que cualquier juego *mainstream*, *Cart Life* y *Papers Please* pueden jugarse para ganar, aprendiendo las mecánicas de juego y obviando la historia que tienen detrás, pero cuando realmente cobran sentido es cuando se juegan empáticamente y el jugador se convierte en el personaje del juego, haciendo suya la esencia vital que rodea a los personajes y sus dilemas morales. Dicha empatía puede lograrse en parte por la posibilidad de elegir que tiene el jugador, pero sobre todo por el significado que tiene para el jugador esa elección.

Esa posibilidad de elección importa y es una de las razones por las cuales *Cart Life* y *Papers Please* se diferencian de otros juegos. No sólo la existencia de personajes dotados de historias interiores con estrategias emocionales que involucran al jugador crean una buena historia, la capacidad de poder elegir entre una acción u otra, y que esta acción pueda influir en los personajes aunque sea a corto plazo, ayudan a construir una historia única para cada jugador en función de su personalidad, que marca su manera de jugar y realmente construye una historia a medida que avanza.

El dilema moral es una constante en ambos juegos, aunque se encuentra mucho más acentuado en *Papers, Please*. La razón se debe a la diferencia existente entre sus creadores a la hora de desarrollar sus respectivos videojuegos<sup>13</sup>:

*Cart Life* quiere contar una historia de intensa cotidianidad que narra la lucha por la supervivencia, pero obliga al jugador a ir a buscarla mientras intenta sobrevivir realizando sencillas acciones. En *Papers, Please* la historia avanza con cada ciudadano que entra en el edificio de la aduana y la decisión que toma el jugador al dejarle entrar o no en el país. No hay necesidad de ir a por la historia, ella viene a por el jugador cada vez que se abre la puerta.

Mientras en *Cart Life* el jugador debe hablar con los personajes para descubrir las relaciones entre ellos mientras juega, en *Papers, Please* el jugador encuentra las

---

<sup>13</sup>

Mientras Richard Hoffmeier era un desarrollador novel, sin conocimientos previos de programación ni desarrollo de videojuegos, Lukas Pope, contaba con una larga experiencia en compañías como Naughty Dog y desarrollando diversos proyectos personales. Esa experiencia tan dispar se refleja con dos visiones muy distintas a la hora de presentar la historia en cada uno de ellos.

situaciones mientras va jugando, sin necesidad de buscarlas. Esas decisiones muchas veces implican un pequeño dilema moral, que aunque sea menor para el desarrollo de la historia, se muestra de tal manera que es relevante para el jugador y para la historia que está creando mientras juega.

Las acciones a realizar en el caso de *Papers, Please* son sencillas de aprender por lo que para mantener la dificultad del juego y el interés del jugador, las reglas cambian constantemente. La dificultad no estriba en dominar la técnica de cuando pulsar un botón para sellar un documento, sino en saber encontrar discrepancias en los documentos con los requisitos necesarios para la entrada en el país, los cuales cambian a lo largo del juego siguiendo el hilo de los acontecimientos, integrando las reglas en el devenir del mismo y creando una atmósfera en la cual los eventos que suceden parecen afectar al mundo del juego y a la historia que se está desarrollando.

Que un personaje determinado entre o no entre en el país, no sólo depende de los papeles que presente, sino de la situación en la que se encuentre el jugador, tanto en el juego como en la vida real. Al no tener una representación física dentro del juego, es muy fácil identificarse con el personaje del inspector en la frontera, pero al mismo tiempo es muy difícil dejar de ser uno mismo y las acciones que se realicen dependerán en gran parte de la personalidad del jugador.

El grado de empatía del jugador y su experiencia previa con videojuegos marcarán el camino a seguir mientras esté sellando pasaportes y si en la vida real el jugador es propenso a escuchar, sus decisiones serán muy diferentes en el juego que si está acostumbrado a jugar para ganar en los dos ámbitos.

A diferencia de las narraciones hegemónicas, en *Cart Life* y *Papers Please* no hay un camino único, ése que hay que recorrer para llegar al final del juego: no existe una línea divisoria clara entre ganar o perder. Sí existen decisiones que hacen avanzar la historia hacia un sentido u otro, decisiones que llevan al jugador a implicarse en una elecciones u otras... y aunque la narración creada está limitada por los confines del juego, la historia cambia y se vuelve más personal en virtud de cada elección.

*En estos discursos la historia pasa a ser ésa que narra la manera que cada jugador tiene de jugar un juego...*

**V**

## Conclusiones

1. Las narraciones «hegemónicas» someten al discurso del videojuego a una simplificación basada en el “estímulo — respuesta” de unas acciones sin aportaciones a la historia. Frente a ellas, las narraciones «no hegemónicas», afectadas por mecánicas de juego que obligan a la reflexión, la especulación e incluso la abstracción, producen aportaciones al texto en tanto que las decisiones tomadas son determinantes para la historia que el juego cuenta.

Las acciones y reacciones, al tener repercusiones en la historia narrada, procuran una experiencia estética «real» para el jugador al permitirle sentir que esa historia contada por el juego, le es propia, es única y excepcional, diferente a la de otros jugadores: es la historia de «cómo yo juego a ese juego».

2. Estas posiciones (hegemónica — no hegemónica) encuentran su equivalente en una «narrativa embebida», híbrido de elementos de distinta naturaleza, estos son, argumentos y mecánicas de juego, y una «narrativa emergente» en la que las propias mecánicas de juego construyen el argumento. La propuesta de integración de ambas narrativas resulta muy interesante en tanto que, tomando elementos de cada una de ellas, las hacen indistinguibles.

Este trabajo de integración realiza tanto *Papers, Please* como *Cart Life*, al fusionar los objetivos de narración emergente con la contingencia de los motivos embebidos. En *Papers Please* la mecánica básica de sellar un pasaporte correctamente, se fusiona con la necesidad de ganar el suficiente dinero para mantener a la familia. Acatar las reglas del juego permite acabarlo con éxito logrando uno de los finales posibles pero, si el jugador apela a su moralidad, la riqueza del juego se multiplica, permitiéndole alcanzar finales que, sometiéndose a las reglas, no alcanzaría jamás. Por su parte, *Cart Life* obliga al jugador a aprender las mecánicas de juego por sí mismo. Una vez asimiladas dichas mecánicas, el juego se puede acabar con éxito esto es, ganar el dinero suficiente para poder acabar la semana pero, dominar esas mecánicas permite no sólo acabar el juego sino explorar su complejo universo, que de otro modo pasa completamente desapercibido.

3. Mientras las narraciones hegemónicas construyen sus discursos a partir de «sucesos» entendidos como causa de un efecto y generando un relato que se basa en la “causalidad narrativa”, las narraciones emergentes se construyen a partir de las «acciones» que voluntariamente realiza el jugador como iniciativas propias a partir de las mecánicas de juego, construyendo un relato que transforma la causalidad en “casualidad narrativa”. Las «acciones» inducen a la reflexión ante los obstáculos y sobre todo las consecuencias de esas decisiones, en tanto que los «sucesos» no construyen el argumento, sencillamente forman parte de una dinámica de superación de pruebas siguiendo un ritmo de dificultad cada vez mayor.

La mayoría de estas mecánicas se basan en realizar una acción en el momento adecuado y en el lugar conveniente, para así progresar en el juego independientemente del argumento. Sin embargo, cuando las «acciones» que pueden realizarse con las mecánicas del juego repercuten en la historia, emerge una suerte de “narrador —jugador” que atraviesa el texto haciendo aportaciones sobre el mismo en toda su complejidad.

*Papers, Please* y *Cart Life* no articulan su narración como sucesión de «sucesos», las “pruebas” a las que someten al jugador no van creciendo en dificultad sino que arrancan inicialmente de una elaborada complejidad. Se trata por tanto de «acciones» en función de las cuales se transforma el curso de los acontecimientos tejidos en el argumento.

En *Papers, Please* las acciones permiten ser tanto el ciudadano ejemplar que acata la estructura gubernamental como el rebelde que desafía al Estado transformando su idiosincrasia. En *Cart Life*, las acciones permiten no sólo participar del juego sino explorar el entorno. Es precisamente en esa exploración donde encontramos su mayor riqueza: las acciones voluntariamente realizadas nos llevan a conocer nuevos sitios pero sobre todo conocer otros personajes que a su vez tienen relaciones con otros personajes, generándose así una cadena de relaciones entre ellos y sus acciones habituales y nosotros y nuestras acciones cotidianas... Se trata de detalles que aporta la historia y la enriquecen, sin cambiar el final del juego.

4. Transitar el mundo a través de la construcción de «mundos simbólicos» es una posibilidad del videojuego. Esos mundos simbólicos no pueden conformarse con adoptar los procesos de construcción clásica convenientes a otros relatos. El videojuego, instalado en la cultura de la posmodernidad, ha nacido en el seno del relato «no lineal» y por lo tanto, el paradigma de su construcción narrativa se despegan necesariamente del modelo aristotélico. La narración “ergódica” como sustituta de la narración lineal, establece un universo en el que el sujeto es el centro no ya del enunciado sino de todo el proceso enunciativo.

La construcción de niveles y / o experiencias de repertorio no deja de ser la construcción de un texto lineal, éste precisamente del que huye la posmodernidad y, por extensión, debería huir el videojuego. La conquista de una

mímesis extraordinaria, que parece ser la meta hacia la que se encamina la evolución del videojuego, es en sí misma su propia destrucción porque lo reduce a un texto común. Y es que la compleja dinámica narrativa del videojuego será sólo potencialidad mientras al jugador no se le ofrezcan espacios multifocales de relaciones complejas no sólo entre personajes, sino entre éstos y el propio jugador, sustancias narrativas que provoquen lecturas complejas a través de sus acciones y las repercusiones de éstas, y no saltos de un punto de información a otro. En este sentido, el videojuego debe revisar su propia ontología y, siendo consciente de las necesidades que cubre en el contexto de lo posmoderno, ser capaz de crear nuevas experiencias narrativas de subjetividad.

Estos aspectos son observables tanto en *Carl Life* como en *Papers, Please*, en primer lugar, en su aspecto visual, al construir sus universos huyendo de la mímesis, y reduciendo la representación visual casi a la abstracción. Los espacios presentados no son espacios embriagados de realismo representativo sino espacios planos y simplificados, tanto en su arquitectura como en su color —ausencia de color y colores planos, respectivamente—. Pero no sólo su aspecto visual, o la simplicidad de los efectos sonoros, los mundos creados en ambos videojuegos se establecen en los límites concomitantes del juego de manera que si el jugador no los explora, nunca los encontrará. Podrá jugar y superar el juego, pero no descubrir esa vasta red de relaciones que esconde el mundo del juego.

5. En el ámbito de la narración no-hegemónica donde hemos instalado conceptualmente esta investigación y, heredando planteamientos creativos ya desarrollados por la literatura o el cine, esta narración realiza una propuesta alternativa que «resemantiza» el concepto de videojuego convencional, en tanto que pone en valor aspectos esenciales que tienen que ver con la temática, con el personaje y con la propia narración.

En primer lugar, porque los temas que manejan buscan la reflexión y no la respuesta inmediata. Esta exigencia conlleva una mayor participación intelectual y una mayor comprensión e interpretación: las temáticas plantean al jugador acciones cotidianas, historias mínimas y comunes con un lenguaje sencillo pese a la complejidad de algunas mecánicas de juego. En segundo lugar, porque los personajes son sujetos comunes y normales pero con una riqueza de matices que permiten la concreción compleja por parte del espectador, siempre teniendo en cuenta que «el personaje es el jugador». Son personajes cotidianos, héroes de historias corrientes, con conflictos internos y problemas de fácil comprensión y compleja resolución. Las decisiones que toman son trascendentales para su supervivencia en el juego. En tercer lugar, la expresión de estos perfiles de personajes se asocia a una propuesta narrativa que tiene en cuenta la presencia de aspectos narrativos no permitidos en otros discursos: lagunas casuales, desaparición de personajes, restricciones en el ámbito de conocimiento del personaje..., es el triunfo de la subjetividad emergente.

## Conclusiones

En *Cart Life*, la construcción del personaje principal juega precisamente con la falta de información para el jugador: su pasado se va descubriendo a lo largo del juego a través de sueños que, a modo de *flash-back* van dosificando la información en torno a la vida de Andrus, el origen de sus temores, inquietudes, necesidades y las causas de su soledad. Puede establecer relaciones con otros personajes que deambulan por el juego, aquéllos que van a su *stand* de periódicos, o mantener una relación más estrecha, como la que mantiene con la mujer del dueño del motel donde se aloja, Su Chin. Todo ello en el entorno de una temática de supervivencia en la ciudad a partir del trabajo diario y cotidiano.

En *Papers, Please*, el jugador debe asumir lagunas narrativas, la desaparición de personajes como consecuencia de sus acciones o un conocimiento extraordinariamente restringido de los mismos. Sujetos cotidianos, generados aleatoriamente, sometidos a conflictos internos propios, que trasladan al jugador-*inspector* protagonista para que éste tome la decisión conveniente dependiendo del momento del juego.

6. Transitar el universo simbólico exige para el jugador un esfuerzo de interacción que, en el videojuego, se construye a partir de un amplio muestrario de herramientas que lejos de invisibilizarse, se manifiestan explícitamente para una correcta jugabilidad: ¿cómo se pretende que el jugador avance en el juego? Es así como el videojuego construye la «empatía», mostrando al jugador su amplia batería enunciativa.

El esfuerzo para conseguir la empatía que nos traslade a esos mundos simbólicos pasa por aquella constante descrita por Barthes “yo soy aquél que ocupa el mismo lugar que yo” y, como en otros discursos, asumir la esencia narrativa del personaje, ésta es, ser un solo sujeto narrativo, indisociable del observador. Pero en el videojuego aún hay más, puesto que se empatiza sobre uno mismo ya que uno mismo es el personaje. Quizá ésta sea la razón de la máxima simplificación a la que está sometida la construcción del personaje de videojuego porque lo que se espera del proceso de empatía es que el personaje se defina no por su perfil psicológico sino por la psicología del jugador. Esta escasa elaboración del personaje provoca en el jugador ser él mismo en todos los juegos y actuar en función de su propia psicología, por lo que juega de idéntica manera de un juego a otro.

Pero si el personaje tuviera un proceso de construcción más elaborado, se crearían personajes con los que «empatizar» y no a los que «reemplazar» en el juego. Las relaciones resultarían así más complejas y dinámicas y la experiencia

## Conclusiones

de juego variaría de un juego a otro. Dando un paso más, si al perfil psicológico creado, se añadiera una serie de acciones para llevar a cabo durante el juego que realmente definieran al personaje por lo que hace y por las consecuencias de eso que hace, la experiencia de juego sería más vívida.

Aspectos como estos maneja tanto *Papers, Please* como *Cart Life*. En el primer caso porque la decisión de permitir dejar entrar en el país a un sujeto con una problemática asociada, exige reflexión por parte del jugador, quien analiza las consecuencias no sólo de la acción misma <dejar entrar>, sino cómo afectará esa decisión al mundo simbólico del juego. En *Cart Life* este aspecto está aún más acentuado desde el momento en el que los personajes se construyen sobre experiencias de vida cotidiana con los que nos resulta fácil empatizar aunque sólo sea porque conocemos / compartimos estas situaciones tanto en el universo simbólico del juego como en nuestra vida real. Es lo que la Narrativa ha definido como el “realismo psicológico” de la narración contemporánea.

**VI**

Epílogo

## Epílogo

Aportar una dimensión narrativa al videojuego presupone dotarlo de una dimensión textual. Tratar el videojuego con texto implica un nuevo modelo textual en el que la narración misma se desdobra en un sinfín de caminos narrativos posibles en los que explorar sus posibilidades verbales y paraverbales. Se trata de textos narrativos que parecen laberintos, modelos de narración que encajan extraordinariamente con los ideales de la posmodernidad.

El texto deja de ser obra unitaria y estable, emerge una estructura no—lineal y se redefinen los roles de autor y lector del texto en un único individuo. Y es en este

punto donde emerge la mayor confusión teórica en torno al paso del texto clásico al «hipertexto»: la supuesta capacidad de maniobra del lector en textos plurívocos que integran diferentes perspectivas, ¿permiten transformaciones estructurales profundas en dichos textos o sólo variaciones a nivel superficial? Es la dicotomía planteada por Barthes entre textos solamente “legibles” y textos infinitamente “(re)escribibles”.

La intromisión del videojuego en esta discusión introdujo un nuevo elemento de debate, no sólo por cómo se configuran los laberintos que estructuran su posible relato, sino por la interactividad que el usuario puede ejercer sobre el mismo, dando un paso adelante en este sentido: no se trata sólo de “explorar” el texto a partir de estructuras establecidas con anterioridad, sino de “configurarlo” gracias a un sistema de estructuras procesuales no predeterminadas que brotan de un sistema de <reglas de juego> asociadas a la intervención del usuario. Todo ello determina un sistema narrativo basado en la “emergencia”. Es el «cibertexto».

El videojuego plantea al jugador una narración dentro de otra, estructuras complejas que le llevan de un grado narrativo a otro, que duplican el relato: el videojuego nos lleva a una suerte de «mise en abyme» entregándonos a caminos laberínticos con varias salidas a los lados en las que perdernos o, encontrar escapatorias que resultan engañosas y que nos devuelven al inicio del juego..., por lo que el jugador debe seguir jugando, debe seguir transitando los caminos posibles buscando la salida del texto laberíntico desde su propuesta emergente... hasta encontrar la luz.

## VI.1.

### La narración del videojuego como «mise en abyme»

La «mise en abyme» (“puesta en abismo”) del videojuego se erige entonces como el sistema de señales que permite que jugador y narrador se comuniquen, sobre todo porque ambos pueden llegar a ser el <mismo sujeto comunicativo>. El videojuego eleva su poética y nos permite captar simultáneamente en el laberinto del texto los elementos que lo posibilitan, sus interrelaciones y su funcionamiento.

El videojuego nos habla de sí mismo en cada partida pues muestra al enunciador —narrador tratando de dominar el mundo de ficción, luchando por la expresión y manifestación en ese mundo ordenándolo, seleccionando y distribuyendo su “barra de energía” durante el tiempo que dura el duelo del juego, revelando el principio generador de su creación y a la vez su sentido.

Como «mise en abyme» la narración del videojuego entra y sale del espacio del laberinto alternando para el jugador los momentos que pertenecen a la realidad de sus vidas de los que pertenecen a la “realidad” del juego: el juego transforma para el jugador las vivencias de su vida (mecánicas) en experiencias creadoras (estéticas) a través de las estructuras (dinámicas) de “puesta en abismo”.



Fig.220. J. Blow, *Braid* (2009) Steam, PC

### ¿Por qué utilizar las estructuras de la «mise en abyme» en el videojuego?

Quizá porque el narrador quiere decirnos algo pero no desea hacerlo directamente, así que elabora todo un mecanismo laberíntico de narraciones en primer y segundo grado, narrando una historia dentro de otra historia y dejando que el todopoderoso jugador se crea el narrador de otra historia, la suya propia.

## Epílogo

De este modo despierta la conciencia del jugador quien al final es consciente del proceso de creación / consumo en “primera persona”. Es así como la ficción se vuelca sobre sí y el jugador se piensa a sí mismo dentro y fuera de esa ficción en un elaborado ejercicio de autoconciencia narrativa.



Fig. 221. Playdead, *Inside* (2016) Steam, PC

O quizá porque al utilizar la estructura en «mise en abyme», se ofrece una idea de profundidad sin fin: un espacio que se escapa hacia el infinito, el espacio de lo pluriperspectivístico, el del espejo que se coloca frente a otro espejo. Y es que la perspectiva no sólo representa la organización del espacio representativo del mundo de la ficción sino también la organización de la *anécdota*.

Si la <prospettiva artificialis> de Brunelleschi es la que organiza la creación del espacio de representación desde el Renacimiento, transfiriendo la mirada hacia el centro del horizonte de la composición, la <prospettiva legittima> de Alberti demostró que el uso de personajes marginales con los ojos localizados a cierta altura, “atrapan” nuestra mirada y la dirigen al punto central, permitiendo no sólo resaltar la composición, sino también la interpretación de la *anécdota*.

Narraciones dentro de narraciones... Mirar a través de la ventana del cuadro que se convierte en marco de la siguiente ventana, siendo el ojo del observador el primer marco de la composición..., ésa es la metáfora de la narración clásica donde las fuerzas narrativas convergen hacia un centro interpretativo que cierra su significado.

Ventanas y puertas, elementos cotidianos que el videojuego resemantiza en una elaborada construcción en abismo, símbolos misteriosos que pueden significar una cosa pero también la contraria: franqueables o no; sirven de entrada o de salida; ayudan o impiden ver u oír; pueden moverse o no; son señales de peligro (abiertas) o de seguridad (cerradas), de libertad o de reclusión; de futuro y destino o de pasado e historia, según la miremos, de espaldas o de frente...

Epílogo

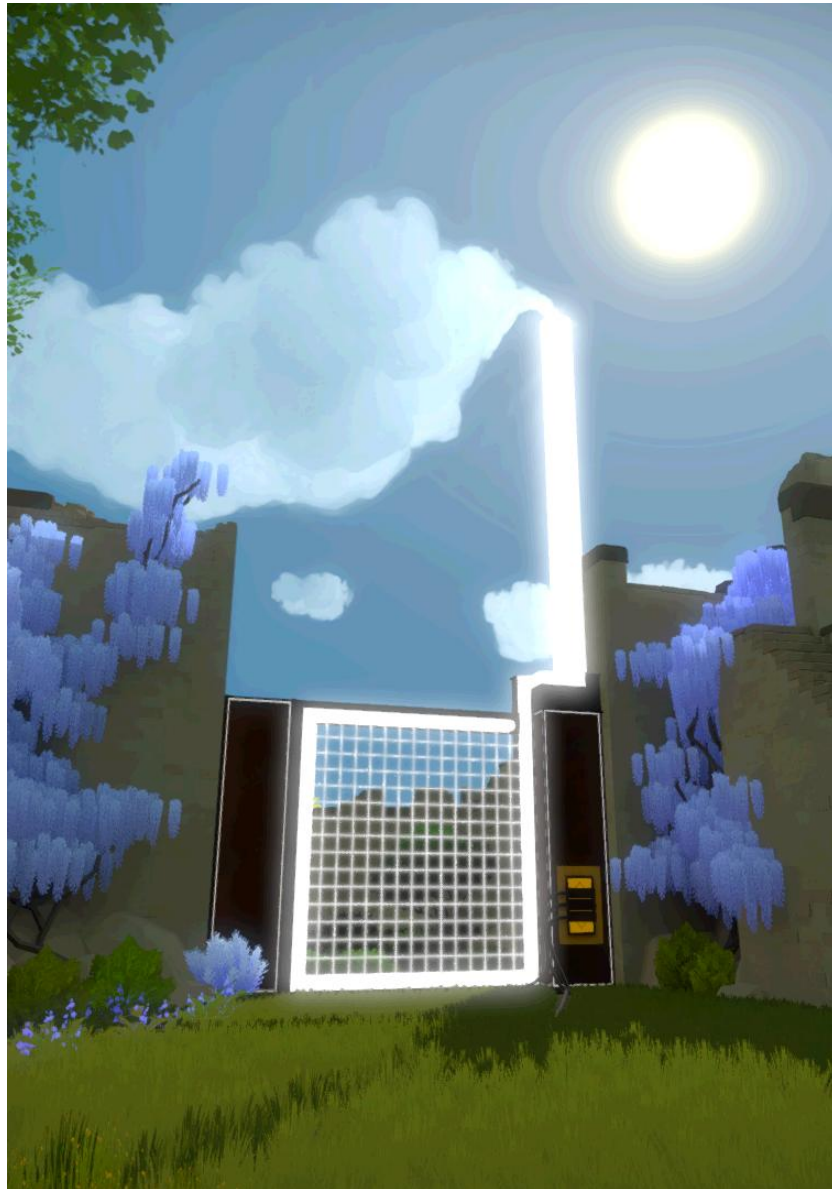


Fig.222. Thekla Inc, *The Witness* (2016) Steam, PC

Pero existen otras narraciones cuyo diseño interior asume la forma de laberinto en las que no hay patrones de convergencia y en la que priman fuerzas narrativas centrípetas que estallan hacia el exterior, abriendo el significado del texto a otro texto, y a otro, «en abyme»... Se trata de narraciones que escapan a los patrones lineales clásicos y que se estructuran en forma de redes complejas. Son las estructuras narrativas de los videojuegos.



Fig.223. Thekla Inc, *The Witness* (2016) Steam PC



Fig.224 Campo Santo, *Firewatch* (2016) Steam, PC

Visto así, en los videojuegos la narración articula diferentes niveles de ficción: varios narradores; personajes — avatares — jugadores de ficción conscientes de su propia ficción; digresiones de autor; relatos dentro de las historias... que sirven de marco a un nuevo nivel de ficción. Un intrincado proceso de intertextualidad con infinitas multiplicaciones de idénticos patrones en la “gran cámara de espejos” que se cobijan en el laberinto de su creación misma.

O quizá porque el jugador ha superado el texto del modelo lineal y prefiere la <serpentina>, y apartado de la línea recta que atraviesa el texto tradicional, con horizonte cercano y limitado, transitando <lo bello>, el videojuego conduce al jugador al texto que se desborda, que evoca lo infinito y misterioso, transitando <lo sublime> y quizá pudiendo alcanzar el mayor goce de la experiencia estética. La mirada se desboca a la caza de lo ilimitado: «mise en abyme».



Fig.225. Tequila Works, *RiME*, (En desarrollo), captura PC

Podría decirse entonces que la enunciación del videojuego es una enunciación pionera en tanto que su aportación es permitir al jugador “vagar a la deriva” para construir su relato, activando unos modos narrativos que colonicen al resto de relaciones jugador / lector / observador / espectador — creador. A diferencia del texto clásico que jerarquiza, organiza y clasifica la información, la narración del videojuego no se interesa exactamente por fijar el recorrido, sino que genera una visión errante que exige al jugador que tome decisiones con cada acción que realiza en cada oportunidad que se le pide que lo haga, siendo relevante para el texto que esas decisiones tengan importancia en el contexto del mundo de ficción que la provoca, pues de no ser así el jugador pierde interés por la historia, por la decisión y por el mundo de la ficción, aunque pueda mantener el interés en el *juego* en sí.

La puesta en abismo de la narración del videojuego, ésa que provoca que el jugador se lance hacia el infinito, puede resultar novedosa pero no lo es: se aprovecha, como ya lo hicieran antes otras artes como la pintura o el cine, del deseo fundamental del hombre de escapar de sí mismo, su permanente anhelo de trascendencia. La construcción en abismo ofrece la explicación del jugador en su mundo de ficción como esa “cámara oscura” que muestra los objetos del mundo en toda su pureza y que además permite abarcarlos con la mirada, dominándolos.



Fig.226. Thekla Inc, *The Witness*, (2016) Steam, PC

En todo caso, la «mise en abyme» busca dotar a la obra de una estructura fuerte y valiente que enfatice su significado y permita su interpretación. Quizá otros modos narrativos puedan huir de esta estructura, el videojuego no: los mecanismos

## Epílogo

narrativos del videojuego reformulan necesariamente la narración tradicional a partir de estructuras abismales que se plantean el proceso mismo de la narración y que, como nuevas prácticas discursivas que son, exigen nuevas retóricas.

Estas retóricas están asentadas en el contexto de la posmodernidad y están caracterizadas no sólo por la presencia de un <yo> que se cuestiona a sí mismo, sino por la creencia de que ese yo es múltiple, fluido, gestado en la interacción con los otros. Tanto es así que su esencia es el lenguaje y que su comprensión del mundo proviene de la navegación en el laberinto y la interacción con las herramientas, más que del análisis y la interpretación final.

El videojuego puede ser, en sí mismo, el paradigma contemporáneo de la «mise en abyme»...

**VII**

**Bibliografía**

## Bibliografía

### Monografías

- (AARSETH, 1997): Espen Aarseth, *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press
- (AARSETH, 2004): Espen Aarseth, *Quest games as post-narrative discourse (CL)*, Lincoln, Universidad de Nebraska Press
- (ADAMS y ROLLINGS, 2006): Ernest Adams y Andrew Rollings, *Fundamentals of game design*, Nueva Jersey, Prentice Hall
- (ARÍSTÓTELES, 1990): Aristóteles, *Retórica*, Madrid, Gredos, (TRAD. Quintín Racionero)
- (ARÍSTÓTELES, 1992): Aristóteles, *Poética*, Madrid, Gredos, (TRAD. Vicente García Yebra)
- (ARNHEIM, 1994): Rudolph Arnheim, *Arte y percepción visual*, Madrid, Alianza forma, (12ª edición)
- (AUMONT, 1998): Jacques Aumont, *La estética hoy*, Barcelona, Paidós
- (AUMONT, 1996): Jacques Aumont y otros, *Estética del cine*, Barcelona, Paidós, (2ª edición)

- (BAL, 1990): Mieke Bal, *Teoría de la narrativa*, Madrid, Cátedra
- (BARTHES, 2001): Roland Barthes, *La torre Eiffel*, Barcelona, Paidós
- (BAUMAN, 2006): Zygmunt Bauman, *Tiempos líquidos*, Tusquets Edits, Buenos Aires
- (BOGOST, 2006): Ian Bogost, *Persuasive Games*, Cambridge, Londres MIT Press
- (BORDWELL, 1996): David Bordwell, *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós
- (BRUNER, 1990): Jerome Bruner, *Acción, pensamiento y lenguaje*, Madrid, Alianza
- (BRUNER, 2003): Jerome Bruner, *Actos de significación. Más allá de la revolución cognitiva*, Madrid, Alianza
- (BRUNER, 2009): Jerome Bruner, *Realidad mental y mundos posibles: los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*, Barcelona, Gedisa
- (CASETTI, 1989), Francesco Casetti, *El film y su espectador*, Barcelona, Paidós
- (CRAWFORD, 2002): Chris Crawford, *The art of computer game desing*, Berkeley, California, Osborne McGraw-Hill
- (CRAWFORD, 2004): Chris Crawford, *The art of interactive storytelling*, MIT Press (2ª edición)
- (CHATMAN, 1990): Seymour Chatman, *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*, Madrid, Taurus Humanidades
- (CHION, 1993): Michel Chion, *La audiovisión*, Barcelona, Paidós
- (DARLEY, 2000): Andrew Darley, *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós

## Bibliografía

(DEBRAY, 1994): Régis Debray, *Vida y muerte de la imagen*, Barcelona, Paidós Comunicación

(DEMARIA & WÍLSON, 2002) Rusel Demaria & Johnny L. Wilson, *High Score. La historia ilustrada de los videojuegos*, Madrid, McGraw Hill/Osborne

(DIBERDER 1998): Alain Diberder y Frédéric Diberder, *L'univers des jeux vidéo*, París, Le Découver / Syros

(ECO, 1995): Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Tusquets

(ECO, 1981): Umberto Eco, *Lector in fabula*, Barcelona, Lumen

(ESNAOLA, 2006): Graziella Esnaola, *Claves culturales en la construcción del conocimiento. ¿Qué enseñan los videojuegos? (CL)*, Alfagrama, Buenos Aires

(FRASCA, 2001): Gonzalo Frasca. *Videogames of the Oppressed. Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*, PhD. Universidad de Georgia

(GENETTE, 1989): Gérard Genette, *Figuras III*, Barcelona, Lumen

(GREIMAS, 1971): Algirdas Greimas, *Semántica estructural*, Madrid, Gredos

(HARDISON, 1968): O.B. Hardison, *Aristotle's poetics. A translation and commentary for students of literature*, Eglewood Cliffs

(HORROCKS, 2005): Chris Horrocks, *Marshall McLuhan y la realidad virtual*, Madrid, Gedisa

(HUIZINGA, 1998): Johan Huizinga, *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*, Madrid, Alianza

(JENKINS, 2004): Henry Jenkins, *Game design as Narrative Architecture (CL)*, Cambridge, Londres MIT Press

(JÍMÉNEZ, 1998): José Jiménez (ed.) *El nuevo espectador, (CL)*, Madrid, Visor

(JUUL, 2004): Jesper Juul, *Half-Real: Videogames between real rules and fictional worlds*, Cambridge, MIT Press

(KANIZSA, 1986): Gaetano Kanizsa, *Gramática de la visión*, Barcelona, Paidós

(KINDER, 1991): Michael Kinder, *Playing with power in movies, television and videogames: from Muppet Babies to Teenage mutant Ninja turtles*, Berkeley, Universidad de California Press

(KOSTER, 2005): Raph Koster, *A Theory of Fun for Game Design*, Barcelona, Paraglyph Press

(LANKOSKI, 2010): Petri Lankoski, *Character-driven game design: a design approach and its foundations in character engagement*, Aalto University

(MACHADO, 2016): Arlindo Machado, *El sujeto en la pantalla: la aventura del espectador, del deseo a la acción*, Madrid, Gedisa, 2016

(MARCOS, 2006): Emilio García, María del Mar Marcos, Santiago Sánchez, Guzmán Urrero, *La cultura de la imagen, (CL)*, Madrid, Fragua

(MARCOS, 2011): Emilio García, María del Mar Marcos, Santiago Sánchez, Guzmán Cristina Manzano, *Historia del Cine, (CL)*, Madrid, Fragua

(MARTÍN, 2015): Iván Martín Rodríguez, *Análisis narrativo del guión de videojuego*, Madrid, Síntesis

## Bibliografía

- (MARTÍNEZ, 2002) David Martínez, *De Super Mario a Lara Croft. La historia oculta de los videojuegos*. Madrid, Dolmen
- (MORENO, 2002): Isidro Moreno, *Musas y nuevas tecnologías*, Barcelona, Paidós
- (MURRAY, 1999): Janet H. Murray, *Hamlet en la holocubierta*, Barcelona, Paidós
- (NEWMAN, 2004): James Newman, *Videogames*, Londres, Nueva York, Toutledge
- (PEARCE, 2003): Celia Pearce, *Towards a Game Theory of Game en First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge (MA), MIT Press
- (PLANELLS, 2015): Antonio J. Planells, *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*, Madrid, Cátedra
- (PLATINGA, 1987): Alvin Platinga, *Two concepts of modality: modal realism and modal reductionism (CL)*, Alvin Platinga Profiles, Dordrecht, Reidel
- (PÉREZ LATORRE, 2012): Óliver Pérez Latorre, *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*, Barcelona, Laertes
- (PIAGET, 1979): Jean Piaget, *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño*, Fondo de Cultura Económica, México
- (RAMÍREZ, 2002): Juan A. Ramírez, *Medios de masas e Historia del arte*, Cátedra (4ª edición)
- (RICOEUR, 1988): Paul Ricoeur, *El discurso de la acción*, Madrid, Cátedra
- (RENAU, 2002): Joseph Renau, *Arte contra las élites*, Barcelona, Debate
- (RUSH, 2002): Michael Rush, *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*, Barcelona, Desino

(RYAN, 2001): Marie-Laure Ryan, *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*, Barcelona, Paidós

(SALEN y ZÍMMERMAN, 2004): Kate Salen y Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2004

(SÁNCHEZ-ESCALONILLA, 2016): Antonio Sánchez-Escalonilla, *Del guión a la pantalla*, Barcelona, Ariel, 2016

(SEGAL, 1995) Erwin Segal, Duchand, Brudes y Hewitt, *Narrative Comprehension and the Role of Deictic Shift Theory* (CL), Lawrence Erlbaum Associates, INC, Hillsdale, New Jersey

(SELDON, 2004): Lee Sheldon, *Character development and storytelling for games*, Boston, Thomson Course Technology, PTR

(TURKLE, 1997): Sherry Turkle, *La vida en la pantalla*, Barcelona, Paidós

(VALLEUR y MATYSIAK, 2003): Marc Valleur y Jean Claude Matysiak, *Las nuevas adicciones del siglo XX. Sexo, pasión y videojuegos*, Barcelona, Paidós, 2003

(WOLF, 2002): Mark J.P. Wolf, *Te medium of the videogame*, Texas, University of Texas Press, 2002

Artículos en revistas  
especializadas

(CABAÑES, 2012): Eurídice Cabañes, *Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacio de producción simbólica*, Videojuegos y juventud, INJUVE, Revista de Estudios de Juventud, septiembre 2012

(CUADRADO, 2004): Alfonso Cuadrado, *El imaginario de la creación de vida artificial y los personajes virtuales*, Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales nº 2, 2004

(CUADRADO, 2013): Alfonso Cuadrado, *Acciones y emoción: un estudio de la jugabilidad en Heavy Rain*, Homo Videoludens 2.0. Barcelona, Colecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universidad de Barcelona

(GARCÍA, 2006): Francisco García García, *Videojuegos y Virtualidad*, Icono 14 Revista de comunicación y tecnologías emergentes, 2006

(GÓMEZ, 2007): Salvador Gómez, *Videojuegos: el desafío de un nuevo medio a la comunicación social*, Revista Historia y Comunicación Social nº 12, 2007

(MARCOS y SANTORUM, 2012): Mar Marcos y Michael Santorum, *La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo*, Videojuegos y juventud, INJUVE, Revista de Estudios de Juventud, septiembre 2012

(MARCOS y MARTÍNEZ, 2006): Mar Marcos y Paz Martínez, *La dimensión simbólica del jugador de videojuegos: a propósito del punto de vista subjetivo de los juegos en primera persona*, Icono 14 Revista de comunicación y tecnologías emergentes, 2006

(MOLINARI, 2005): Carlos Molinari y otros, *Las inferencias de emociones de personajes durante la lectura de textos narrativos: un estudio de decisión léxica*, XII Jornadas de Investigación en Psicología del Mercosur, Buenos Aires, 2005

(MONCHAN, 2015); Josué Monchan, *A mi no me pagan por escribir: hacia una definición del diseño narrativo videolúdico*, Bit y Aparte, Revista interdisciplinaria de estudios videolúdicos, enero 2015

(MOYA, HERRERO y BERNAL, 2010): Albiol Moya, Neus Herrero y Consuelo Bernal, *Bases neuronales de la empatía*, Revista NEOROL, 2010

(PEINADO y SANTORUM, 2004): Federico Peinado y Michael Santorum, *Juego Emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos?* Icono 14 Revista de comunicación y tecnologías emergentes, 2004

## Bibliografía

(SÁNCHEZ, 2012): Javier Sánchez, *El videojuego, la industria de la escala enloquecida*, Videojuegos y juventud, INJUVE, Revista de Estudios de Juventud, septiembre 2012

(SIABRA, 2015); Joaquín Antonio Siabra Fraile, *Gesto, Alienación y Videojuego* Bit y Aparte, Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos, julio 2015

(SICILIANI, 2014): José María Siciliani, *Contar según Jerome Bruner*, Itinerario Educativo, XXVIII (63), 2014

(USTÁRROZ, 2007): J. Tirapu-Ustarroz y otros, *¿Qué es la teoría de la mente?* Revista NEUROL, 44(8), 2007

O t r a s   f u e n t e s

(AYLETT, 1999): Ruth Aylett. *Narrative in Virtual Environments - Towards Emergent Narrative*. AAAI Symposium on Narrative Intelligence, 1999 (ACTAS)  
<http://www.macs.hw.ac.uk/~ruth/Papers/narrative/AAAI Symp99Narrative>

(2006, GONZALEZ TARDON): Carlos González Tardón, *Emociones y Videojuegos*.  
III Congreso del Observatorio de la Cibersociedad.  
<http://www.cibersociedad.net/congres2006/comuns/index>

(DINICOLA, 2013): Nick Dinicola, *The problema with emergent stories in video games*  
<http://www.popmatters.com/column/173580-the-problem-with-emergent-stories-in-video-games/>

## Bibliografía

### Tesis doctorales

(CALLEJA, 2007): Gordon Calleja, *Digital Games as Designed experiences: reframing the concept of inmersión*, Victoria University of Wellington, 2007

(ESCRIBANO, 2013): Flavio Escribano, *El videojuego como Herramienta para la Pedagogía Artística, Creatividad e Innovación*, U. Complutense de Madrid, 2013

(FRASCA, 2007): Gonzalo Frasca, *Play the message. Play, Game and Videogames Rhetoric*, ITU Copenhague, 2007

(PÉREZ LATORRE, 2010): Óliver Pérez Latorre, *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, U P. ompeu Fabra, 2010

(SÁNCHEZ COTERÓN, 2012): Lara Sánchez Coterón, *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*, U. Complutense de Madrid, 2012

CART LIFE REFERENCIAS EN TEXTO

<http://web.archive.org/web/20140407090725/http://www.richardhofmeier.com/cartlife/>

<http://www.pastemagazine.com/articles/2013/01/cart-life-review-pc.html>

<http://www.gamefaqs.com/pc/696505-cart-life/faqs/68657>

<http://www.digitalspy.com/gaming/news/a472874/cart-life-how-richard-hofmeier-game-became-a-success-story/>

Bibliografía

PAPERS, PLEASE REFERENCIAS EN TEXTO

<http://papersplea.se/>

<http://dukope.com/>

<https://forums.tigsource.com/index.php?topic=29750.msg964745#msg964745>

<https://forums.tigsource.com/index.php?topic=29750.msg966317#msg966317>

<https://forums.tigsource.com/index.php?topic=29750.msg968448#msg968448>

<https://forums.tigsource.com/index.php?topic=29750.msg968764#msg968764>

<http://dukope.tumblr.com/post/83177288060/localizing-papers-please-papers-please-was>

<http://dukope.tumblr.com/post/83177240466/localizing-papers-please-part-2-this-post-was>

<http://paperspleaseloc.github.io/>

[http://papersplease.wikia.com/wiki/Papers\\_Please\\_Wiki](http://papersplease.wikia.com/wiki/Papers_Please_Wiki)

<http://forum.xentax.com/viewtopic.php?f=32&t=10683>

Anexo

Índice de imágenes

Fig.1. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Portada .....	92
Fig.2. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Selección de personajes .....	96
Fig.3. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Taxi.....	97
Fig.4. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Autobús .....	98
Fig.5. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Caminar .....	99
Fig.6. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Hablar .....	100
Fig.7. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Seleccionar tema.....	101
Fig.8. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Asesinato de George.....	103
Fig.9. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Libro Caffè Arcano.....	104
Fig.10. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Menú principal .....	107
Fig.11. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Menú del periódico .....	108
Fig.12. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 –The Georgetonian.....	109
Fig.13. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Andrus Poder.....	110
Fig.14. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Andrus fumando .....	111
Fig.15. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Mr. Glemboski .....	112
Fig.16. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Mejoras del puesto .....	113
Fig.17. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Envío de periódicos .....	114
Fig.18. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Abrir paquete .....	115
Fig.19. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Cortarse la mano .....	116
Fig.20. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Andrus dolorido .....	116
Fig.21. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Periódicos cortados .....	116
Fig.22. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Doblando periódicos.....	117
Fig.23. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 - Romper periódicos .....	118
Fig.24. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Ordenar periódicos .....	119
Fig.25. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Periódico mojado.....	120
Fig.26. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Andrus vende periódicos .....	121
Fig.27. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Andrus charlando .....	122
Fig.28. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Andrus vendiendo.....	123

Fig.29. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – ¿Qué pidió el cliente? .....	124
Fig.30. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Escribir pedido .....	125
Fig.31. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Derramar bebida .....	126
Fig.32. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 - Caja registradora.....	127
Fig.33. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Cobrar .....	128
Fig.34. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Lavarse los dientes .....	129
Fig.35. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Informe financiero Andrus .....	131
Fig.36. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Andrus a la cama .....	132
Fig.37. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Andrus en la estación .....	134
Fig.38. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Andrus no paga .....	136
Fig.39. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Andrus enfadado .....	137
Fig.40. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Andrus final malo.....	138
Fig.41. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Andrus final bueno .....	139
Fig.42. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Melanie Emberley .....	140
Fig.43. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Puesto de Emberley .....	142
Fig.44. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Informe financiero Emberley .....	144
Fig.45. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Menú del café .....	145
Fig.46. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Moler café.....	148
Fig.47. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Golpear café .....	149
Fig.48. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Quitar café sobrante.....	150
Fig.49. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 - Apretar café .....	150
Fig.50. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Girar tamper .....	151
Fig.51. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Colocar portafiltro .....	152
Fig.52. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Servir café .....	153
Fig.53. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Agregar leche .....	154
Fig.54. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Dar bebida .....	154
Fig.55. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Menú de cafetería .....	156
Fig.56. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Charlando con Laura .....	157
Fig.57. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Juzgado .....	158
Fig.58. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Dejando Georgetown .....	159
Fig.59. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Melanie huye .....	160
Fig.60. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Melanie y Rebecca .....	161
Fig.61. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Vinny .....	163

## Imágenes

Fig.62. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Libro de recetas .....	165
Fig.63. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Cocinando .....	167
Fig.64. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Balance financier Vinny .....	170
Fig.65. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Vinny abandona .....	171
Fig.66. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Devolver carro .....	172
Fig.67. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Mensaje a Alice .....	173
Fig.68. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Logan Baines .....	173
Fig.69. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Carrito de perritos .....	174
Fig.70. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Condimentos de perritos .....	175
Fig.71. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Balance financiero de Logan .....	176
Fig.72. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Sueño de Logan .....	177
Fig.73. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Andrus Poder .....	179
Fig.74. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Barneys .....	180
Fig.75. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Basinski .....	180
Fig.76. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Betsy.....	180
Fig.77. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Bramford.....	181
Fig.78. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Carolina .....	181
Fig.79. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Chris .....	181
Fig.80. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Christin .....	182
Fig.81. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Clarence .....	182
Fig.82. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – DC .....	182
Fig.83. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Dick.....	182
Fig.84. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Dwayne.....	182
Fig.85. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Eddie .....	183
Fig.86. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Evangeline.....	183
Fig.87. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Faith.....	183
Fig.88. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – George.....	184
Fig.89. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Glenda .....	184
Fig.90. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Harry.....	184
Fig.91. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Jenny .....	185
Fig.92. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Jessi .....	185
Fig.93. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Johns.....	185
Fig.94. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Juez Posner.....	185

Fig.95. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Julian .....	186
Fig.96. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Kyam .....	186
Fig.97. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Laura .....	186
Fig.98. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Logan .....	187
Fig.99. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Marcus.....	187
Fig.100. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Matts.....	187
Fig.101. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Meadow.....	187
Fig.102. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Melanie .....	188
Fig.103. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Melody.....	188
Fig.104. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Nelly .....	188
Fig.105. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Omar .....	188
Fig.106. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Rebecca .....	189
Fig.107. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Richard Hofmeier .....	189
Fig.108. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Sebastian .....	189
Fig.109. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Seth .....	189
Fig.110. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Stephanie .....	190
Fig.111. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Stephen.....	190
Fig.112. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Suchin .....	190
Fig.113. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Thales.....	190
Fig.114. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – The Three.....	191
Fig.115. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Thomas .....	191
Fig.116. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Timothy Bigby.....	191
Fig.117. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – TJ .....	192
Fig.118. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Toney .....	192
Fig.119. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Troy .....	192
Fig.120. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Vinny .....	193
Fig.121. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Ward.....	193
Fig.122. R. Hofmeier, <i>Cart Life</i> (2011) Steam v.1.6 – Winston .....	193
Fig.123. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Portada <i>Papers, Please</i> .....	194
Fig.124. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Vista general .....	195
Fig.125. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – La verdad de Arstotzka .....	196
Fig.126. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Boletín Oficial .....	197
Fig.127. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Gestión de gastos .....	198

Fig.128. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Foto familiar .....	199
Fig.129. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Megafonía .....	200
Fig.130. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Berja cerrada .....	201
Fig.131. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Berja abierta .....	201
Fig.132. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Mostrador de documentos .....	202
Fig.133. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Examinar documentos .....	203
Fig.134. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Comprobar altura .....	204
Fig.135. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Reloj calendario .....	205
Fig.136. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Consultar Boletín Oficial .....	206
Fig.137. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Consultar transcripción voz .....	207
Fig.138. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Transcripción de voz .....	207
Fig.139. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Consultar reglamento .....	208
Fig.140. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – índice .....	208
Fig.141. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Báscula .....	209
Fig.142. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Resaltar discrepancias .....	209
Fig.143. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Escanear .....	210
Fig.144. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Foto frontal .....	210
Fig.145. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Foto de espaldas .....	210
Fig.146. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Tomar huellas .....	211
Fig.147. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Huellas dactilares .....	211
Fig.148. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Detener .....	211
Fig.149. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Decomisar documentos .....	212
Fig.150. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Fusil tranquilizante.....	212
Fig.151. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Rifle .....	213
Fig.152. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Veneno .....	213
Fig.153. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Sellos de entrada .....	214
Fig.154. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Razón .....	215
Fig.155. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Amonestación .....	215
Fig.156. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Gestión familiar .....	216
Fig.157. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Estado familiar.....	217
Fig.158. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Reglamento .....	218
Fig.159. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Mapa.....	219
Fig.160. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Pasaportes .....	219

Fig.161. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Pasaporte Arstotzka .....	220
Fig.162. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Pasaporte Antegria .....	220
Fig.163. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Pasaporte Imporia .....	220
Fig.164. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Pasaporte Kolechia .....	221
Fig.165. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Pasaporte Obristán .....	221
Fig.166. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Pasaporte Republica .....	221
Fig.167. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Pasaporte Unión Federal .....	221
Fig.168. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Entrada permitida .....	221
Fig.169. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Documento de identificación .....	222
Fig.170. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Tique de acceso .....	222
Fig.171. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Permiso de entrada .....	223
Fig.172. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Autorización diplomatic .....	223
Fig.173. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Tarjeta de identidad .....	224
Fig.174. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Permiso de acceso .....	224
Fig.175. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Permiso de trabajo .....	225
Fig.176. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Concesión de asilo .....	225
Fig.177. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Solicitud de huellas .....	226
Fig.178. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Ficha de identidad .....	226
Fig.179. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Certificado de vacunación .....	227
Fig.180. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Carnet de prensa .....	227
Fig.181. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Jorji Costava.....	245
Fig.182. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Vince Lestrade .....	246
Fig.183. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Marido antegrio documentado.....	247
Fig.184. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Esposa antegria indocumentada.....	247
Fig.185. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Mujer asustada.....	248
Fig.186. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Dari Ludum.....	248
Fig.187. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Shaddy Safadi.....	249
Fig.188. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Mensajero EZIC .....	249
Fig.189. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Corman Drex.....	250
Fig.190. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Calensk .....	250
Fig.191. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Espía arstotzko comprometido.....	251
Fig.192. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Impostor Ministerio Información .....	251
Fig.193. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Dimitri .....	252

## Imágenes

Fig.194. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Mikhail Saratov .....	252
Fig.195. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – M. Vonel .....	253
Fig.196. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Messof Anegovych .....	253
Fig.197. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Filipe Hasse .....	254
Fig.198. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Nathan Cykelek .....	254
Fig.199. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Stepheni Graire .....	255
Fig.200. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Sergiu Volda .....	255
Fig.201. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Marie Escalli .....	256
Fig.202. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Conocida de Nirsk .....	253
Fig.203. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Khaled Istom.....	257
Fig.204. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Delatora antegriana .....	257
Fig.205. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Danic Lorun .....	258
Fig.206. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Reloj de Danic Lorun .....	258
Fig.207. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Kaevink Caullinski .....	258
Fig.208. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Hombre de rojo.....	259
Fig.209. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Crítico de arte .....	259
Fig.210. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Tú enciendes mi fuego .....	260
Fig.211. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Kolechio deprimido .....	260
Fig.212. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Shae Piersovska.....	261
Fig.213. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Elisa Katsenja.....	261
Fig.214. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Kordon Kallo .....	262
Fig.215. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Suplantador Kordon Kallo.....	262
Fig.216. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Padre vengativo.....	263
Fig.217. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Simon Wens .....	263
Fig.218. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Base de personajes .....	265
Fig.219. L. Pope, <i>Papers Please</i> (2013) Steam v.1.1.65-s – Personajes especiales.....	266
Fig.220. J. Blow, <i>Braid</i> (2009) Steam, PC – Casa de Tim .....	339
Fig.221. Playdead, <i>Inside</i> (2016) Steam, PC – Libertad .....	340
Fig.222. Thekla Inc, <i>The Witness</i> (2016) Steam, PC – El final en el comienzo .....	342
Fig.223. Thekla Inc, <i>The Witness</i> (2016) Steam, PC – Laberintos dentro de laberintos .....	343
Fig.224. Campo Santo, <i>Firewatch</i> (2016) Steam PC – Ficción en la ficción .....	344
Fig.225. Tekila Works, <i>RiME</i> (En desarrollo) Captura, PC – Belleza ilimitada .....	345
Fig.226. Thekla Inc, <i>The Witness</i> (2016) Steam, PC – Interpretación .....	347



