



Descenso a la disonancia; ludonarrativa y experiencia de usuario

*Un análisis abductivo comparativo entre el relato del héroe
y el thriller de suspenso, aplicado a la experiencia de usuario
en el videojuego roguelike **Darkest Dungeon***

Investigación para optar al título profesional de Diseñador Gráfico
Tomás López Urbano
Profesor Guía: Daniel Reyes León
Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Universidad de Chile

Santiago, 10 de julio de 2023



ABSTRACT

Se compara el Viaje del héroe y el *thriller* de suspenso, abduciendo las características principales de éste último desde el cine, para luego analizar el caso de estudio, *Darkest Dungeon*, un videojuego *dungeon crawler roguelike*, mediante una grilla comparativa de aseveraciones planteadas en base a esta comparación, y la experiencia inmersiva presentada en el videojuego.

Se examina la atmosferización y los contextos que la componen en *Darkest Dungeon*, para investigar la potencial disonancia ludonarrativa presente en el juego.

Por último, se analiza la experiencia de usuario en *Darkest Dungeon* en base al modelo de diseño de experiencia propuesto por J. J. Garrett para adaptarlo a los videojuegos, aplicar los descubrimientos de los pasos previos de ésta investigación, y finalmente proponer un modelo de diseño de experiencia de videojuegos *roguelike*.

Palabras clave: *Darkest Dungeon*, experiencia inmersiva, atmosferización, disonancia ludonarrativa, diseño de experiencia, diseño modular

The Hero's Journey and suspense thrillers are compared, abducting the main characteristics of the latter from cinema, so that the studied case, Darkest Dungeon, a dungeon crawler roguelike videogame, can be analyzed with a comparative grid of assertions raised according to the comparison, and the immersive experience shown in the videogame.

Darkest Dungeon's atmosphericization and its composing contexts are examined, to investigate the potential ludonarrative dissonance present in the game.

Lastly, the user experience in Darkest Dungeon is analyzed, based on J. J. Garrett's User Experience design model to adapt it to videogames, apply the discoveries from the previous steps in this investigation, and to finally propose a roguelike videogame user experience design model.

Keywords: *Darkest Dungeon*, immersive experience, atmosphericization, ludonarrative dissonance, user experience design, modular design



CONTENIDOS

ABSTRACT	6	OBJETIVO FINAL DE LA CAMPAÑA	57
CONTENIDOS	7	COMUNIDAD ALREDEDOR DEL JUEGO	61
INTRODUCCIÓN	9	CONCLUSIONES PREVIAS	61
FUNDAMENTACIÓN	10	ESTUDIO CRÍTICO	63
METODOLOGÍA	12	RESULTADOS OBTENIDOS E	
OBJETIVOS	13	INTERPRETACIONES	70
HIPÓTESIS I	15	DESCUBRIMIENTOS Y DISCUSIÓN	73
EL RELATO DEL HÉROE	17	CONCLUSIONES Y DESCUBRIMIENTOS I	77
EL SUSPENSO	19	HIPÓTESIS II	79
ESTRÉS Y ANTICIPACIÓN	19	ATMOSFERIZACIÓN: PARTES DE LA	
TERROR VS SUSPENSO	21	EXPERIENCIA DE JUEGO	81
EL SUSPENSO EN EL CINE	23	CONTEXTO TECNOLÓGICO - TECNOLOGÍA	81
THRILLER VS HORROR PSICOLÓGICO VS		CONTEXTO AUDIOVISUAL - ESTÉTICA	82
HORROR SLASHER	23	CONTEXTO JUGABLE - MECÁNICAS	84
FILMOGRAFÍA	24	CONTEXTO NARRATIVO - HISTORIA	85
EL RELATO AUDIOVISUAL DEL SUSPENSO	35	CHOQUES, COHESIÓN, COHERENCIA	87
MISTERIOS Y ANTICIPACIÓN	35	LUDONARRATIVA	87
CÓDIGOS Y CARACTERÍSTICAS DEL		COHESIÓN ESTÉTICA Y MECÁNICA	87
SUSPENSO	35	COHERENCIA MECÁNICA Y NARRATIVA	88
CICLOS DE SUSPENSO	36	DISONANCIA LUDONARRATIVA	90
EMPATÍA E INMERSIÓN	38	PARTICULARIDADES DEL VIDEOJUEGO	
SUSPENSO, INTERACCIÓN AUDIOVISUAL Y		ROGUELIKE	90
VIDEOJUEGOS	41	EN EL CASO DE DARKEST DUNGEON	91
EL VIDEOJUEGO COMO SIMULADOR DE		CONCLUSIONES Y DESCUBRIMIENTOS II	93
SUSPENSO	41	HIPÓTESIS III	95
ESPECTADOR VERSUS JUGADOR	42	EXPERIENCIA DE USUARIO E INTERACCIÓN	
INMERSIÓN, COHERENCIA Y COHESIÓN	42	CON EL JUEGO	97
COMUNIDADES: COOPERACIÓN Y		LA IMPORTANCIA DE LOS TUTORIALES	97
COMPETICIÓN	43	EXPERIENCIA DIRIGIDA POR EL JUGADOR	98
COMUNIDADES: MODIFICANDO LA		DISEÑO EMOCIONAL Y LOS JUEGOS DE ROL	98
EXPERIENCIA DE JUEGO	45	OPCIONES MOLDEADAS Y OPCIONES	
REJUGABILIDAD: META-VIAJE DEL HÉROE		MODULARES	99
DEL JUGADOR	46	DISEÑO DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO	
CASO DE ESTUDIO: DARKEST DUNGEON	49	EN VIDEOJUEGOS	101
DARKEST DUNGEON: SUSPENSO,		MODELO DE DISEÑO DE EXPERIENCIA EN	
EXPECTACIÓN Y ESTRÉS	49	VIDEOJUEGOS	105
ESTÉTICA Y VISUALIDAD	50	CONCLUSIONES Y DESCUBRIMIENTOS III	109
HISTORIA Y TRAMA	51	BIBLIOGRAFÍA	110
MECÁNICAS Y JUGABILIDAD	52	ANEXO I	112



*El tiempo ha llegado.
Recuerdo mis inicios en la carrera, idealizado y sin
rumbo, con ansias de encontrar un destino que me
mostrara un significado.
Pasaron los años, estudiando, aprendiendo,
absorbiendo conocimiento,
creciendo y desarrollándome como diseñador.
Y aún así, me veía desinteresado
en los caminos convencionales.
Rumores e historias inquietantes despertaron mi
interés, sugiriendo que el diseño de experiencia de
usuario podría tomar un rumbo distinto.
Mediante libro, película y videojuego,
destiné cada esfuerzo a la investigación y
recuperación de estos caminos desconocidos,
agotando el tiempo que me quedaba de carrera en
preguntas sin rumbo y respuestas escuetas.
Finalmente, siguiendo los incentivos de
investigadores que me precedieron, encontré una
directiva, un indicio de algo que podría conectar el
diseño, el thriller, y los videojuegos.
Con cada búsqueda, con cada paso que daba
encontraba más y más conexiones,
y la historia pasó a escribirse casi por sí sola.
Al final, sólo quedaba rendirse ante la escritura
desatada y darle forma, darle coherencia,
hasta que las manos me fallaran.
En tu poder, estimado lector, están los resultados
de mis indagaciones, de mis preguntas,
y de mis desvaríos.
Ven, lector, desciende conmigo,
a las hambrientas, disonantes sombras
de la **Darkest Dungeon**.*



INTRODUCCIÓN

La anticipación es una de las respuestas naturales del ser humano frente a situaciones desconocidas. Es el reconocimiento de patrones o situaciones previo a la explosión de hormonas que nos preparan para pelear o huir, dilatando los vasos sanguíneos, flectando y destensando músculos, y acelerando el ritmo cardíaco.

El suspenso es uno de los géneros que tiene como objetivo incitar al espectador a interactuar con la historia a seguir, creando anticipación y tensión al aplazar situaciones que aparentan ser inevitables para el receptor, construido en situaciones amenazantes o en que el escape se muestra imposible. Se manifiesta en diversos medios, como las novelas, el cine, o los videojuegos, siendo éstos últimos uno de los más interesantes exponentes debido al alto grado de participación del receptor en el desenlace de la historia.

Los videojuegos permiten al receptor, con el título de jugador, de ser partícipe de una experiencia inmersiva, en la que pueden influenciar la forma en que una historia es contada y cómo ésta termina, si pueden seguir las reglas presentadas por el videojuego, utilizando los recursos ofrecidos, para completar el objetivo planteado. La anticipación, la expectación de lo desconocido y el miedo al fallo juegan un papel fundamental al entrelazarse con la empatía que genera el ser partícipe de la historia, presentando directivas al jugador, quien se ve inmerso en la experiencia de juego.

El diseño presenta estructuras modulares y rizomáticas que son utilizadas para dar forma a la semántica del videojuego, para definir reglas y establecer límites, para ofrecerle incentivos de las acciones que puede tomar el jugador, en una especie de caos diseñado, de entropía análoga, en la que el jugador se ve en la libertad de tomar decisiones dentro de un espacio definido por las reglas del videojuego.

Debido a esto, es posible afirmar que el videojuego es un espacio diseñado para crear expectación en el jugador y ofrecerle la posibilidad de influenciar el desenlace, en el que el jugador interactúa con variables definidas y presentadas de forma atractiva en un contexto audiovisual, para ser partícipe de una experiencia única.

Advertencia: Al ser un análisis del videojuego Darkest Dungeon (2015), éste documento presenta spoilers mayores de la historia y el final del videojuego. Asimismo, otras películas y videojuegos son mencionados en el documento y en la bibliografía, y es posible que también spoilers mayores de éstos se vean presentes.



FUNDAMENTACIÓN

Los videojuegos han sido una gran parte de mi vida, y por lo mismo, siempre me han parecido algo muy interesante, y algo con lo que siempre me he querido sentir involucrado.

Primero como usuario, como una persona, un jugador, que experimenta una historia narrada en un juego, en la capacidad de participar en esa historia, de tener un personaje como avatar, y sumergirme en los mundos maravillosos que ofrecen los videojuegos, persona que se une y se hace parte de comunidades que crecen alrededor de esas experiencias, que comparte con otras personas, que se maravillan juntas y relatan sus propias experiencias, como sus circunstancias las cambian y les dan forma, y crean cosas completamente nuevas;

luego como artista, habiendo trabajado por hobby en numerosas ideas, dibujos e historias, que quizá nunca lleguen a puerto, pero poniendo a prueba mi capacidad de asombro y aprendizaje, de que cada vez que jugaba algo nuevo quisiera aportar mi granito de arena en forma de *fan content* e incluso compartirlo con otros en la comunidad, conversando y dibujando largas horas sólo por el amor a un mundo creado por alguien más en una historia que dejó huella en mí;

y finalmente, como diseñador, como alguien que puede observar, investigar, y analizar el concepto del videojuego como experiencia, como un fenómeno que toca a la gente y que genera

vínculos potentes a partir de esa experiencia, cómo surgen las comunidades alrededor de los juegos en base a experiencias compartidas y comparadas, como el diseño permite, valga la redundancia, crear formas de presentar historias que las realzan y les dan tanta potencia como para que crezcan estas comunidades, utilizando las herramientas y formas de ver el cuento que se agrupan bajo el paraguas multidisciplinario del diseño.

El diseño de experiencia de usuario, el diseño audiovisual y de medios, el diseño de interfaces, el diseño de reglas del juego, el diseño ergonómico en los controles e interfaces físicas, el diseño de accesibilidad para las personas discapacitadas, todas ramas del diseño que se entrelazan e conectan entre sí para hacer posible crear una experiencia completa de juego.

El suspenso, particularmente en el cine, surge primero como un fenómeno ya más explorado, como un punto de partida desde el que se pueden tender puentes a un ámbito menos observado desde el diseño teórico en nuestra facultad como lo son los videojuegos. Armándose con una filmografía centrada alrededor del *thriller* psicológico y sus variantes, es posible trazar una línea desde la anticipación como concepto del diseño de experiencia propio del cine de suspenso, hasta la anticipación o expectación como recurso principal de la jugabilidad en videojuegos, una especie de “suspenso del error”, visualizado en la mutabilidad de las experiencias de juego que

suelen variar en un grado extremo dependiendo del género del videojuego, o factores como la habilidad (o experiencia) del jugador mismo.

El género *roguelike* (y *roguelite*, más tarde) es elegido por su capacidad de presentar la misma historia una y otra vez, pero con el camino a través de ésta cambiando en extremo de caso a caso, gracias a la aplicación del diseño procedimental de etapas en el videojuego, una variante del diseño modular que crea bloques (lugares, personajes, obstáculos, enemigos, objetos con los que se puede interactuar, etcétera) que pueden combinarse de un número impresionante de maneras distintas con el fin de entregar una experiencia mutable e irrepetible.

Darkest Dungeon es elegido tanto por motivaciones personales (ya que he jugado el juego numerosas veces y me considero partícipe de la comunidad), como porque es un videojuego que presenta suspenso de género, una historia que es tanto *thriller* como horror psicológico, *lovecraftiano*, a la vez que es un *roguelike* que se balancea en el fino eje de la suspensión de la incredulidad debido a su famosa dificultad basada en la suerte y el RNG (generador de números aleatorios, por sus siglas en inglés), con golpes críticos aliados y enemigos, curaciones que fallan, o cruzados *cleptomano*s robándose el botín siendo comunes en la experiencia de juego.

Además, es un ejemplo interesante de cómo la experiencia, a pesar que la historia plantea directivas

y objetivos a cumplir, no siempre tiene que forzar al jugador a cumplirlos de forma estricta, sino que también permite la exploración de opciones mediante incentivos y caminos alternos, mediante narrativas emergentes decididas por el jugador, y mediante la misma imaginación del jugador que surge desde la empatía con los personajes y la inmersión en el mundo del juego, que causa que quiera cumplir con las metas “a su propia manera”, y no de la que demanda la historia lineal que debe tener el videojuego.



METODOLOGÍA

En ésta investigación se aplica principalmente la metodología abductiva, la cual comienza desde la descripción de un hecho o fenómeno, para luego realizar conjeturas que puedan explicarlo.

Ésta metodología se basa en la teoría de la semiosis de Charles Sanders Peirce (1931), la cual establece que la relación entre un significante y su significado es modificada según el contexto o canal en el cual se encuentra presente.

La metodología abductiva establece tres niveles de abducción:

- El concepto o signo en estado puro (primeridad),
- El concepto o signo en función de interpretante (segundidad),
- Y el concepto o signo en función del sujeto y su contexto (terceridad).

En cada nivel se especifica y profundiza más en el concepto o signo a analizar.

Por lo tanto, la presente investigación establece tres hipótesis, cada una correspondiente a uno de los niveles de la metodología abductiva:

- La experiencia de juego en el videojuego *Darkest Dungeon*.
- La disonancia ludonarrativa en la experiencia de juego de *Darkest Dungeon*.
- El diseño de experiencia de videojuegos roguelike en base a la experiencia de juego y la ludonarrativa en *Darkest Dungeon*.



OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Analizar la experiencia de usuario en *Darkest Dungeon* (2015), en base a la anticipación y la disonancia ludonarrativa definidas desde la comparación entre el Viaje del héroe y el *thriller* de suspenso, para proponer un modelo de análisis y creación de diseño de experiencia en videojuegos *roguelike*.

EVOLUCIÓN DEL OBJETIVO GENERAL

> Identificar las condiciones en los ejes ficción-técnica-interacción en la construcción del suspenso en casos de estudio de medios audiovisuales contemporáneos, para crear un modelo de narración audiovisual-interactiva en videojuegos.

> Comparar la anticipación, abducida desde el *thriller* psicológico en el cine, con la recursividad de la estructura del Viaje del héroe en la experiencia de juego en el videojuego *roguelike Darkest Dungeon*, para proponer una nueva mirada desde el diseño al fenómeno conocido como disonancia ludonarrativa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar la anticipación, característica en el género del suspenso, como fenómeno relevante en el *thriller* psicológico cinematográfico, y como ésta causa interacción con el espectador.

Establecer un tránsito desde el cine a los videojuegos en base a la interacción y anticipación, aplicando arquetipos y categorías presentes en el cine a la narración interactiva propia de los videojuegos.

Presentar características observables en los videojuegos relativas a la anticipación y a la interacción, para luego definir el concepto de ludonarrativa en base a éstas.

Plantear una hipótesis sobre la ludonarrativa en videojuegos *roguelike* utilizando un caso de estudio, comparando la anticipación del *thriller* de suspenso con la recursividad del Viaje del héroe.

Plantear condicionantes en base a las características observadas y a las tipologías de guión analizadas en el marco teórico.

Desarrollar un estudio crítico en base a las condicionantes planteadas, en un caso específico contemporáneo, para luego desobjetivar los resultados mediante *peer review*.

Utilizar los resultados desobjetivados para comprobar la hipótesis planteada.



Hipótesis I



HIPÓTESIS I

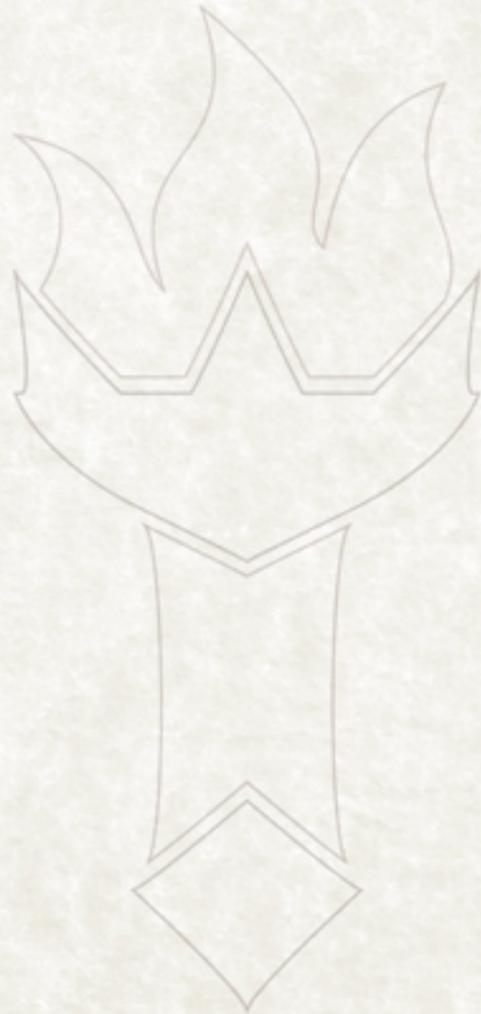
“La experiencia de juego en el videojuego *roguelike Darkest Dungeon* posee características propias del Viaje del héroe y del *thriller* de suspenso cinematográfico”.

Nuestra primera hipótesis plantea que la experiencia de juego en el videojuego *dungeon crawler roguelike Darkest Dungeon* (2015), posee características idiosincráticas tanto del Viaje o Periplo del héroe, estructura definida por Joseph Campbell, como del *thriller* psicológico de suspenso cinematográfico contemporáneo, el cual será analizado a partir de una filmografía compuesta de películas pertenecientes a géneros adyacentes al suspenso como el *thriller* psicológico, el horror psicológico, y el horror *slasher*.

A partir de éstas características del *thriller* psicológico, y de las características del Viaje del héroe definido por Campbell, se generan aseveraciones sobre éstas, aplicadas a la experiencia de juego en *Darkest Dungeon*, las cuales serán posteriormente comprobadas por *peer review* mediante una encuesta abierta en el *subreddit* oficial del videojuego, para luego ser organizadas en una grilla comparativa entre la característica observada, la aseveración generada en base al juego, el resultado esperado en base a la experiencia personal como jugador y el resultado obtenido de la encuesta.



Hipótesis I → Viaje del héroe



EL RELATO DEL HÉROE

“Ya sea el héroe ridículo o sublime, griego o bárbaro, gentil o judío, su aventura varía poco en cuanto al plan esencial.”
(Joseph Campbell, 1959)

Joseph Campbell sostiene en *El Héroe de Las Mil Caras* (1959) que las historias sobre héroes de tiempos y regiones muy distintas comparten desarrollos y estructuras fundamentales, resumidas en la siguiente cita:

“El héroe se lanza a la aventura desde su mundo cotidiano a regiones de maravillas sobrenaturales; el héroe tropieza con fuerzas fabulosas y acaba obteniendo una victoria decisiva; el héroe regresa de esta misteriosa aventura con el poder de otorgar favores a sus semejantes”.

Campbell le otorga a ésta estructura o código común el nombre de **monomito**, más comúnmente expresada en la estructura del Periplo o Viaje del héroe.

El Periplo del héroe es una estructura narrativa que posee etapas y arquetipos claramente definidos.

Algunos de los arquetipos más relevantes son: el héroe o **protagonista**, personaje principal de la historia, y a quién sigue el punto de vista del espectador; el **mentor**, personaje que enseña al protagonista a desenvolverse en el mundo de la historia, y que suele tener un fin trágico luego de “pasar la antorcha”; el **antagonista** “otrado” o separado, deshumanizado, para generar un grado

de separación claro entre las motivaciones del protagonista y del antagonista; y el **ejército** del antagonista, su respaldo y forma de ejercer su poder sobre el protagonista, y contra quién principalmente éste lucha durante su Periplo, antes de llegar a un enfrentamiento final contra el antagonista.

Uno de los factores más importantes que debe generar el Viaje del héroe, es la **relación empática** entre el espectador y el protagonista. El espectador debe sentirse partícipe de la lucha de éste, debe desear que el protagonista logre su objetivo y derrote al antagonista, y para eso se debe lograr un vínculo empático entre el espectador y el protagonista, sea basado en las motivaciones de éste, o en sus vivencias y características, o simplemente en que es el personaje al que sigue el punto de vista del espectador.

Asímismo, para evitar que el espectador empatice demasiado con el antagonista, se genera éste nivel de separación con el mismo, generalmente a través de un nivel de “**deshumanización**” del antagonista, sea ésto en sus motivaciones egoístas o alienadas del espectador, o incluso mediante factores como su apariencia, raza, o falta de humanidad física o psicológica, incluso monstruosa.



Hipótesis I → Viaje del héroe → Suspenso



EL SUSPENSO

“Con un escalofrío se te erizan los pelos de la nuca, tus pulmones se hinchan, los músculos se tensan y el corazón te palpita contra el pecho; la adrenalina y el cortisol invaden tus sistemas. Tenés miedo. Y eso, dependiendo de las circunstancias, está muy bien.”
(José Prieto, 2020)

El **suspenso**, por definición (Pérez Porto y Merino, 2010), se refiere a la “expectativa sobre una resolución o el estado de tensión en una determinada situación”. Se trata, en el ámbito del arte, de un recurso también conocido como *suspense*, y busca generar expectación impaciente en el espectador por el desarrollo de una acción o situación.

El suspenso ocurre cuando no se sabe qué puede ocurrir a los personajes de una obra, y eso genera **anticipación** o ansiedad ante el desarrollo del conflicto. Es un recurso intrínsecamente relacionado con los géneros de *thriller*, misterio, y horror.

ESTRÉS Y ANTICIPACIÓN, ADRENALINA Y REACCIÓN

El miedo, el estrés, y la respuesta pelea/huida han sido importantes funciones evolutivas, hacen que el ser humano esté atento y sea capaz de reaccionar frente a posibles amenazas, y representan una respuesta primordial e instintiva frente al peligro.

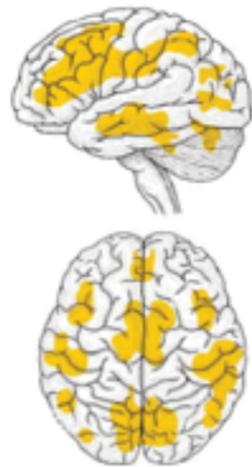
Las películas de suspenso se especializan en manejar los distintos tipos de miedo. Por un lado, sus ambientaciones tétricas y la música sugerente son expertas en generar un miedo sostenido

y anticipatorio, de intensidad progresiva. La velocidad lenta con la que una mano va hacia al pestillo de la puerta, o incluso los primeros planos del protagonista en apuros, cuando gira hacia un costado y hace una mueca de horror por algo que el espectador aún no puede ver, generan una acumulación de tensión y ansiedad, porque se percibe que el peligro acecha, que algo horrible está por suceder en pantalla. A este miedo, que se basa en la posibilidad de una amenaza, aunque aún no la hayamos enfrentado, es posible llamarlo “miedo sostenido”. Este miedo sostenido, esa sensación expectante de estrés continuo, está intrínsecamente relacionado con el *suspense* como recurso cinematográfico.

Por otro lado, las películas de terror son famosas por los *jumpscares* o sustos repentinos, la aparición súbita del fantasma-monstruo-asesino, eso que hace saltar en la butaca o liberar el grito. A esto se le llama “miedo agudo”, y en general despierta la famosa reacción de “lucha o huida”, una respuesta fisiológica de activación extrema frente a un peligro inminente, que prepara al organismo para tomar alguna decisión drástica y aumentar la probabilidad de sobrevivir. Este miedo agudo, esa reacción drástica a una situación amenazante, es la propia del género del terror.



ZONAS DEL CEREBRO ACTIVADAS ANTE EL MIEDO AGUDO



ZONAS DEL CEREBRO ACTIVADAS ANTE EL MIEDO SOSTENIDO



fig.1
(Prieto, 2020)

Ambos tipos de miedo afectan zonas diferentes (pero similares) del cerebro, las cuales además interactúan bastante entre sí (fig.1). En un estudio publicado en *NeuroImage* (Hudson et al., 2020), se comprobó que a medida que el miedo sostenido, la anticipación, aumentaba, existía una mayor conectividad funcional entre éstas dos redes, como si las regiones del miedo sostenido fueran preparando a las del miedo agudo para conseguir una respuesta más rápida en el caso de una amenaza. Además, comprobaron que mientras mayor era el miedo, mayor era la sincronización entre las respuestas cerebrales de los participantes.

TERROR VS SUSPENSO

La principal diferencia entre el terror y el suspenso es el tiempo de anticipación, de *mounting dread* o ansiedad creciente que se le otorga al espectador. Los *jumpscare*s o sustos repentinos son lo más característico del terror, y suelen aparecer con poca advertencia, buscando sobresaltar y desequilibrar al espectador. Es decir, aterrorizarle, generando una respuesta de miedo agudo.

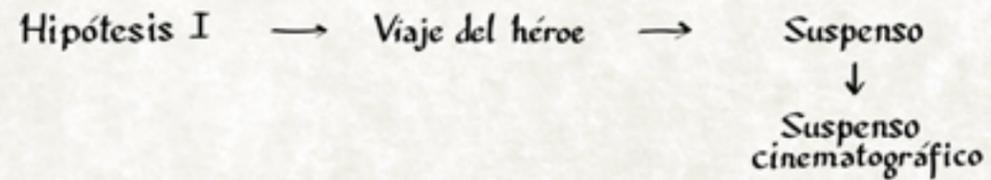
El terror produce miedo agudo al mostrar un desequilibrio total en pantalla. Se sale de lo común, algo que no existe, pero genera malestar al contemplarlo. Comparable a la comedia en la presentación de un “absurdo”, pero que busca generar una respuesta adrenalínica y visceral. Podría afirmarse que el género de terror genera una situación absurda para activar la respuesta de pelea/huida en el espectador.

Por otro lado, el *thriller* de suspenso genera una sensación de anticipación, de que “algo se avecina” mediante el miedo sostenido, y esa sensación es lo más importante del suspenso; cuando el espectador posee información suficiente para inferir el posible desenlace de una situación, y se le mantiene expectante. Podría afirmarse que la característica principal del suspenso es tomar una situación verosímil, la cual es alterada por factores externos, creando una sensación de *unease* o incomodidad, de que algo no encaja con lo normal.

Cabe mencionar, el suspenso como recurso es utilizado frecuentemente dentro de las películas de terror, pero generalmente no en gran medida, sino que como preparación para un clímax.

Un ejemplo comúnmente observado en películas de terror es una escena que muestra a un personaje caminando lentamente por una escena con poca visibilidad, con música o ambientación sutil, sin saber qué ocurrirá, y luego, con un golpe súbito, la música o ambientación llega a un *crescendo*, y la situación cambia bruscamente. Eso corresponde a una secuencia (o ciclo) corta de suspenso aplicada a un *jumpscare* o susto repentino.

Una película (o juego) de suspenso suele ser más relacionada con el misterio, entregando lentamente información al espectador (o jugador) para que se forme una idea de lo que ocurrirá más adelante, mientras su sensación de “algo se avecina”, su sensación de **anticipación frente a lo desconocido**, vaya en aumento constante; buscando que el espectador reconstruya la historia por su cuenta, y que se vea invertido en llegar a una respuesta.



EL SUSPENSO EN EL CINE

El suspense contemporáneo suele observarse en medios audiovisuales, particularmente el cine, las series y los videojuegos, y ha ido evolucionando junto con los canales utilizados para representarlo, transformándose y relacionándose intrínsecamente con otros géneros, como el mismo terror, la acción, el misterio, o el drama.

THRILLER VS HORROR PSICOLÓGICO VS HORROR SLASHER

Tres subgéneros que utilizan el suspense como uno de sus recursos principales son el thriller, el horror psicológico, y el horror *slasher*.

El *thriller* se caracteriza por crear anticipación y la sensación de suspense es el espectador mediante la **tensión creada al observar situaciones que parecen ser inevitables** y retrasar la resolución de la misma, en situaciones amenazantes o en las que el escape parece ser imposible. Recursos comunes suelen ser la presentación de información fragmentada al espectador, y escenas de lucha o persecución. La vida de un personaje principal suele ser amenazada en el thriller, como cuando el personaje no se da cuenta de la situación en la que se encuentra, pero que el espectador reconoce. El personaje suele enfrentarse a un problema que puede ser resuelto, como lo es un escape, una misión, o un misterio. Películas como *Se7en* o *El silencio de los inocentes* son ejemplos de *thriller*.

El **horror psicológico** es un subgénero del horror y de la ficción psicológica, en el cual se explotan recursos como los **miedos o vulnerabilidades psicológicas** comunes, o los **lados más oscuros del psique humano**, para causar malestar, incomodidad, o ansiedad en el espectador. Suele solaparse y mezclarse con el subgénero de *thriller* psicológico, y desafiar o confundir la interpretación del espectador de la narrativa al seguir el punto de vista de personajes que se encuentran dudando su propia percepción de la realidad o su cordura para enfatizar el suspense, drama, acción y paranoia del contexto y la historia y entregar una atmósfera inquietante y angustiante. Ejemplos de horror psicológico son películas como *El resplandor*, *¡Huye!*, o *El legado del diablo*.

El **horror *slasher*** es un subgénero del horror o del crimen que involucra a un **asesino acechando y asesinando a un grupo de personas**, usualmente mediante un arma cortante como un cuchillo, una sierra, o similares, la cual le otorga el nombre al subgénero. Las películas *slasher* suelen adherir a una fórmula específica: una acción en el pasado causa un trauma intenso, reforzado por un aniversario o conmemoración que reactiva o re-inspira al asesino. Las películas suelen ser armadas alrededor de ciclos de suspense aplicados a una situación de “acecho y asesinato”, y presentan un alto grado de violencia en pantalla. Películas como *Viernes 13* o *La Masacre de Texas* son ejemplos famosos de *horror slasher*.



FILMOGRAFÍA



The Black Cat (1934) es una película norteamericana de horror dirigida por Edgar G. Ulmer, basada en la historia corta de Edgar Allan Poe de 1843.

Producida antes de la implementación del código Hays de producción de películas en Hollywood, *The Black Cat* es una de las primeras películas con una banda sonora casi continua, y contribuyó a crear y popularizar el subgénero de horror psicológico al enfatizar la atmósfera de la película, los sonidos extraños, el lado oscuro del psique humano, y emociones como el miedo y la culpa para causar miedo en el espectador.

Alien (1979) es una película norteamericana de horror y ciencia ficción, escrita por Dan O'Bannon y Ronald Shusett, basándose en varias obras previas de horror y ciencia ficción, como *The Thing From Another World* (1951) o *Forbidden Planet* (1956), y dirigida por Ridley Scott.

La película sigue a la tripulación de la nave espacial *USS Nostromo*, como responden a la señal de auxilio de una nave alienígena, y encuentran un parásito que los ataca y evoluciona en un monstruo que los acecha.

Alien es una de las películas que marcó tanto el género de la ciencia ficción como el género del horror, mediante recursos como el suspense y sus efectos especiales. El éxito de *Alien* influyó en el desarrollo tanto de otras películas de ciencia ficción como en el de videojuegos del género, y el monstruo antagonista —el xenomorfo, basado en miedos como el miedo al abuso sexual o a los insectos— pasó al imaginario popular y se ha transformado en uno de los monstruos más icónicos tanto del horror como la ciencia ficción.



Psycho (1960) es una película norteamericana de horror psicológico dirigida por Alfred Hitchcock, basada en la novela del mismo nombre de Robert Bloch de 1959.

Puede afirmarse que *Psycho* fue una de las películas pioneras, tanto en el suspense como código, como en la técnica utilizada para representarlo. *Psycho* es una de las películas más famosas de Hitchcock.

Ha sido alabada por críticos internacionales como una obra de arte cinematográfico por su dirección astuta, atmósfera tensa, trabajo de cámara impresionante, banda sonora memorable, y actuaciones icónicas.

Psycho marcó un nuevo nivel en lo hasta entonces aceptable para la violencia, comportamientos retorcidos, y la sexualidad en el cine norteamericano, y es considerada una de los precursores del subgénero de horror *slasher*.



The shining (1980) es una película de horror psicológico producida y dirigida por Stanley Kubrick, co-escrita con la novelista Diane Johnson, y basada en la novela homónima de Stephen King de 1977.

Kubrick fue un cineasta conocido por enfocarse completamente en la técnica, y en descubrir nuevas posibilidades con cada película que realizaba. Hasta ese entonces, los rieles eran algo no opcional si se quería realizar tomas largas, debido al peso y volumen de las cámaras, pero Kubrick desarrolló la tecnología del *SteadyCam* para *The shining*, lo que permitió tomas continuas, como la icónica escena del hijo pequeño de Jack avanzando en triciclo por el pasillo mientras la cámara lo sigue.

La tecnología nueva desarrollada por Kubrick, junto a su trabajo de cámara, permitieron tomas mucho más inmersivas, facilitando la captura de la atención del espectador.



Durante los años 80, ocurrió un boom de películas *slasher*, subgénero caracterizado por la violencia en pantalla, las tácticas de *shock*, y el *gore*, con ciertas características en común: los protagonistas solían ser un adolescente o un grupo de éstos; se enfrentan a un monstruo o villano con características sobrenaturales; y la mayor parte del grupo de personajes iniciales no sobrevive al final del relato.

Algunos ejemplos icónicos de este género son *Friday the 13th* (1980), dirigida por Sean S. Cunningham y conocida por el villano Jason Voorhees, o *Nightmare on Elm Street* (1984), dirigida y escrita por Wes Craven, con el icónico villano Freddy Krueger.

Seven (1995) es una película norteamericana de *thriller* de crimen, dirigida por David Fincher, y escrita por Andrew Kevin Walker.

Seven presenta a un protagonista competente, un detective, que no huye del antagonista, sino que activamente lo persigue y busca detener su matanza. El objetivo del protagonista cambia; ya no es un protagonista pasivo que busca escapar del antagonista para volver a su normalidad, sino que es un protagonista activo que busca luchar y detener al antagonista, y así volver a la normalidad.

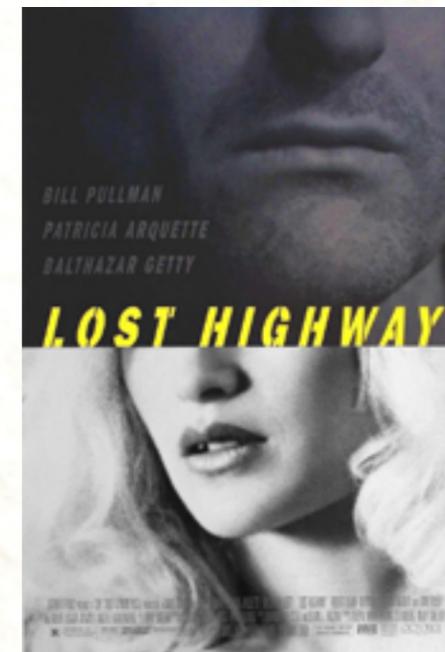
Éste tipo de protagonista activo deja huella en el género, y podría afirmarse que a partir de esta idea y su recepción positiva surgen más historias con protagonistas activos, tanto en el cine como en otros medios audiovisuales.



The Silence of the Lambs (1991) es una película norteamericana de *thriller* de horror psicológico, dirigida por Jonathan Demme y escrita por Ted Tally, adaptada de la novela de Thomas Harris de 1988.

La película trata sobre una agente en entrenamiento del FBI que investiga el caso de un asesino serial que despelleja a sus víctimas femeninas. Para atraparlo, decide consultar al cautivo Dr. Hannibal Lecter, psicólogo y asesino serial caníbal.

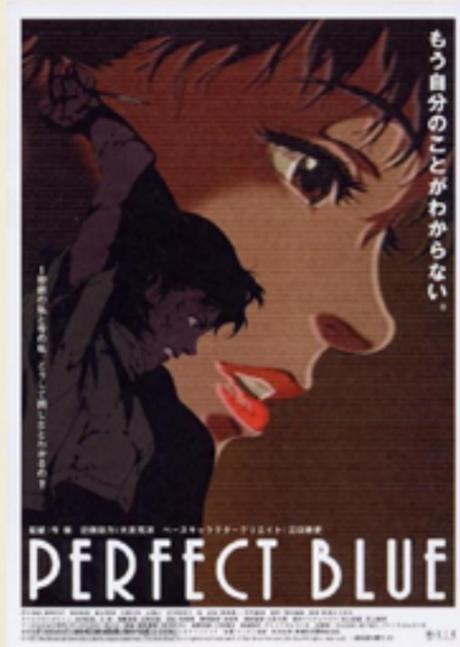
The Silence of the Lambs trata temas como la sexualidad, y la política y discriminación basada en el género, además de la idea de un “pacto con el diablo”, y la humanización del monstruo en el caso de Lecter, en contra de la predominante tendencia de “sobrenaturalizar” a los asesinos seriales en ese entonces, típica del subgénero *slasher*.



Lost Highway (1997) es una película de horror surrealista *neo-noir*, dirigida por David Lynch, y co-escrita por éste y Barry Gifford.

La película sigue a un músico que recibe misteriosas cintas VHS de sí mismo y su esposa en su casa, antes de ser repentinamente condenado por homicidio, ante lo cual inexplicablemente desaparece y es reemplazado por un joven mecánico viviendo una vida diferente.

Lost Highway presenta el estilo idiosincrático de Lynch, y es una de las pioneras en popularizar el estilo de narración *in media res*, el cual se popularizó tremendamente en las primeras décadas del siglo XXI. La película no comienza en el comienzo de la historia a relatar, sino que el espectador comienza a observar a partir de un punto en el medio de la misma, para luego volver al inicio pero con un punto de vista diferente.

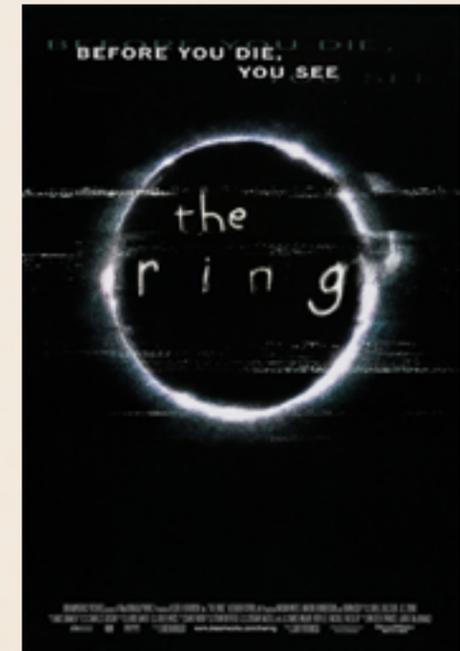


Perfect Blue (1997) es una película animada japonesa de *thriller* psicológico, dirigida por Satoshi Kon, escrita por Sadayuki Murai, y basada en la novela *Perfect Blue: Complete Metamorphosis* por Yoshikazu Takeuchi.

La película trata sobre una *idol* que decide dejar los escenarios para convertirse en actriz y consigue un rol protagónico en un drama para adultos, pero el estrés de la actuación, la culpa de dejar de ser una *idol*, y un *stalker* que la persigue y publica sobre su vida le causan psicosis y alucinaciones de sí misma con su traje de *idol* como su “yo real”.

Perfect Blue trata sobre la percepción del ser por sí mismo y por otros, la identidad, el voyeurismo, y la *performance* femenina, la carga de la imagen impuesta por otros, y como la línea entre la realidad y la fantasía se vuelve difusa por ésta carga.

No se puede hablar de películas de horror, o incluso de suspenso, sin mencionar *The Ring* (2002). *The Ring* es la película de terror contemporánea por excelencia, una película que marcó el género del terror cinematográfico, e instauró la vara de comparación a la que toda película de horror aspira. Escalofriante, horripilante, terrorífica, y una variedad de otros adjetivos, *The Ring* presenta una situación cotidiana, tal como es un rumor, una historia para asustar a los adolescentes, que resulta ser verdad. Una cinta de vídeo sobre la tortura y muerte de una persona, que causa la muerte de quien la observe, tras siete días.



Paprika (2006) es una película animada japonesa de *thriller* psicológico de ciencia ficción, dirigida por Satoshi Kon, co-escrita por éste y Seishi Minakami, y basada en la novela homónima de 1993 escrita por Yasutaka Tsutsui.

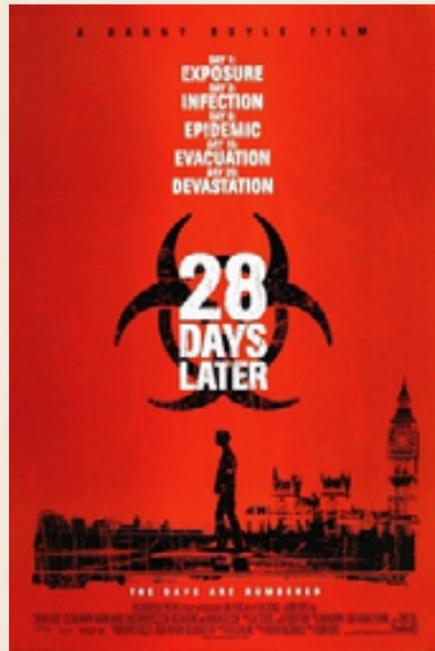
La película trata sobre el conflicto entre un terrorista que roba un dispositivo, que permite compartir sueños con otros y participar en éstos, para crear pesadillas y separar la influencia de la humanidad en los sueños; y la psiquiatra que creó el dispositivo para utilizarlo como una forma de terapia, utilizando un avatar llamado Paprika.

Paprika trata sobre la dualidad, y el contraste entre sueños y realidad, el cual se distorsiona o incluso desaparece varias veces a lo largo de la película, y como los sueños son representaciones de la realidad distorsionadas por los anhelos inconscientes del soñador.



Ring proviene, originalmente, de Japón, del año 1998. Fue adaptada en Occidente en 2002, pero sus raíces provienen de una novela de terror de Kōji Suzuki, la cual a su vez fue basada en la historia *Banchō Sarayashiki*, la cual trata sobre un jefe de policía cruel que tortura a su sirvienta cuando ésta rompe un plato, y ella se suicida lanzándose a un pozo, el cual termina siendo embrujado por su espíritu.

The Ring es una de las películas de terror más exitosas de los últimos tiempos, y estableció la popularidad del estilo de horror japonés (o J-horror) en Occidente, subgénero basado en el horror psicológico, tensión creciente, y horror sobrenatural, particularmente incluyendo *yūrei* (fantasmas) y *poltergeists*, además de temas del folclor japonés como las posesiones, los exorcismos, el chamanismo, las premoniciones, o los *yōkai*, monstruos folclóricos japoneses.



28 Days Later (2002) es una película británica de horror post-apocalíptico, dirigida por Danny Boyle, y escrita por Alex Garland.

Inspirada por obras como la película *Night of the Living Dead* (1968) de George Romero, o la novela *The Day of the Triffids* (1951) de John Wyndham, **28 Days Later** trata sobre un repartidor que despierta de un coma para descubrir el colapso casi completo de la sociedad debido a un virus que causa agresión desmedida en humanos, y es altamente contagioso.

28 Days Later es un ejemplo del retorno del subgénero de horror de zombies, popularizado casi treinta años atrás por directores como George Romero, que presenta características como *body horror* y violencia en pantalla, sumado a la posibilidad de contagio y convertirse en uno más de la horda sin personalidad.

The Conjuring (2013) es una película norteamericana de horror sobrenatural, dirigida por James Wan, y escrita por Chad Hayes y Carey W. Hayes, basada en los reportes de supuestas situaciones paranormales investigadas por Ed y Lorraine Warren.

La película trata sobre el enfrentamiento de los investigadores al espíritu malévolo de una bruja que acosa a una familia en una granja, con un amplio prontuario de asesinatos y suicidios causados, para luego ser exorcizada por los investigadores.

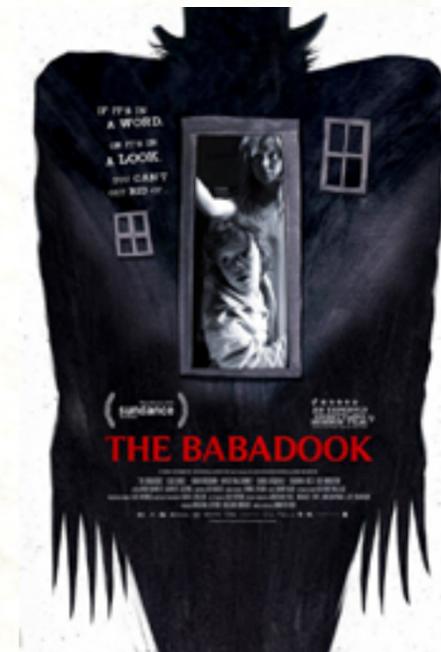
The Conjuring muestra el horror sobrenatural de una forma un poco más blanco y negro, con la idea de protagonistas agentes y que no sólo son perseguidos o acosados por el monstruo, sino que se enfrentan a éste y lo derrotan. Además, inició una franquicia de películas basadas en las historias de los Warren, la cual es la saga de horror más taquillera de la historia.



Black Swan (2010) es una película norteamericana de horror psicológico, dirigida por Darren Aronovsky, y escrita por Mark Heyman, John McLaughlin, y Andrés Heinz, basada en una historia de Heinz.

La película trata sobre una bailarina perteneciente a una prestigiosa compañía de ballet, participando en la producción de una famosa obra, y como la presión de la *performance* y la competición por un rol titular causan su descenso a la locura.

Black Swan aborda temas como la sensación de ser perseguido por un *doppelgänger*, un doble que busca tomar tu lugar; la presión de la *performance* y la imagen impuesta por el público; y las alucinaciones causadas por el estrés. Por lo mismo, ha sido comparada varias veces a *Perfect Blue*, película ya mencionada, debido a que tocan temas similares.



The Babadook (2014) es una película australiana de horror psicológico sobrenatural, escrita y dirigida por Jennifer Kent, y basada en el corto de 2005 de Kent llamado *Monster*, el cual relata la historia de una madre soltera que debe enfrentar el miedo de su hijo de un monstruo en su hogar.

La película aborda temas como la maternidad y el miedo a la locura. El monstruo titular y los efectos visuales fueron creados con técnicas *stop-motion*.

The Babadook es un gran ejemplo de como el horror puede explorar y explotar los miedos de los personajes en pantalla, presentados por el medio de lo sobrenatural y como éste puede influenciar y tergiversar la vida normal de los personajes.



It Follows (2015) es una película norteamericana de horror psicológico sobrenatural, escrita y dirigida por David Robert Mitchell.

La película trata sobre una joven que es perseguida por una entidad sobrenatural luego de un encuentro sexual, y debe tener sexo con otra persona para escapar de ella, pasándola a esa persona.

It Follows presenta la idea de un horror más urbano, más cercano a una situación “normal” como lo sería un encuentro casual, y la ansiedad de la persecución de una entidad que no puede ser detenida, sólo retrasada, o la culpa, debido a la transmisión de ésta “maldición”.

Además, fue alabada debido al trabajo de fotografía de la película, realzando el entorno urbano, distorsionado por lo sobrenatural.

Hereditary (2018) es una película norteamericana de horror psicológico, escrita y dirigida por Ari Aster.

La película presenta la historia de una familia de cuatro, perseguida por una desconocida y malévol presencia luego de la muerte de su abuela distanciada.

Hereditary está dividida en dos partes claras; la primera enfocada en el drama familiar causado por la muerte de la abuela, y luego de la hija menor; y la segunda enfocada en el espíritu malévol que los persigue, junto al culto demoníaco que planea utilizar el cuerpo del hijo mayor para revivir a un rey demonio.

La película muestra como lo sobrenatural puede contaminar y corromper a lo cotidiano, y trata temas como la ruptura de la familia por el dolor de la pérdida de un ser querido.



Get Out (2017) es una película norteamericana de horror psicológico, escrita, co-producida, y dirigida por Jordan Peele.

La película sigue a un joven afroamericano, el cual descubre secretos horribles cuando conoce a la familia de su novia blanca.

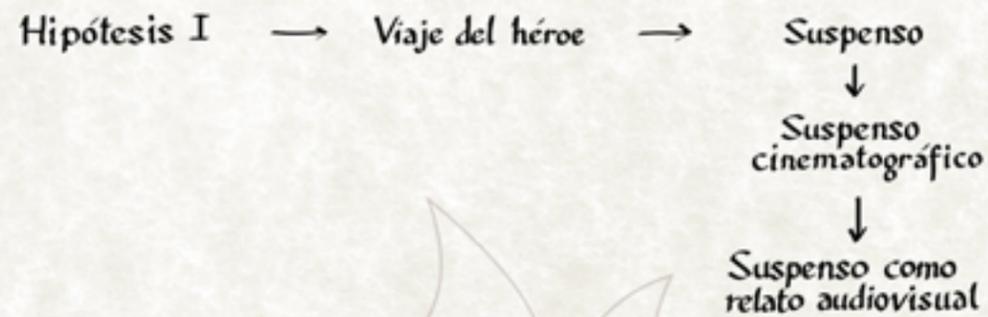
Get Out es un ejemplo increíble de como el horror es una gran herramienta de crítica social, presentando temas como el racismo consciente o inconsciente, el peligro de la arrogancia y complacencia de la gente que se considera “buena”, la esclavitud, y la sensación de ser prisionero de tu propio cuerpo.



Midsommar (2019) es una película norteamericana de horror psicológico, escrita y dirigida por Ari Aster.

La película trata sobre una pareja disfuncional que viaja a Suecia con un grupo de amigos para participar de un festival cultural, pero terminan atrapados por un culto violento que practica paganismo escandinavo.

Midsommar trata temas como el duelo por la pérdida de la familia, la falta de un grupo de soporte cercano, y la caída o pérdida de cordura debido a situaciones extremas; además de la anticipación latente y creciente causada por la atmósfera y el descubrimiento paulatino del “otro” que aparentaba ser semejante a lo normal.



EL RELATO AUDIOVISUAL DEL SUSPENSO

MISTERIOS Y ANTICIPACIÓN

El suspense como experiencia audiovisual suele desarrollarse alrededor de la presentación de información fragmentada al espectador; el **espectador interpreta e interactúa con el misterio presentado** e intenta resolverlo a la par del protagonista.

Éste proceso de “resolución del misterio” genera una sensación de **anticipación** en el espectador, similar a la sensación de preparación antes de enfrentarse al antagonista-monstruo en el Viaje del héroe, ya que sigue la investigación y revelaciones del protagonista de una forma mucho más cercana, logrando empatizar con el protagonista a través de un objetivo común.

CÓDIGOS Y CARACTERÍSTICAS DEL SUSPENSO

En *Tratado de semiótica general*, Eco (2000) comenta sobre las definiciones de la semiótica de Saussure (1916) y Peirce (1931); Saussure establece la definición de signo como una entidad con significante y significado en un sistema de reglas (lenguaje), que tiene intencionalidad y una idea definida a comunicar; Peirce establece que los signos tienen relaciones significante-significado

simples y que pueden componer sistemas con significados más complejos, pero también que éstos significados cambian y evolucionan según el canal o contexto por el que se transmiten.

Eco define un código como un sistema de “s-códigos”, de sistemas a su vez, que poseen una relación significante-significado. Es decir, un código es un sistema de signos que adquieren un significado particular en base al contexto en el que aparecen.

El suspense cinematográfico posee características constantes y consistentes, observadas en la filmografía, por lo que podría afirmarse que éstas características componen un **código del thriller cinematográfico**. Tanto en el *thriller*, en el horror psicológico, y en el horror *slasher*, se pueden observar características en común, basadas en la sensación de anticipación o expectación ante un acontecimiento inevitable en pantalla.

Se utilizan recursos como la música inquietante, el esconder información del espectador para ser revelada en un momento clave, y las escenas de lucha o persecución. Se enfatiza la atmósfera inquietante, el conflicto contra el antagonista, y el problema que el protagonista debe resolver, siendo éste un escape, una misión, o un misterio.



Existen factores clave como la ya mencionada presentación de información fragmentada y el misterio a resolver; la búsqueda del protagonista, y el enfrentamiento a su desconocimiento; el desequilibrio entre la información o indicios que maneja el espectador contrario a la desinformación del protagonista; la presencia de un antagonista “otrado”, alienado, e incluso monstruoso; ciertos indicios o signos audiovisuales, como paletas de color con poca saturación o discordantes y el lenguaje corporal furtivo de los personajes; o la cadencia o tempo narrativo particular de lo que puede llamarse “ciclos de suspenso”.

Éstos factores se ven reflejados en la composición del thriller de suspenso, la cual sigue códigos manejados dentro de la industria, tanto narrativamente (en el guión como tal) como audiovisualmente (en la composición fotográfica, en la banda sonora, o en el montaje de escenas, por ejemplo).

Por esto, el suspenso suele apoyarse en códigos culturales o folclóricos, reflejado en la repetición o adaptación de fábulas o historias populares como películas de suspenso, siendo algunos de los exponentes más visibles el *J-horror*, que utiliza la mitología japonesa como uno de sus recursos principales, o el *folk horror*, que utiliza creencias religiosas o folclóricas de un grupo determinado para crear horror.

CICLOS DE SUSPENSO

Un **ciclo de suspenso** puede descomponerse en cuatro partes definidas, las cuales se repiten en secuencia (fig.3):

el inicio, o período de “start-up”, en el cual el personaje se encuentra en calma, pero aparecen indicios de que algo ocurrirá, como música suave o colores apagados;

la acumulación, o período de “build-up”, en el cual el personaje comienza a realizar de que algo se avecina; la atención del espectador se atrae a un punto fijo mediante recursos como la composición fotográfica o los desequilibrios de colores, la música creciente mientras el personaje se acerca a lo desconocido;

el clímax, momento en que el personaje se encuentra de golpe con lo desconocido, con el antagonista, con una consecuencia, o una respuesta; el color cambia drásticamente, la música llega a un *crescendo*, y el protagonista se ve enfrentado a una revelación;

también puede ser un anti-clímax, recurso utilizado frecuentemente en la comedia, en el cual el protagonista experimenta toda esta tensión para finalmente encontrar una revelación sin sentido o relevancia alguna para el misterio u objetivo principal de su historia;

y finalmente, el descanso, o período de “wind-down”, en el cual el protagonista lentamente vuelve a la calma (o situación neutra) luego de la revelación o enfrentamiento, ya que no es posible mantener

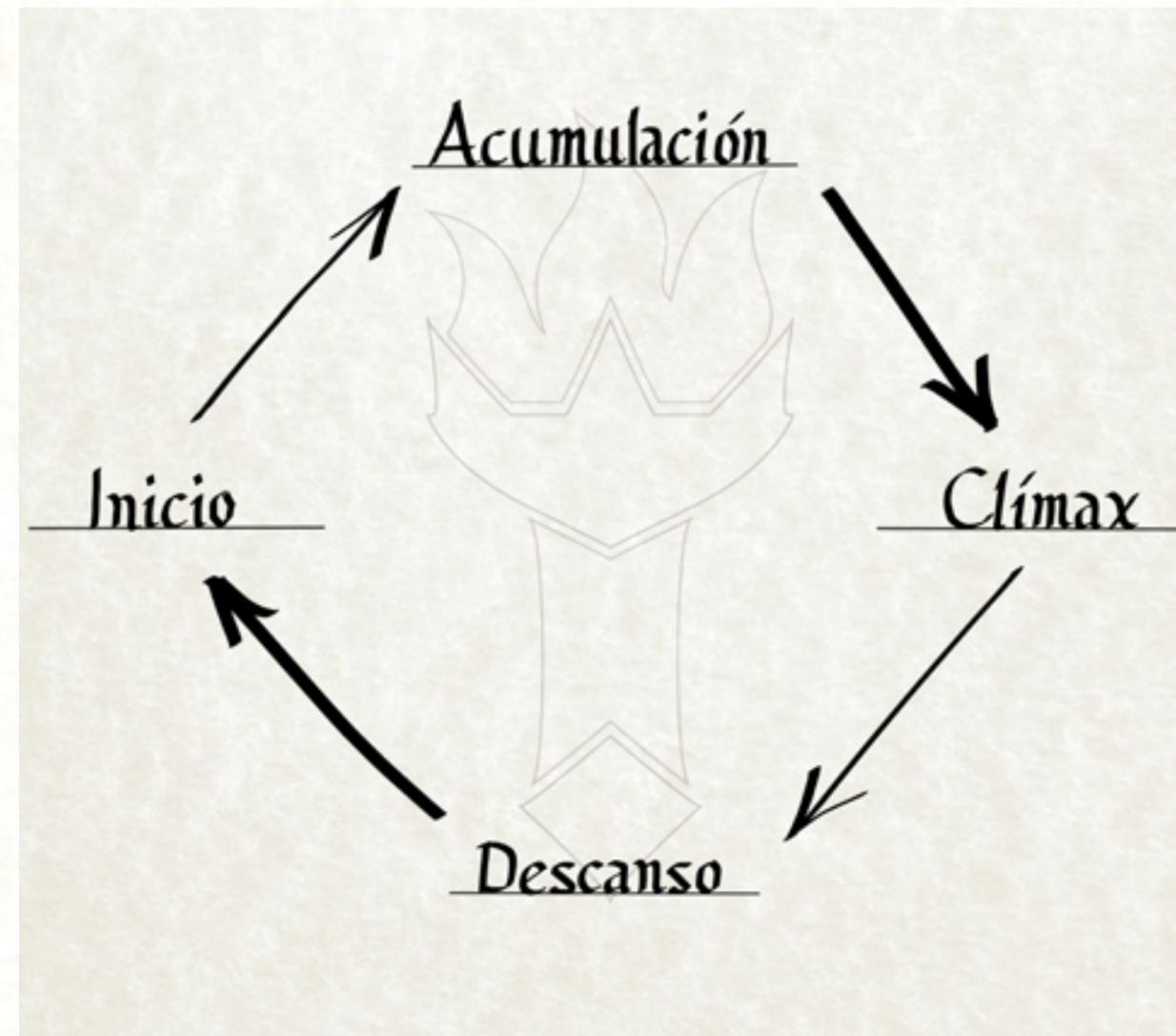


fig.3



una sensación de anticipación permanente en el espectador debido a que ésta cansa y estresa, y se perdería la posibilidad de un clímax subsiguiente que podría ser incluso más potente.

Cabe mencionar que el clímax puede no ser seguido inmediatamente por el descanso, sino que, por ejemplo, puede ocurrir una escena de persecución. Ésta presenta etapas similares a las del suspenso, y está intrínsecamente relacionada con éste, ya que se utilizan varios de los mismos recursos, y se genera la misma idea de anticipación y adrenalina que el suspenso, sólo que en éste caso el misterio está claro (¿escapará o no el personaje de su perseguidor?), la acumulación es la persecución en sí, y el clímax o revelación encontrada corresponde a la captura del personaje por parte del perseguidor, o al personaje logrando escapar o evadir a éste. Podría afirmarse que una escena de persecución como clímax de una escena de suspenso, es un ciclo de suspenso dentro de otro ciclo de suspenso.

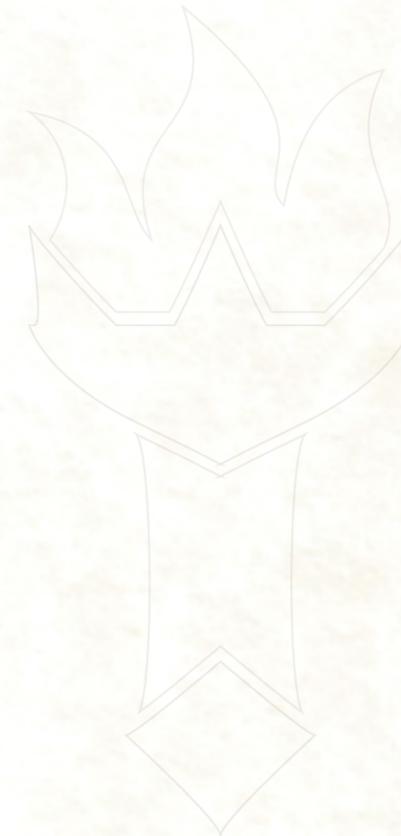
EMPATÍA E INMERSIÓN

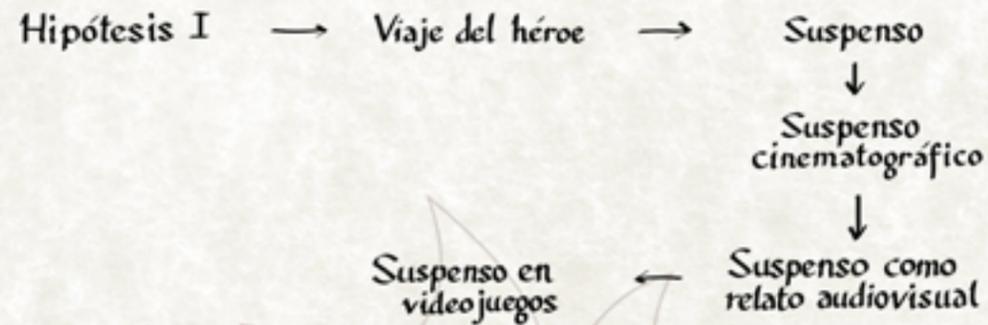
Uno de los factores más importantes para la correcta aplicación del suspenso es la **empatía**. El espectador debe relacionarse con el protagonista, debe verse invertido o partícipe en la historia del personaje, cosa de desear que éste logre resolver el misterio, para lograr una buena experiencia de suspenso.

La empatía corresponde a la capacidad del protagonista, o de cualquier personaje dentro de la historia, de producir un vínculo basado en similitudes o incluso en diferencias; de relacionarse con el espectador, y de que éste pueda identificarse con el personaje.

Cuando se logra producir este vínculo de empatía, se genera una experiencia memorable; cuando no, cuando el personaje es aburrido, demasiado perfecto, o demasiado lejos de lo aceptable dentro de la historia (incoherente con la historia, incluso), entonces no se logra el vínculo de empatía, y suele ocurrir que el espectador pierde interés en la historia narrada, rompiendo la **suspensión de la incredulidad**, y por lo tanto rompiendo la inmersión del espectador.

La experiencia de suspenso debe mantener un grado de coherencia consigo misma, entre la situación anticipada y la atmósfera presentada, lo cual responde al fenómeno conocido como la “suspensión de la incredulidad”: la participación voluntaria y dispuesta del espectador y la aceptación de lo que ve en pantalla en el contexto de la experiencia, por irreal que sea, que permite que éste se vea inmerso en la experiencia presentada.





SUSPENSO, INTERACCIÓN AUDIOVISUAL Y VIDEOJUEGOS

“Cuando las personas juegan juegos, tienen una experiencia. Ésta experiencia es lo que le importa al diseñador. Sin la experiencia, el juego no tiene sentido.”
(Jesse Schell, 2015)

Los videojuegos se han manifestado como uno de los principales canales para el suspense en medios audiovisuales, ya que agregan un grado de control del espectador —ahora jugador— sobre el protagonista, es decir, agregan un **grado de interacción que permiten una relación de empatía** más estrecha entre el jugador y el personaje. Eso causa que las reacciones sean más directas, más viscerales y que se pueda **estirar más la suspensión de la incredulidad** sin romperse.

Así mismo, los videojuegos son uno de los medios que más requieren interacción del espectador, no sólo una audiencia cautiva como en el cine, sino un espectador que participe y **tenga poder de decisión sobre la resolución de la historia** y la experiencia presentadas, separándose claramente del teatro y el cine, sus predecesores.

Es posible argumentar que los videojuegos son una extensión natural del suspense como género, ya que éste requiere un alto grado de participación del espectador, para que éste reconstruya la historia presentada de forma fragmentada por los personajes, y forme su propia interpretación.

SUSPENSO EN UN ENTORNO CONTROLADO: EL VIDEOJUEGO COMO SIMULADOR DE SUSPENSO

Los videojuegos permiten causar una respuesta adrenalínica en el jugador (receptor) a un grado aún mayor que otros medios (como el cine o el teatro) debido a la diferencia en la relación empática que se forma y desarrolla debido al grado de participación del jugador en la experiencia de juego, ejemplificado principalmente en el control directo que el jugador ejerce sobre el protagonista, remarcado a través de la empatía generada con el protagonista como personaje, sus motivaciones, o sus objetivos en la historia. Esto ocurre cuando el **objetivo del jugador se alinea con el objetivo del personaje** protagonista.

Cabe mencionar, el control que el jugador ejerce sobre el personaje puede generar una sensación de anticipación, debido a factores como la expectación de combate, la curiosidad o inversión en la historia del protagonista, y qué tan inmerso se vea el jugador en el mundo (y su historia) presentado por el videojuego.



ESPECTADOR VERSUS JUGADOR

"Los diseñadores de videojuegos tienen que lidiar con mucha más interacción que los diseñadores de experiencias más lineales. El autor de un libro o un guión de película diseña una experiencia lineal (...)" (Schell, 2015).

La principal diferencia entre el espectador del cine —o de otros medios como libros o teatro— y el jugador del videojuego es la **agencia** (lit. *agency*) y grado de participación del receptor. El espectador es un receptor pasivo, que no puede influenciar el desenlace de la trama que está esperando, por lo que su suspenso radica en observar una situación inexorable e inevitable; el **jugador**, en cambio, es partícipe de la historia que juega, es un **receptor activo y agente**, con la capacidad de influenciar positiva o negativamente el desenlace de una historia mediante la jugabilidad al completar o ignorar los objetivos presentados por el juego.

Además, uno de los conceptos más importantes en los videojuegos es la **sensación de recompensa** (o gratificación) que consigue el jugador al completar el objetivo que presenta el juego, o incluso al no completar el objetivo, pero logrando acercarse cada vez más a éste. Ésta sensación de gratificación está intrínsecamente relacionada a la relación empática con la historia del protagonista (que el personaje también pueda lograr su objetivo, no sólo el objetivo del jugador), y con la sensación de expectación de la victoria (no saber qué tan cerca se está de completar el objetivo, o de lo que sería la posible recompensa del juego, coloquialmente conocida como la sensación de "ésta vez consigo ganar"), siendo esta última sólo presente en los juegos, sean éstos análogos o videojuegos.

INMERSIÓN, COHERENCIA Y COHESIÓN

La inmersión toma un grado mayor de importancia en los videojuegos, ya que ésta es a la vez más firme y más frágil que en el cine, debido a la adición de un grado mucho mayor de interacción con la experiencia de suspenso gracias a la jugabilidad.

Por lo tanto, la inmersión del videojuego también requiere mantener la suspensión de la incredulidad, pero añadiendo el "tercer eje" correspondiente a la jugabilidad (lit. *gameplay*), más que sólo lo audiovisual y la historia o narrativa propias del suspenso cinematográfico.

La **inmersión** se refiere al estado en que el jugador acepta lo que percibe, a pesar de que no sea real. Es la suspensión consciente de la verosimilitud, en que el jugador acepta cosas tan irreales como la capacidad del personaje de realizar un salto extra en el aire, o de no recibir daño físico al ser golpeado o atacado, sino que un simple *feedback* audiovisual y una reducción en los Puntos de Vida. Para mantener esta inmersión, el jugador acepta y normaliza que está jugando una **experiencia irreal**.

Sin embargo, es posible que esta experiencia se vea interrumpida, e incluso rota, por factores tanto internos como externos a la experiencia de juego, refiriéndose, en rasgos generales, a factores externos como algo fuera de las manos del jugador, y factores internos como algo que el jugador mismo puede causar. Hablaremos de éstos más adelante.



Otro factor que colabora en la inmersión es la anticipación del jugador frente a una experiencia desconocida, es decir, la sensación de no saber qué es lo que viene y el interés en continuar una experiencia novedosa. La anticipación varía entre diferentes tipos de juegos, ya que el jugador anticipa diferentes experiencias cuando juega, usualmente en base a experiencias previas de juego. Aquí resaltan factores como la llamada "lealtad" de un jugador a una saga de juegos, y las resultantes comparaciones entre diferentes entregas o diferentes géneros de videojuegos.

Por ejemplo, los juegos *single player* (de un sólo jugador), suelen ser juegos con mayor peso en la **gratificación personal**, en los cuales el jugador se sumerge en la experiencia y empatiza a un grado mucho mayor con los personajes, y con los objetivos planteados en el juego. La anticipación en éste tipo de juegos suele visualizarse como la capacidad de superar una dificultad o obstáculo presentado por las Mecánicas del juego; o sea, en la contraposición del jugador contra la máquina (*Player versus Engine*, o PvE).

Por otro lado, los juegos *multiplayer* (multijugador), suelen enfocarse mucho más en el aspecto social, y en la **interacción entre jugadores**, ya sea colaborando o enfrentándose. La experiencia varía bruscamente dependiendo en la actitud, habilidad, o reacciones de los otros jugadores participando en el juego, así que la anticipación en éste caso está relacionada a éstas variaciones, y la capacidad de lograr objetivos y superar obstáculos basándose en la interacción con otros jugadores (*Player versus Player* o PvP).

COMUNIDADES: COOPERACIÓN Y COMPETICIÓN

Asimismo, tanto los juegos PvE como PvP suelen generar comunidades alrededor de sí, las cuales utilizan plataformas en el internet para comunicarse y compartir información.

Las plataformas más comunes son grupos en redes sociales como *Facebook* o *Twitter*; *Steam* y la *Epic Games Store*, plataformas de publicación y venta de videojuegos y extras relacionados a éstos; *Reddit*, un sitio que permite comenzar un *thread* (hilo) de respuestas mediante una imagen, vídeo, o texto, incitando a la interacción, el cual está dividido en foros dedicados a diversos temas o *subreddits*; *Discord*, una aplicación de computador y móvil que permite crear comunidades que comparten mensajes mediante canales de texto o de voz; *Wikia* o *Fandom*, repositorios de información que funcionan mediante páginas editadas y curadas por la comunidad al estilo de *Wikipedia*; o sitios web dedicados a diferentes comunidades de juegos (por ejemplo, *Serebii* o *Smogon*, sitios web dedicados completamente a *Pokémon* y sus subproductos).

Algo que también influencia la creación de comunidades es si los juegos mismos permiten cooperar o competir con otros jugadores, sea de forma indirecta (por ejemplo, comparando resultados en juegos PvE) o de forma directa (jugando directamente en contra en juegos PvP).

Como cabría esperar, al compartir información o comparar resultados en juegos de suspenso o de terror, muta la experiencia y la sensación de expectación de éstos.



Muchos de los juegos de suspenso pierden el grado de ansiedad que generan al jugar completamente sin información externa, ya que, por ejemplo, se pueden observar *spoilers* (información que se entregaría en etapas más adelante en la experiencia de juego, que el jugador aún no alcanza), o se puede observar a otra persona jugar el mismo juego a través de un *livestream* o transmisión en vivo y obtener información sobre el juego de esa forma.

Por lo mismo, los *spoilers* son uno de los temas más controvertidos en comunidades de juego, ya que no todas los jugadores pueden jugar el juego al mismo tiempo, y el saber de antemano un giro en la Historia del juego hace que éste pierda el impacto o valor que podría haber generado. Una de las reglas más comunes en comunidades de juegos es la prohibición de conversación sobre *spoilers* de juegos hasta que pase cierto tiempo desde su lanzamiento.

Otra de las reglas más comunes, especialmente en juegos PvP, es la llamada “etiqueta básica” de videojuegos. Ésta se refiere a una serie de códigos acordados por la comunidad de un juego, y que suelen variar en relación al tipo de juego alrededor del que surgen. Por ejemplo, comunidades de *fighting games* (juegos de pelea) se ponen de acuerdo para fijar un *ruleset* o set de reglas para torneos competitivos, los cuales suelen acordar el número de juegos por serie, qué configuraciones debe tener el juego, o incluso qué personajes pueden ser utilizados en el torneo. Los *character bans* o prohibiciones de personajes son una de las reglas comunitarias más comunes y fáciles de observar, ya que la idea detrás de éste tipo de prohibición trasciende géneros y tipos de juego, usualmente con el fin de proponer un campo de juego parejo.

Volviendo al suspenso en videojuegos y al horror como género, existe un género más específico aún, el cual presenta un fenómeno interesante, que corresponde al *co-op horror* o horror cooperativo. A pesar de presentar horror y suspenso por género, éstos juegos no suelen entregar la misma sensación de adrenalina y de expectación que entrega una experiencia *single player*, de un sólo jugador, sino que la **experiencia muta debido a la presencia de otros jugadores** dentro de la partida.

Un ejemplo de horror cooperativo PvE es *Phasmophobia*, juego en el que un grupo de jugadores se enfrenta a uno de más de veinte tipos de “fantasma” con el fin de identificarlo correctamente, mientras evitan ser cazados y asesinados por el mismo. En *Phasmophobia*, pese a que hay una ambientación y atmósfera correspondiente a un juego de suspenso-horror, el componente cooperativo, y el número limitado (aunque elevado) de posibles permutaciones de pistas, causan que el suspenso como género pase a un segundo plano, siendo reemplazado por la expectación de no saber cómo reaccionarán los otros jugadores presentes en la partida, pudiendo aportar o estorbar en la completación de ésta; y por el misterio de cuál de los distintos tipos de “fantasma” es el presente en la partida actual. Otro ejemplo de como la comunidad influencia en alto grado a *Phasmophobia* es la existencia de bases de datos (*wikis*, servidores en *Discord*, el *subreddit* dedicado al juego, etc) reunidas por la comunidad y compartidas con el resto de la misma para entender comportamientos de la inteligencia artificial correspondiente al “fantasma”.



Un ejemplo de horror cooperativo PvP es *Dead by Daylight*, descrito como un “juego de *survival horror* asimétrico”, en el cual cuatro jugadores “sobrevivientes” se enfrentan a un jugador “asesino”, e intentan reparar generadores para escapar, mientras el asesino los caza y derriba para sacrificarlos. Pese a que *Dead by Daylight* es un juego de horror por género (y además es famoso por realizar varios *crossover* o colaboraciones con películas y sagas de horror famosas, importando icónicos antagonistas dentro del juego), el suspenso de género es casi completamente sobrescrito por la expectación del enfrentamiento a otro jugador, y la cooperación con otros, ya que es necesario que los cuatro “sobrevivientes” trabajen juntos para lograr completar el objetivo de escapar. Éste es un claro ejemplo de cómo en un mismo juego multijugador pueden existir Mecánicas distintas para completar el juego, es decir, que distintos jugadores tengan objetivos distintos, e incluso que choquen directamente con los objetivos de otros jugadores.

COMUNIDADES: MODIFICANDO LA EXPERIENCIA DE JUEGO

Otra vertiente interesante que surge desde las comunidades de videojuegos, son las comunidades de *mods*, o modificaciones creadas por los jugadores de los videojuegos.

Los *mods* son intervenciones en el código fuente y programación del videojuego; en la estética, mecánicas, o historia del mismo, las cuales tanto pueden ser facilitadas y apoyadas por los desarrolladores, como simplemente decididas e impulsadas por la comunidad del juego, o una parte de ésta, sin importar cuán reducida.

Los *mods* pueden ser desde intervenciones pequeñas con fines específicos, como, por ejemplo, cambiar el color de un objeto en el juego con el fin de mejorar su accesibilidad visual, o añadir indicadores visuales para ciertas acciones (usualmente conocidas como “mejoras de calidad de vida”), hasta intervenciones mayores, modificando drásticamente la jugabilidad, la Estética del juego, o incluso la Historia, como por ejemplo, en videojuegos *sandbox* (lit. caja de arena, género conocido por no presentar un objetivo específico al jugador, sino que le permite explorar a su gusto) como *Minecraft* o *Terraria*, juegos para los cuales existen *mods* que añaden altas cantidades de objetos, locaciones, enemigos, e incluso personajes nuevos, extendiendo la experiencia de juego y modificándola al gusto del jugador, siendo éste limitado solamente por su capacidad de encontrar e instalar el *mod* que intervenga en el juego de la forma deseada.

O incluso, si no encuentra tal *mod*, de crear y desarrollarlo por cuenta propia, para su posterior publicación en la comunidad, generalmente a través de plataformas dedicadas para tal fin, como la *Workshop* de *Steam*. Crear *mods* es usualmente considerado una forma de “aportar” algo de vuelta a la comunidad, o de apreciar o agradecer la experiencia entregada por el juego. Suelen existir partes de las comunidades dedicadas completamente a trabajar en *mods*, especialmente cuando los desarrolladores deciden apoyar éstas iniciativas y publicar el código fuente del juego en un acto de buena fe. Ejemplos de éstas sub-comunidades centradas en *mods* son la *Steam Workshop* de *Darkest Dungeon*, o *tmodloader* para *Terraria*, un programa que se monta sobre



el juego base y funciona como intérprete y repositorio de *mods* para el juego, y que llega al punto de presentarse y comercializarse como añadido al juego.

REJUGABILIDAD: EL META-VIAJE DEL HÉROE DEL JUGADOR

Uno de los puntos fuertes de los videojuegos como medio audiovisual por sobre el cine o el teatro, es el *replay value* o rejugabilidad. La **variedad de resultados posibles** debido a diferentes decisiones tomadas durante la experiencia de juego, culmina en **diferentes experiencias cada vez** que se completa el mismo juego. Es decir, se mantiene la sensación de anticipación, a pesar de que un jugador ya haya completado el juego previamente, ya que las circunstancias no serán idénticas, a pesar de que el juego sea el mismo.

Aún más, hay juegos que se enfocan en ésta idea de rejugabilidad, y cambian drásticamente cada vez que se juega, usualmente a través de diseño de etapas generado procedimentalmente (*procedurally generated level design*), los cuales suelen utilizar “bloques” base que pueden ser combinados en muchas formas distintas, un claro ejemplo de **diseño modular** aplicado a la creación de videojuegos.

Por ejemplo, en un juego de rol de exploración de mazmorras, también llamado *dungeon crawler*, pueden existir miles de combinaciones posibles distintas al variar y combinar cuartos explorables, enemigos, y recompensas. Aquí se vuelve importante el concepto de “**partida**”, el cual se refiere a un *playthrough* o recorrido del juego,

siendo el objetivo final de ésta el llegar lo más lejos posible en la exploración para lograr “completar” el juego.

Además, éste tipo de juegos suelen volver al comienzo o punto de inicio de exploración de la mazmorra cuando se inicia una partida, para crear una experiencia de juego distinta cada vez. Éste género de juegos de rol es conocido como **roguelike**, con la variante de *roguelite*. En los juegos **roguelike**, el personaje controlable **vuelve al inicio cada vez**, volviendo a un estado neutro inicial y perdiendo absolutamente todo el progreso realizado, presentando el desafío de “qué tan lejos se puede llegar en distintas ocasiones al comenzar desde un punto común”.

Por otro lado, los juegos *roguelite* son similares a los **roguelike**, con la diferencia de que, a pesar de volver a un punto de partida común, se conserva un grado de progreso, o incluso se añade progreso externo, paralelo, a la experiencia de una partida. Ésto suele realizarse al añadir objetivos extra en una partida, los cuales desbloquean nuevas opciones para partidas posteriores, sean éstas equipamiento, condiciones, mazmorras, o incluso enemigos nuevos, por ejemplo.

Combinando el género *roguelite*, que surge como una especie de sucesor y a la vez variante de los **roguelike** comunes de los años 90 (debido a la popularidad de las máquinas *arcade* en ese entonces), con la metodología de generación procedimental de niveles, crea una experiencia de “**espiral ascendente**” para el jugador, en el cual el recorrido del personaje se repite una y otra vez desde el mismo punto de partida, pero el jugador



va aprendiendo y adquiriendo experiencia cada vez que vuelve al inicio, además de desbloquear opciones nuevas, lo cual permite una experiencia total de juego mucho más duradera.

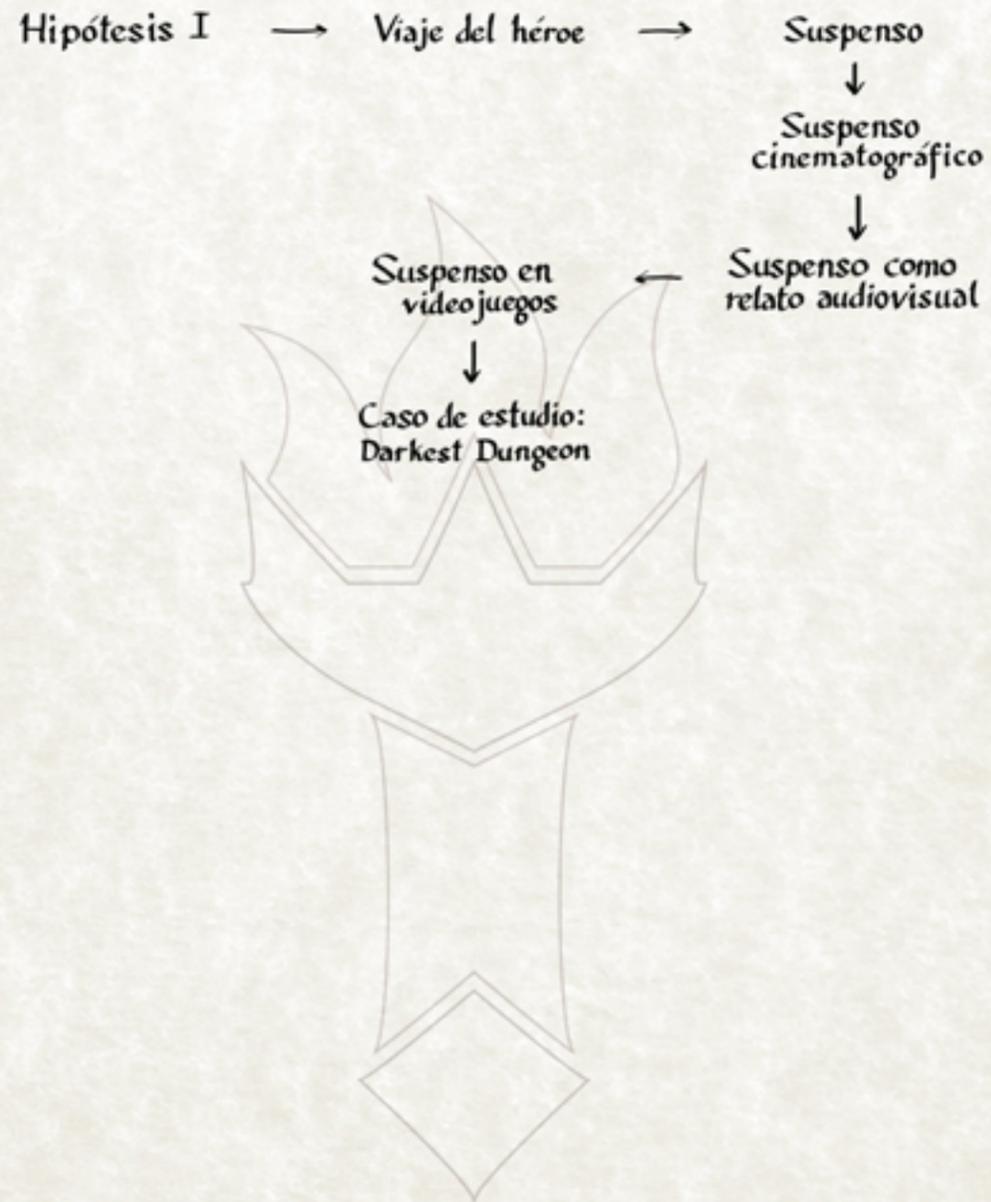
Ejemplos contemporáneos de éste género de videojuegos (*roguelites* o *roguelikes* con niveles procedimentalmente generados) incluyen juegos como *The Binding of Isaac*, *Enter the Gungeon*, *Darkest Dungeon*, *Dead Cells*, o *Hades*.

Cabe mencionar que la idea de “espiral ascendente”, de **regreso al punto de inicio con información nueva**, también puede aplicarse a la Historia del juego. Completar una partida del juego, para obtener información nueva que cambie la interpretación de la información ya obtenida es un fenómeno común en éste género de juegos (de los ejemplos ya mencionados, *The Binding of Isaac* y *Hades* son particularmente famosos por ésto, *Hades* requiriendo completar el juego al menos diez veces para completar la historia principal). Asimismo, ésto genera una mayor sensación de anticipación, ya que no se consigue la misma cantidad ni calidad de información nueva al completar que al no completar una partida, añadiendo otra fuente de gratificación o recompensa al lograr completar la partida.

Puede decirse que ésta aplicación del diseño modular en el diseño procedimental de niveles es una forma de entropía diseñada y controlada presentada como libertad abierta, ofreciendo al jugador un grado de control sobre sus acciones a tomar, pero que a la vez existen dentro de un espacio determinado por las reglas del juego, es decir, por las Mecánicas del videojuego.

El diseño posee estructuras modulares y rizomáticas que son utilizadas para dar forma a la semántica del videojuego, manifestándose principalmente en los límites planteados por las Mecánicas del mismo, pero que quedan abiertas a la interpretación y decisión del jugador.

Asimismo, la interpretación del jugador de distintas situaciones por la que pasan los personajes, y las características y reacciones que éstos presentan, generan un mayor nivel de empatía con los mismos, ya que permiten que el jugador cree su propia historia, justificaciones, o acciones para éstos personajes. Éste fenómeno es conocido como *player-driven narrative*, o narrativa dirigida por el jugador, la cual suele ser uno de los factores principales que impulsan la relación empática entre el jugador y un personaje cuando el personaje tiene pocas características observables. Es decir, el jugador le otorga una voz y una historia a su gusto a un personaje, sea éste su avatar personal u otro personaje presente en el juego.



CASO DE ESTUDIO: DARKEST DUNGEON

“Sabíamos desde el comienzo que queríamos crear un RPG intransigente que celebrara la humanidad de sus héroes, y forzara a los jugadores a tomar decisiones permanentes con información imperfecta.”
(Chris Bourassa, 2015)



fig. 4.1

DARKEST DUNGEON: SUSPENSO, EXPECTACIÓN Y ESTRÉS

Darkest Dungeon es un videojuego para computadoras, desarrollado y publicado por *Red Hook Studios*, lanzado en 2015 después de un proceso de desarrollo impulsado a través de una exitosa campaña en *Kickstarter* y el proceso de *Early Access* que ofrece la plataforma de distribución *Steam*.

Como planteó Chris Bourassa, co-fundador de *Red Hook Studios*, la idea principal detrás de *Darkest Dungeon* es la observación de que los juegos de rol generalmente ven las aventuras a través de una

lente muy romántica. Los héroes en éstas historias son inmutables, aspiracionales y todopoderosos. Pero los héroes, los héroes reales, son humanos. Son falibles, matizados, y capaces de fallar. Más aún, son éstas imperfecciones que realzan el heroísmo — acentúan actos heroicos a través del contraste.

El juego fue estructurado alrededor del sistema de Aflicciones — es el corazón y alma de la experiencia. La idea de héroes humanizados sucumbiendo al estrés, y la pérdida consecuente de agencia del jugador estuvo siempre al centro de la misma.



Darkest Dungeon se basa en los CRPGs clásicos, género también conocido como *dungeon crawlers*, juegos en los que el equipo recorre mazmorras laberínticas para enfrentarse a monstruos, evitar trampas, resolviendo puzles, y saqueando tesoros que encuentren. Además, referencia autores como Lovecraft, Poe, y algunos otros de la época. También películas --de horror u otros géneros-- que presentan grupos pequeños de personas bajo presión extrema, o personas enfrentándose a situaciones abrumadoras y traumáticas. *Aliens*, *The Thing*, *Band of Brothers*, *12 Angry Men*, todas hacen un buen trabajo de explorar las dinámicas que surgen cuando un grupo está estresado y se enfrenta a situaciones difíciles.

ESTÉTICA Y VISUALIDAD

La estética de *Darkest Dungeon* refuerza el tono y el tema del juego, planteado por las mecánicas y la historia. Referencia manuscritos de la Ilustración, tallados medievales, y libros de cómic modernos. Casi como si se estuviera jugando un libro ilustrado gótico, más que un videojuego. Líneas duras reflejan las mecánicas intransigentes, lagunas negras recuerdan la sensación de perderse en la oscuridad, y los ojos vacíos y oscuros de los personajes entregan una sensación de pesadez y desesperación. Aún así, hay un cierto grado de encanto en el estilo para facilitar la iconicidad, y para recordar a los jugadores que, aún con todo el morbo, sigue siendo un juego.



fig. 4.2



fig. 4.3

HISTORIA Y TRAMA

La historia de *Darkest Dungeon* empieza cuando el Ancestro, un familiar lejano y adinerado del protagonista, le envía una carta, hablando sobre la mansión de la familia, sus excesos y decadencia viviendo en ella, y como ésto le llevó a interesarse en un rumoreado poder esotérico e inimaginable conectado a las cavernas escondidas bajo la misma; cómo los intentos por encontrar éste poder mediante reliquia o ritual culminaron en la extinción de los restos de la fortuna familiar, y la excavación de un portal antiguo a un mal

antediluviano; como la expedición al portal liberó monstruos y males inimaginables; culminando con el Ancestro rogándole al jugador que regrese a casa, reclame su herencia, y libere a su familia de las garras de la *Darkest Dungeon*.

Con ésto, se plantea el objetivo de explorar los territorios dentro de la finca del Ancestro, las inmediaciones de la homónima mazmorra, y enfrentarse a los monstruos liberados, para finalmente organizar y realizar expediciones a la misma, y lograr cerrar el portal una vez más.



MECÁNICAS Y JUGABILIDAD

Las mecánicas de *Darkest Dungeon* plantean la posibilidad de jugar la campaña principal en una de tres dificultades distintas: *Darkest*, o la experiencia base del juego; *Radiant*, o la dificultad más fácil, con menos limitaciones para los héroes, costos reducidos de las mejoras, enemigos más débiles, progreso más rápido en las regiones; y *Stygian*, la dificultad más alta, con enemigos más fuertes, costos de mejoras más altos, mayor dificultad de exploración, y un límite fijo de tiempo y de héroes que caigan en combate, con la condición de que si

alguno de éstos límites es alcanzado, es un *Game Over* inmediato, y se elimina la partida guardada de la campaña.

Se presenta al *Hamlet*, el pequeño pueblo existente dentro de la finca heredada por el jugador, como una posible base de operaciones, con servicios necesarios para la preparación y mantención de los héroes que realizarán las expediciones, tales como una Taberna, una Iglesia, un Sanatorio, una Herrería, y un Gremio de Aventureros.



fig. 4.4



fig. 4.5

El progreso del juego es marcado por el grado de exploración de los territorios alrededor de la titular *Darkest Dungeon*:

las *Ruins* o Ruinas, criptas infestadas por esqueletos reanimados bajo las ruinas de la mansión familiar;

el *Weald* o Bosque, lleno de criaturas consumidas por hongos, mitológicas como brujas o troles, o comunes como lobos o arañas;

las *Warrens* o Madrigueras, territorio dominado por *swine-folk*, la gente porcina, quizá otrora hayan sido humanos, ahora no más que asesinos tribales y caníbales;

el *Cove* o Ensenada, cuevas dominadas por pesadillas pelágicas, mutadas por la influencia maligna del portal;

y finalmente la titular *Darkest Dungeon*, enterrada profundamente bajo la mansión familiar, formada en las cavernas alrededor del portal malévolo, y ocupada por cultistas y horrores deformados por el mal liberado.



Aquí se selecciona un grupo de hasta cuatro valientes Héroes que se enfrentarán a los monstruos, recorriendo cada una de éstas áreas con objetivos como Explorar áreas, Exterminar monstruos, Recuperar recursos, Purificar zonas, o incluso Enfrentar peligrosos Jefes de área, una vez se haya acumulado suficiente progreso en un área mediante repetidas expediciones.

Una vez dentro de éstas mazmorras, generadas procedimentalmente cada vez que se inicia una expedición, los Héroes recorrerán cuartos, que pueden estar vacíos, contener enemigos o tesoros, o incluso curiosos objetos con los que se puede interactuar; conectados por corredores, los cuales también pueden presentar enemigos, obstáculos, objetos interactivables, o trampas. Los tesoros encontrados al interactuar con objetos pasan al Inventario de la expedición, en el cual también se llevan los recursos indispensables para la misma, como Antorchas, medicamentos, o Comida, entre otros.



fig. 4.6



fig. 4.7

Los Héroes poseen Niveles ganados al participar en expediciones, los cuales definen sus Estadísticas de combate como Puntos de Vida, Precisión, Daño base, Esquivar, Protección, o Velocidad, las cuales afectan como pueden enfrentarse a los monstruos de las mazmorras utilizando sus Habilidades, de las cuales cada Héroe posee siete en total, pero puede equipar un máximo de cuatro a la vez; además de equiparse con un Arma, Armadura, y hasta dos Baratijas que afectan sus Estadísticas.

El combate se realiza por turnos, orden definido por la Velocidad, y tanto Héroes como Enemigos utilizan Habilidades que tienen un Daño Base, modificado por Estadísticas como probabilidad de golpe Crítico y Daño extra (por parte del atacante),

o Protección y posibilidad de Esquivar (por parte del defensor). El rol de atacante y defensor cambia con cada turno, con la posibilidad de utilizar una Habilidad que elige a un aliado o contrincante como blanco, para así reducir sus Puntos de Vida (o mantenerlos, en caso de un aliado), ya que cuando los Puntos de Vida llegan a cero, el enemigo muere, o el personaje jugable pasa a las Puertas de la Muerte, estado en el que un golpe extra puede matarlo basado en una posibilidad porcentual. Cabe mencionar, la muerte es permanente dentro del juego, así que un personaje que muera en combate no puede ser utilizado ni durante el resto de la expedición, ni después de la misma. Y en el caso de los enemigos, éstos desaparecen al morir, y dejan de obstaculizar el objetivo.



El factor de que el combate sea tan dependiente de la suerte y de prepararse para la misma, de que la muerte de los personajes sea permanente, y de que las mazmorras sean generadas procedimentalmente, causa un alto grado de anticipación en el jugador, ya que dos expediciones, incluso a la misma mazmorra y con los mismos héroes, nunca serán iguales. Las circunstancias cambian cada vez que se comienza una expedición, incluso dentro de una misma campaña, y esto mantiene al juego novedoso y fresco, aunque con un cierto grado de dificultad hostil hacia el jugador, sin mencionar que las circunstancias cambian aún más cuando se inicia una nueva campaña, aún con el posible nuevo

conocimiento del jugador. Ésta varianza dentro de varianza, dentro de varianza, hace que *Darkest Dungeon* presente un alto nivel de rejugabilidad.

Cabe mencionar, que la firme ambientación estética y de la historia hacen que la inmersión sea posible, incluso aunque no exista un personaje principal controlable como avatar del jugador, sino que la relación empática se crea con los Héroes reclutados y entrenados para luego ser enviados a las expediciones, factor exacerbado por el hecho de que el punto de vista del jugador sigue a los Héroes y permite controlarlos en exploración y combate, en vez de quedarse junto al Heredero en el Pueblo esperando los resultados de la expedición.



fig. 4.8



fig. 4.9

OBJETIVO FINAL DE LA CAMPAÑA

El objetivo final planteado por el juego es la exploración de la *Darkest Dungeon*. Ésto se logra en cuatro expediciones distintas, las cuales pueden ser consecutivas o no. La principal condición, es que los Héroes que hayan entrado una vez a la mazmorra, sea victoriosa la expedición o no, se niegan a volver a experimentar tales horrores. Es decir, un Héroe no puede ser enviado a la *Darkest Dungeon* dos veces. Esto causa que un

mayor número de Héroes deban ser preparados y entrenados, al menos cuatro equipos completos, para completar el objetivo final.

Interesantemente, las expediciones a la *Darkest Dungeon* no son generadas procedimentalmente. Los mapas son fijos, y tienen cuartos, pasillos, y encuentros definidos y constantes, pese a no ser visibles en el mapa desde el inicio de la expedición.



La primera expedición, llamada *We Are The Flame*, tiene como objetivo Matar a un *Shuffling Horror*, y representa el primer acercamiento al borde del Abismo. Completar esta expedición recompensa al jugador con tres Baratijas especiales, los Talismanes de la Llama, y la posibilidad de recibir visiones esporádicas al realizar acciones en los menús del juego.

La segunda expedición, llamada *Lighting the Way*, tiene como objetivo Activar tres *Iron Crown*, y representa el enfrentamiento a los cultistas distorsionados por el mal liberado, los cuales se mencionan como protegiendo a su dios gestante,

el cual parece ser una criatura que lentamente se expande a través de los pasillos de la mazmorra. Completar esta expedición permite continuar con la historia.

La tercera expedición, llamada *Belly of the Beast*, tiene como objetivo Activar un *Locus Beacon*, el cual se encuentra profundamente dentro de la criatura masiva que ha crecido y ocupado el lugar de la *Darkest Dungeon*, reflejada en la apariencia orgánica de los corredores y cuartos, y los enemigos que aparentan cada vez más ser parte de este organismo. Completar esta expedición da acceso a la expedición final del juego.

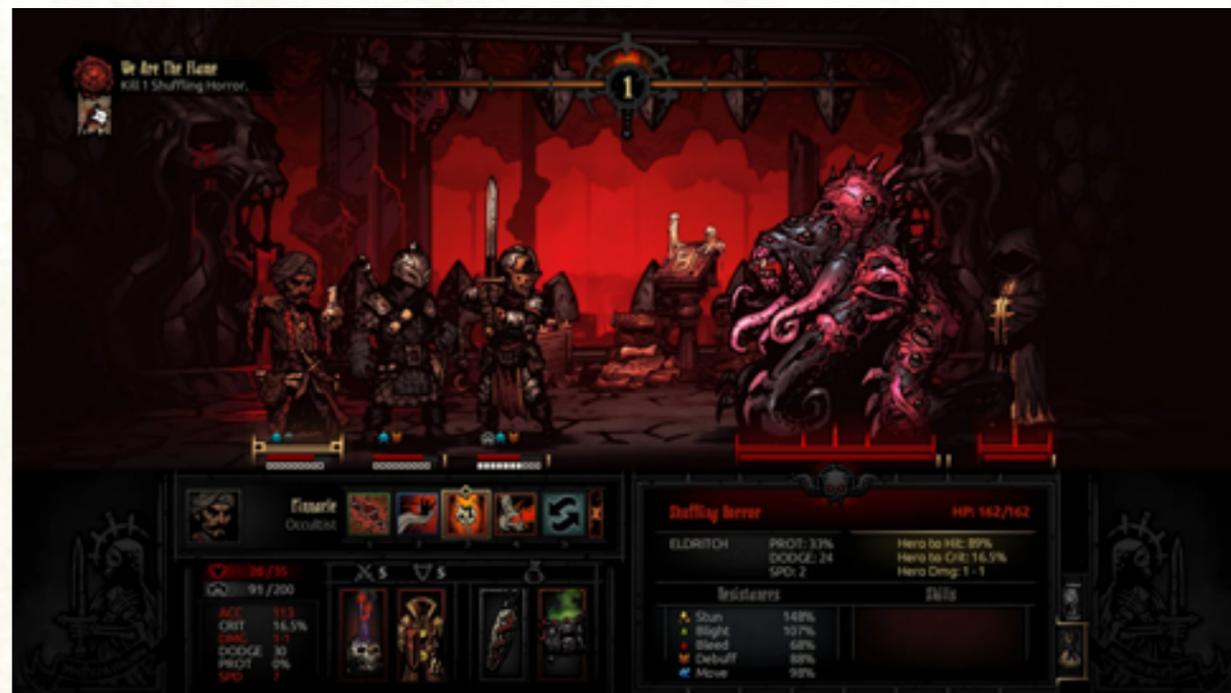


fig. 4.10



fig. 4.11

La cuarta y última expedición, llamada *Hell is in the Heart*, tiene como objetivo Matar al Corazón de la Oscuridad. En ésta se revela que el Ancestro, habiendo logrado abrir el portal en su búsqueda de poder y una verdad cósmica, se ha convertido (corrompido, incluso) en un avatar del mal liberado, el *Crawling Chaos*. El Ancestro increpa al Heredero (al jugador), acusándole de consumir a los Héroes que se reunieron bajo su causa, y al sacrificarlos en las expediciones alimentar al Caos, acelerando el fin, y de ser nada más que otra parte inevitable del Caos.

En el enfrentamiento final, el Ancestro se transforma en el Corazón de la Oscuridad, el

avatar del Caos. En la pelea final, el Corazón de la Oscuridad obliga dos veces al jugador a elegir un Héroe del grupo que será sacrificado (fig.4.11).

Luego del final del juego, queda la implicación de que el Heredero no puede detener el avance del Caos liberado desde el portal, pese a haber derrotado al Corazón de la Oscuridad, y que su fantasma o espectro termina vagando, perdido en el tiempo, y decide intentar advertir a los Héroes cuando una nueva campaña en dificultad *Stygian* es iniciada, presente en el tutorial del juego como un objeto con el que se puede interactuar que causa estrés inimaginable en el Héroe que lo investigue.



“Victory... A hollow and ridiculous notion. We are born of this thing, made from it, and we will be returned to it, in time. The great family of man... a profusion of errant flesh! Multiplying, swarming, living, dying... Until the stars align in their inexorable formation and what sleeps is roused once more, to hatch from this fragile shell of earth and rock and bring our inescapable end. So seek solace in a manner befitting your lineage and take up your nugatory vigil, haunted forever by that sickening prose echoing through the infinite blackness of space and time... Ruin has come to our family.”
(*Darkest Dungeon*, 2015)



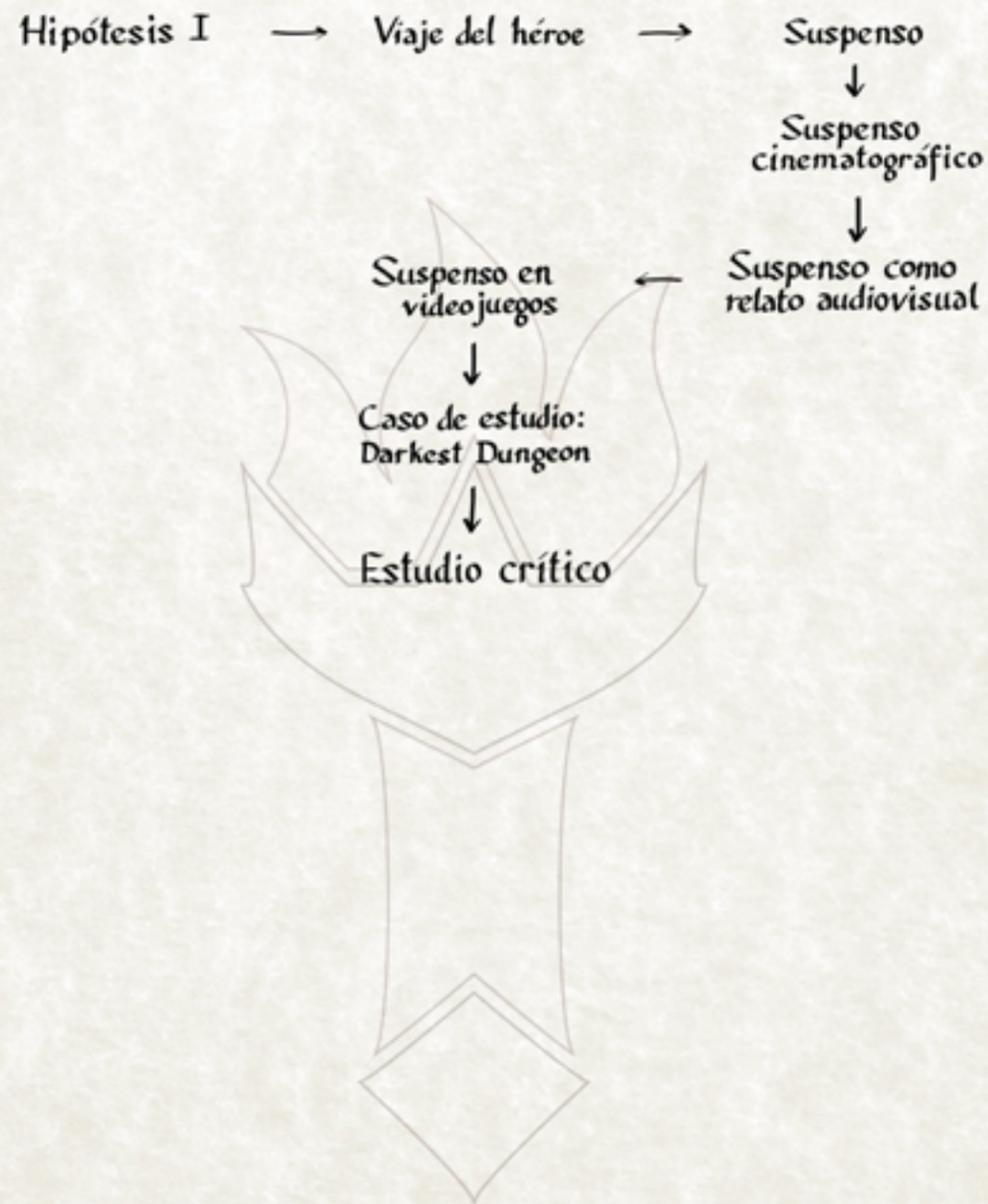
COMUNIDAD NACIDA ALREDEDOR DEL JUEGO

Fuera del videojuego, *Darkest Dungeon* ha creado una comunidad activa y abierta desde su ideación y primera presentación, iniciando con una extremadamente exitosa campaña de *crowdfunding* (o financiamiento mediante el público) en *Kickstarter* para poder iniciar el proceso de desarrollo; pasando por la exploración comunitaria del juego, reuniendo información sobre mazmorras, enemigos, encuentros y otras variables del juego, que luego sería reunida en *wikis* y compartida en el *subreddit* oficial; y culminando en la comunidad de *mods* del juego, modificaciones al juego base creadas y popularizadas por los jugadores, las cuales son compartidas en sitios como *Steam*, y han llegado al punto de incluso utilizar el juego como una base para expandir y desarrollar al punto de crear un juego nuevo sobre el mismo juego (por ejemplo, *Pitch Black Dungeon* (2016), *mod* que expande e interviene en el juego base para añadir profundidad y balance de personajes y enemigos influenciado por el *feedback* de la comunidad; o *Black Reliquary* (2023) que modifica *Darkest Dungeon* al nivel de poder considerarse un juego adyacente al mismo, e incluso tener su propia página de juego en *Steam*).

CONCLUSIONES PREVIAS

Darkest Dungeon es un gran ejemplo de una combinación de suspenso-horror de género y a la vez de *gameplay* que genera suspenso; el juego presenta una estética de horror lovecraftiano, incluso gótico, con un alto grado de referencias e inspiraciones visuales del género; mecánicas intransigentes y casi hostiles para el jugador, debido al alto factor aleatorio incluido dentro de las mismas lo cual genera un alto grado de anticipación frente a los posibles resultados; una historia que da opciones simples y abiertas al jugador, cediendo ante las opciones ofrecidas por las mecánicas; y por lo mismo, un alto grado de rejugabilidad al ser un *dungeon-crawler roguelike*, ya que los personajes reclutados, las mazmorras a explorar y las recompensas obtenidas en cada exploración cambian en cada campaña, manteniendo sólo la indicación inicial y el objetivo final, ofreciendo al jugador la agencia de marcar su propio camino a través de la experiencia, en un caso interesante de “crea tu propia historia” dentro de los límites establecidos por las mecánicas del juego.

Ésta rejugabilidad se ve sólo aumentada por los esfuerzos de la comunidad, tanto por los desafíos ofrecidos por la misma (partidas con tiempo límite en dificultad máxima, por ejemplo), los repositorios de información, el arte y memes creados alrededor del juego, y la extensa comunidad de *modding* que surge alrededor del mismo, la cual sigue constantemente activa hasta el día de hoy.



ESTUDIO CRÍTICO

Para comenzar el proceso de comprobar nuestra hipótesis, primero definiremos las categorías en común entre el Viaje del héroe, y las características y códigos observados del *thriller* cinematográfico, definidos como la construcción de la ficción en cada categoría:

la ficción de la estructura, correspondiente a las características del guión como estructura y los códigos que presenta;

la ficción de los personajes, correspondiente a las características de los personajes, su caracterización, motivaciones, y desarrollo dentro del juego, y como los personajes son a su vez significantes: presentan arquetipos y referencias que el jugador interpreta en su experiencia de juego;

y la ficción del espectador, correspondiente a las características de la interpretación del receptor y su punto de vista, cómo se presenta la información y cómo el espectador interactúa con ésta para co-construir un significante, y cómo se genera empatía entre el espectador y los personajes.

Entonces, planteamos subcategorías basadas en las similitudes entre las estructuras narrativas del Viaje del héroe y el *thriller* cinematográfico; a su vez, planteamos condicionantes basadas en las diferencias entre las características de éstas subcategorías.

Construiremos una matriz para ordenar éstas condicionantes, marcadas como basadas en el **guión del viaje del héroe**, o el **guión de suspense**, en un formato de Subcategoría—Condicionante.

Luego, aplicamos las condicionantes al caso de estudio, formulando aseveraciones sobre las características de *Darkest Dungeon*, en base a las condicionantes, desde el punto de vista del jugador, en cada una de las categorías (*fig.5.1, 5.2, 5.3*).

Cabe mencionar, algunas de las aseveraciones incluyen más de una condicionante para formular mejor la aseveración, y algunas condicionantes no fueron consideradas debido a su complejidad, considerando que el fin de éstas aseveraciones es ser parte de una encuesta abierta.



Subcategorías y condicionantes	Aseveraciones en base al caso de estudio
Ficción de la estructura	
Historia - La historia tiene etapas claras pero reordenables.	La historia de <i>Darkest Dungeon</i> presenta varias etapas (o caminos) que el jugador puede tomar en el orden que le plazca.
Historia - La historia del guión de suspenso tiene grandes etapas no realmente reordenables.	La historia de <i>Darkest Dungeon</i> presenta varias etapas que deben tomarse en un orden específico.
Herramienta - La herramienta principal del viaje del héroe es la interacción del protagonista con otros personajes y su entorno.	Uno de los recursos principales de <i>Darkest Dungeon</i> es la interacción entre personajes, sean positivas o negativas.
Herramienta - La anticipación es una de las herramientas principales del suspenso.	Uno de los recursos principales de <i>Darkest Dungeon</i> es el suspenso, o la sensación de no saber que se avecina.
Coherencia - La narración debe ser coherente en un sentido literario, pero permite más tangentes a la historia, sin romper el contexto.	
Coherencia - La narración debe ser coherente consigo misma para no romper la sensación de suspense, y mantener la suspensión de la incredulidad.	
Totalidad - Unificación del guión alrededor del protagonista. Existe noción de totalidad.	La historia de <i>Darkest Dungeon</i> está unificada alrededor del protagonista (el Heredero del Ancestro).
Totalidad - La información se presenta de forma fragmentada. No existe noción de totalidad.	La historia de <i>Darkest Dungeon</i> está fragmentada, y apenas contada a menos que el jugador la busque deliberadamente.
Clichés - Existen clichés y arquetipos establecidos, los cuales pueden respetarse o romperse.	Existen clichés y arquetipos de personaje pre-existentes en <i>Darkest Dungeon</i> .
Clichés - Existen clichés y arquetipos establecidos, los cuales pueden respetarse o romperse.	Existen clichés y arquetipos de personaje pre-existentes en <i>Darkest Dungeon</i> .
Clímax - El clímax es el enfrentamiento entre el protagonista y el antagonista.	El clímax del juego es cuando el equipo de expedición finalmente confronta al Ancestro dentro de la <i>Darkest Dungeon</i> .
Catarsis - El clímax del clímax es la realización del protagonista de su cambio o de su evolución, y cómo hace uso de ello en su pelea final.	
Clímax - El clímax suele ser un enfrentamiento entre un monstruo o ente del antagonista, y el protagonista.	El clímax del juego es cuando el Ancestro se transforma en el Corazón de la Oscuridad y sacrifica a uno de los héroes.
Catarsis - El clímax del clímax es la resolución del enfrentamiento, en el que el antagonista se repele, o triunfa.	
Resolución - El personaje principal vuelve al estatus quo original, pero ha evolucionado.	El Heredero del Ancestro vuelve al inicio de la historia cambiado, habiendo aprendido algo sobre la <i>Darkest Dungeon</i> .
Resolución - El misterio de la trama se resuelve al final del relato.	Al final del juego, se explica por qué ocurrió la calamidad alrededor de la <i>Darkest Dungeon</i> , y el destino del Ancestro.

fig. 5.1



Subcategorías y condicionantes	Aseveraciones en base al caso de estudio
Ficción de los personajes-significantes	
Protagonista - El protagonista es transformado por sus nuevas circunstancias.	El Heredero del Ancestro es cambiado por la calamidad y lo que ocurre alrededor de la <i>Darkest Dungeon</i> .
Características - El protagonista pasa por un momento en que debe demostrar cómo ha cambiado.	
Protagonista - El protagonista suele mantener sus características y/o motivación principal a lo largo del relato.	El Heredero no conoce la extensión completa de la calamidad, pero aún así mantiene su motivación principal a lo largo del juego.
Características - El protagonista no maneja toda la información hasta el final.	
Antagonista - El antagonista es un personaje con sus propias motivaciones opuestas al protagonista.	El Ancestro se muestra como un personaje antagonico.
Antagonista - El antagonista se presenta como un "otro" desconocido y alienado, separado de lo humano o normal.	Los enemigos principales son las hordas de monstruos contra las que lucha el equipo expedicionario.
Evolución - La interacción con otros personajes y/o un nuevo entorno empujan al protagonista a evolucionar.	El Heredero cambia a medida que ocurren cosas en el Pueblo y en las expediciones.
Evolución - El entorno fuerza al protagonista a sobrevivir y mantenerse estático, más que a evolucionar.	El Heredero cambia a medida que ocurren cosas en el Pueblo y en las expediciones.
Trama - Cada personaje puede llevar su propio ciclo del héroe, evolucionando de formas distintas.	Los miembros del equipo cambian a medida que ocurren cosas en las expediciones o en el Pueblo.
Trama - Aparte de los micro-ciclos de suspenso, los personajes son parte del macro-ciclo de suspenso del guión.	Es importante que los cuatro personajes iniciales (<i>Crusader, Highwayman, Vestal, Plague Doctor</i>) lleguen al final del juego.

fig. 5.2

Subcategorías y condicionantes	Aseveraciones en base al caso de estudio
Ficción del espectador-intérprete	
Información - El espectador se relaciona empáticamente con el protagonista, y aprende a la par de éste.	Aprendemos sobre el juego a medida que el Heredero aprende más sobre la <i>Darkest Dungeon</i> .
Información - El espectador suele manejar más información que el protagonista, lo que causa la sensación de suspense.	Nosotros, como jugador, sabemos más sobre la <i>Darkest Dungeon</i> y sus alrededores, que el Heredero como personaje.
Punto de vista - El punto de vista del espectador puede seguir a varios personajes y sus propias historias, y las interacciones entre éstos.	Podemos seguir la historia de los personajes a medida que el juego avanza.
Punto de vista - La "cámara" o punto de visión del espectador suele seguir siempre al protagonista, lo que causa la captación de información fragmentada.	Nuestro punto de vista está fijo, y sólo podemos seguir algunas partes de la historia.
Interpretación - El intérprete observa la evolución del protagonista y crea una relación de empatía con éste.	El Heredero se siente como un personaje con el que se puede empatizar.
Interpretación - El suspenso delega al intérprete la tarea de rellenar los vacíos en la información, y "armar" la historia.	La historia del juego es muy implícita, y tenemos que descifrarla si queremos aprender más.

fig. 5.3



Subcategorías y condicionantes	Aseveraciones en base al caso de estudio	Valores esperados	Interpretaciones personales desde el punto de vista de jugador	Resultados de la encuesta
Ficción de la estructura				
Historia - La historia tiene etapas claras pero reordenables.	La historia de <i>Darkest Dungeon</i> presenta varias etapas (o caminos) que el jugador puede tomar en el orden que le plazca.	4	La historia de <i>Darkest Dungeon</i> presenta varias etapas (o caminos) que pueden tomarse al ritmo del jugador. En este sentido, se apega más a la estructura del viaje del héroe.	4
Historia - La historia del guión de suspenso tiene grandes etapas no realmente reordenables.	La historia de <i>Darkest Dungeon</i> presenta varias etapas que deben tomarse en un orden específico.	2		4
Herramienta - La herramienta principal del viaje del héroe es la interacción del protagonista con otros personajes y su entorno.	Uno de los recursos principales de <i>Darkest Dungeon</i> es la interacción entre personajes, sean positivas o negativas.	3	El juego utiliza tanto el recurso de interacción (conversaciones entre personajes, atisbos de las historias de cada uno, etc), como la sensación de expectación ante lo desconocido, antes de comenzar cada expedición.	5
Herramienta - La anticipación es una de las herramientas principales del suspenso.	Uno de los recursos principales de <i>Darkest Dungeon</i> es el suspenso, o la sensación de no saber que se avecina.	5		5
Coherencia - La narración debe ser coherente en un sentido literario, pero permite más tangentes a la historia, sin romper el contexto.		2	Es importante que la atmósfera del juego no se rompa, para crear una experiencia de juego coherente.	-
Coherencia - La narración debe ser coherente consigo misma para no romper la sensación de suspense, y mantener la suspensión de la incredulidad.		4		-
Totalidad - Unificación del guión alrededor del protagonista. Existe noción de totalidad.	La historia de <i>Darkest Dungeon</i> está unificada alrededor del protagonista (el Heredero del Ancestro).	1	El "protagonista" de la historia es un personaje de fondo. Los personajes controlables, con los que el jugador realmente interactúan, presentan trazos y partes de historias propias, siendo el llamado "protagonista" poco más que una excusa para comenzar la travesía.	2
Totalidad - La información se presenta de forma fragmentada. No existe noción de totalidad.	La historia de <i>Darkest Dungeon</i> está fragmentada, y apenas contada a menos que el jugador la busque deliberadamente.	5		4
Clichés - Existen clichés y arquetipos establecidos, los cuales pueden respetarse o romperse.	Existen clichés y arquetipos de personaje pre-existentes en <i>Darkest Dungeon</i> .	5	Los personajes presentan arquetipos y referencias claras. Aún así, hay monstruos que hacen referencia directa a trabajos de autores como H. P. Lovecraft, o Stephen King, por ejemplo.	4
Clichés - Existen clichés y arquetipos establecidos, los cuales pueden respetarse o romperse.		5		4
Clímax - El clímax es el enfrentamiento entre el protagonista y el antagonista.	El clímax del juego es cuando el equipo de expedición finalmente confronta al Ancestro dentro de la <i>Darkest Dungeon</i> .	4	El clímax del juego es cuando la expedición final consigue entrar a las profundidades de la <i>Darkest Dungeon</i> , y enfrentar a la fuente de los males que atacan al pueblo y sus inmediaciones. Sin embargo, luego de éste clímax, queda presente la implicación de que el ciclo comienza una vez más, y que ésta fuente no pudo ser exterminada.	5
Catarsis - El clímax del clímax es la realización del protagonista de su cambio o de su evolución, y cómo hace uso de ello en su pelea final.		4		
Clímax - El clímax suele ser un enfrentamiento entre un monstruo o ente del antagonista, y el protagonista.	El clímax del juego es cuando el Ancestro se transforma en el Corazón de la Oscuridad y sacrifica a uno de los héroes.	5		5
Catarsis - El clímax del clímax es la resolución del enfrentamiento, en el que el antagonista se repele, o triunfa.		5		
Resolución - El personaje principal vuelve al estatus quo original, pero ha evolucionado.	El Heredero del Ancestro vuelve al inicio de la historia cambiado, habiendo aprendido algo sobre la <i>Darkest Dungeon</i> .	4	Al enfrentar al "jefe final", luego de completar el enfrentamiento, se presenta una explicación de que el mal era demasiado como para ser derrotado permanentemente, y por lo mismo, se vuelve al inicio del ciclo, mostrando, incluso, un vestigio del ciclo anterior en el inicio del nuevo.	4
Resolución - El misterio de la trama se resuelve al final del relato.	Al final del juego, se explica por qué ocurrió la calamidad alrededor de la <i>Darkest Dungeon</i> , y el destino del Ancestro.	3		3

fig. 5.4



Subcategorías y condicionantes	Aseveraciones en base al caso de estudio	Valores esperados	Interpretaciones personales desde el punto de vista de jugador	Resultados de la encuesta
Ficción de los personajes-significantes				
Protagonista - El protagonista es transformado por sus nuevas circunstancias.	El Heredero del Ancestro es cambiado por la calamidad y lo que ocurre alrededor de la <i>Darkest Dungeon</i> .	2	El protagonista como tal del juego es el heredero de las tierras en que ocurre todo, y el heredero contrata a otros personajes para que exploren. El "protagonista" es poco más que una excusa para comenzar la historia.	5
Características - El protagonista pasa por un momento en que debe demostrar cómo ha cambiado.		1	Sin embargo, podría decirse que el jugador toma el rol de "protagonista", ya que empieza a descubrir detalles sobre la historia de la mazmorra y los males liberados.	
Protagonista - El protagonista suele mantener sus características y/o motivación principal a lo largo del relato.	El Heredero no conoce la extensión completa de la calamidad, pero aún así mantiene su motivación principal a lo largo del juego.	3		4
Características - El protagonista no maneja toda la información hasta el final.		4		
Antagonista - El antagonista es un personaje con sus propias motivaciones opuestas al protagonista.	El Ancestro se muestra como un personaje antagonico.	2	No existe un antagonista como tal, como personaje único, ya que la pelea es contra las hordas de monstruos y aberraciones que están presentes en las tierras colindantes. Cuando el "jefe final" es revelado, éste es un personaje como tal, pero no se conocen sus motivaciones.	5
Antagonista - El antagonista se presenta como un "otro" desconocido y alienado, separado de lo humano o normal.	Los enemigos principales son las hordas de monstruos contra las que lucha el equipo expedicionario.	5		4
Evolución - La interacción con otros personajes y/o un nuevo entorno empujan al protagonista a evolucionar.	El Heredero cambia a medida que ocurren cosas en el Pueblo y en las expediciones.	1	Si se toma al jugador como "protagonista espectador", se puede afirmar que el jugador aprende y evoluciona mientras avanza en el juego. Aún así, no interactúa realmente con otros personajes.	4
Evolución - El entorno fuerza al protagonista a sobrevivir y mantenerse estático, más que a evolucionar.		3		
Trama - Cada personaje puede llevar su propio ciclo del héroe, evolucionando de formas distintas.	Los miembros del equipo cambian a medida que ocurren cosas en las expediciones o en el Pueblo.	3	Cada uno de los mercenarios controlables tiene su propia historia, la cual el protagonista no puede realmente conocer dentro del juego mismo, sólo atisbar. En temas de jugabilidad, cada personaje evoluciona de forma distinta a lo largo del juego, ya que aprenden habilidades y pelean de forma distinta. Con respecto al macro-ciclo, no importa qué personajes llegan al final del juego, sólo que el jugador lo haga.	5
Trama - Aparte de los micro-ciclos de suspenso, los personajes son parte del macro-ciclo de suspenso del guión.	Es importante que los cuatro personajes iniciales (<i>Crusader</i> , <i>Highwayman</i> , <i>Vestal</i> , <i>Plague Doctor</i>) lleguen al final del juego.	2		1

fig. 5.5

Subcategorías y condicionantes	Aseveraciones en base al caso de estudio	Valores esperados	Interpretaciones personales desde el punto de vista de jugador	Resultados de la encuesta
Ficción del espectador-intérprete				
Información - El espectador se relaciona empáticamente con el protagonista, y aprende a la par de éste.	Aprendemos sobre el juego a medida que el Heredero aprende más sobre la <i>Darkest Dungeon</i> .	1	El jugador toma el rol de "protagonista espectador", no apareciendo como un personaje jugable, pero si tomando el control de otros personajes para realizar expediciones. Por lo tanto, el jugador maneja mucha más información que los personajes mismos, incluyendo el 'blank slate' que es el protagonista del juego mismo.	5
Información - El espectador suele manejar más información que el protagonista, lo que causa la sensación de suspense.	Nosotros, como jugador, sabemos más sobre la <i>Darkest Dungeon</i> y sus alrededores, que el Heredero como personaje.	5		4
Punto de vista - El punto de vista del espectador puede seguir a varios personajes y sus propias historias, y las interacciones entre éstos.	Podemos seguir la historia de los personajes a medida que el juego avanza.	1	El punto de vista del jugador es requerido para realizar expediciones. No ocurren realmente cosas fuera de cámara.	4
Punto de vista - La "cámara" o punto de visión del espectador suele seguir siempre al protagonista, lo que causa la captación de información fragmentada.	Nuestro punto de vista está fijo, y sólo podemos seguir algunas partes de la historia.	5		4
Interpretación - El intérprete observa la evolución del protagonista y crea una relación de empatía con éste.	El Heredero se siente como un personaje con el que se puede empatizar.	2	El jugador puede encariñarse fácilmente con los personajes jugables (mercenarios), pero no pasan de ser relaciones nivel jugador-juguete (ej. "oh, no, murió mi personaje favorito, ya no lo puedo ocupar"). Aún así, el jugador puede observar a estos personajes y aprender un poco de la historia de cada uno. Por otra parte, el jugador debe interpretar los atisbos de los acontecimientos en la campaña del juego, para entender qué ocurrió.	3
Interpretación - El suspenso delega al intérprete la tarea de rellenar los vacíos en la información, y "armar" la historia.	La historia del juego es muy implícita, y tenemos que descifrarla si queremos aprender más.	4		4

fig. 5.6



Entonces, filtramos y traducimos al inglés las aseveraciones planteadas para formular una encuesta a través de Formularios de *Google*, la cual será publicada en el *subreddit*, o comunidad, de *Darkest Dungeon* en la plataforma de foros *reddit*. La encuesta “desubjetiva” las aseveraciones, planteando una escala de 1 a 5 para manifestar el nivel de acuerdo con una aseveración en cada pregunta, contando con un total de veinticuatro (24) preguntas (y por lo mismo, 24 aseveraciones), con once (11) siendo parte de la ficción de la estructura, siete (7) siendo parte de la ficción de los personajes, y seis (6) siendo parte de la ficción del espectador. Para tener un punto inicial de comparación y discusión, se genera una respuesta base desde el punto de vista del diseño de experiencia, el diseño de videojuegos y la experiencia personal como jugador, combinándolas para responder la encuesta mediante valores numéricos (referidos desde ahora como “valores esperados”), y luego explicarlos y justificarlos a través de una nueva columna de aseveraciones (referida desde ahora como columna de “interpretaciones personales”). Ésta respuesta base no es presentada al público que responde la encuesta.

La encuesta estuvo abierta a respuestas durante un período de diez días, desde el 10 hasta el 20 de abril de 2022. Durante éste período, se recopilaron 327 respuestas individuales a la encuesta. Al revisar las respuestas de la encuesta (ver Anexo I), se toma la media de los tres valores con el mayor número de respuestas como “valor respondido”, excepto en casos en los que el valor con el mayor número de respuestas esté 15% o más sobre la siguiente respuesta. Luego, se compara el valor respondido con el valor esperado, para confirmar o corregir la interpretación personal en base al *peer review* (fig.5.4, 5.5, 5.6).

RESULTADOS OBTENIDOS E INTERPRETACIONES

FICCIÓN DE LA ESTRUCTURA:

En la ficción de la estructura, las aseveraciones pertenecientes a las subcategorías de Historia, Herramienta, Totalidad, Clichés, Clímax, y Resolución fueron presentadas en la encuesta, esperando que el encuestado manifestara su acuerdo o desacuerdo mediante el valor numérico. Se observa una similitud predominante entre los valores esperados, y los valores respondidos.

La **historia** de *Darkest Dungeon* se manifiesta en etapas re-ordenables e intercambiables, y el jugador puede crear su propio camino a través de las mismas. Las únicas etapas fijas son: el inicio, en el cual el Heredero llega por primera vez a la Aldea aledaña a las ruinas de la mansión del Ancestro; y la expedición final a la *Darkest Dungeon*, la mazmorra final del juego, en la cual ocurre el enfrentamiento con el antagonista mayor, y el final de la campaña de juego.

La **herramienta** principal del viaje del héroe es la interacción entre el protagonista y otros personajes; la herramienta principal del guión de suspenso es el suspense. *Darkest Dungeon* presenta un balance entre ambos, con una tendencia clara hacia el suspense, definido en la encuesta como “la sensación de no saber lo que se avecina”.

La noción de **totalidad** existe en el viaje del héroe, ya que el guión se unifica alrededor del protagonista y su historia. No así en el guión de suspenso, en el cual la información se presenta fragmentada. El Heredero, el protagonista de *Darkest Dungeon*, es un personaje de fondo. Los personajes controlables, con los que el jugador



realmente interactúa, presentan trazos y partes de historias propias, siendo el llamado “protagonista” poco más que una excusa para comenzar la travesía.

Los personajes presentan **clichés**, arquetipos y referencias claras. Asimismo, hay monstruos y escenarios que hacen referencia directa a trabajos de autores como H. P. Lovecraft, o Stephen King, por ejemplo.

El **clímax** del juego es cuando la expedición final consigue entrar a las profundidades de la *Darkest Dungeon*, y enfrentar a la fuente de los males que atacan al pueblo y sus inmediaciones. Sin embargo, luego de éste clímax, queda presente la implicación de que el ciclo comienza una vez más, y que ésta fuente no pudo ser exterminada.

Cabe mencionar, que se presenta la contraposición de un clímax de historia, en el enfrentamiento final del equipo expedicionario de la *Darkest Dungeon* y el Ancestro, enloquecido y finalmente revelado como el antagonista final en vez de un mentor (similar a una de las etapas del viaje del héroe); y un clímax de jugabilidad, cuando el jugador debe decidir cuál de sus héroes sacrificar durante la batalla final. Éste sacrificio es inevitable, y queda en manos del jugador, es decir, el jugador debe decidir cuál de los personajes con los cuales ha generado empatía y en los cuales ha invertido tiempo y esfuerzo, debe sacrificar.

Ésta elección no avanza realmente la historia, simplemente refuerza la idea de que los equipos de aventureros intentando salvar el mundo últimamente son sacrificios para el Corazón de la Oscuridad, pero en jugabilidad expresa y resume claramente el destino de los aventureros controlados por el jugador, y cómo éstos son reemplazables y desechables, lo cual es uno de

los primeros choques entre jugabilidad e historia observados en el juego.

En la **resolución** de *Darkest Dungeon*, luego de enfrentar al jefe final y completar la última expedición, se presenta una explicación de que el mal era demasiado como para ser derrotado permanentemente, y por lo mismo, se vuelve al inicio del ciclo, mostrando, incluso, un vestigio del ciclo anterior en el inicio del nuevo.

FICCIÓN DE LOS PERSONAJES:

En la ficción de los personajes, se presentaron las aseveraciones pertenecientes a las subcategorías de Protagonista, Antagonista, Evolución, y Trama. En ésta categoría hubo discrepancias claras en algunas aseveraciones, entre los valores esperados y los valores respondidos.

El **protagonista** del juego es el Heredero de las tierras en que ocurre todo, y el Heredero contrata aventureros para que exploren las ruinas y las áreas infestadas. El “protagonista” es poco más que una excusa para comenzar la historia. Sin embargo, podría decirse que el jugador toma el rol de “protagonista”, ya que empieza a descubrir detalles sobre la historia de la *Darkest Dungeon* y los males liberados desde ésta. Aún así, se puede afirmar que el Heredero cambia y evoluciona en base a lo que el jugador aprende, ya que es el representante dentro del juego de las decisiones que toma el jugador, y que mantiene su motivación original de investigar qué ocurrió alrededor de la *Darkest Dungeon*.

No se observa un **antagonista** como tal, como personaje único, durante gran parte del juego, ya que la pelea es contra las hordas de monstruos y aberraciones que están presentes en las tierras



colindantes. Cuando el Ancestro es revelado como el antagonista final, y quién permitió e incluso colaboró para que la calamidad proveniente de la *Darkest Dungeon* se extendiera, existe un quiebre, una traición, de su rol original como mentor y guía del Heredero, y por lo tanto, el jugador.

Si se toma al jugador como “protagonista-espectador”, se puede afirmar que el jugador aprende y **evoluciona** mientras avanza en el juego. Otro aspecto importante es que la interacción entre personajes existe como diálogos cortos, usualmente en respuesta a acciones en combate tomadas por los personajes y decididas por el jugador. A partir de éstas reacciones, de la historia individual de los arquetipos de personaje, y de las características que éstos presentan, el jugador puede crear narrativa e interacciones (la ya mencionada *player-driven narrative*), no explícitas en el juego, pero generada por empatía y decisiones del jugador como parte de su experiencia e interacción con el mismo, lo cual podría afirmarse que genera otro tipo de evolución del “protagonista” al interactuar con éstos personajes modificados por la narrativa del jugador. Éste tipo de “interacciones imaginadas por el jugador” son comunes en los juegos con *permadeath* (lit. muerte permanente), en los cuales los personajes controlables no pueden ser reutilizados o recuperados una vez son derrotados.

Cabe mencionar, la respuesta a la aseveración sobre la evolución del protagonista (“El Heredero cambia a medida que ocurren cosas en el Pueblo y en las expediciones”) tuvo los resultados más divididos entre corroboración o rechazo. Se asume que ésto ocurrió debido a la naturaleza de “protagonista ventana” o “en blanco” del Heredero,

un protagonista que no posee características, motivaciones, o cualidades más que las que el jugador le otorgue, y cuya función principal es funcionar como punto de vista para el jugador.

Cada uno de los aventureros controlables tiene su propia historia, su propia **trama**, la cual el protagonista no puede realmente conocer dentro del juego mismo, ya que no es mencionada explícitamente. En temas de jugabilidad, cada personaje cambia y evoluciona de forma distinta a lo largo del juego, ya que aprenden habilidades y pelean de forma distinta. Con respecto al macro-ciclo de la historia, no importa qué personajes llegan al final del juego, sólo que el jugador lo haga, lo cual refuerza la idea de que los aventureros, los personajes jugables, son desechables y que el protagonista no es un personaje jugable.

FICCIÓN DEL ESPECTADOR

En la ficción del espectador, se presentaron las aseveraciones pertenecientes a las subcategorías de Información, Punto de vista, e Interpretación. Los tres puntos de la ficción del espectador están estrechamente relacionados entre sí.

Información hace referencia a la disparidad en la información que maneja el jugador en comparación al personaje protagonista del juego. En el caso de *Darkest Dungeon*, el jugador aprende sobre el mundo del juego a la par del Heredero, cuando éste recibe información de parte del Ancestro o los aldeanos de la finca, o incluso del grupo de héroes que dirige, cuando éstos encuentran manuscritos o registros de terceros sobre las calamidades que azotan a las inmediaciones de la finca del Heredero.



Aún así, el jugador maneja más información que el Heredero, demostrado en el jugador siendo parte de las expediciones de los héroes, cosa que se explica dentro del juego como los héroes mismos relatando sus experiencias en las expediciones al Heredero luego de volver triunfantes al *Hamlet*.

Punto de vista se refiere a la capacidad del jugador de seguir la historia de uno o múltiples personajes dentro de la experiencia de juego, sean éstos el protagonista o un personaje secundario. El punto de vista del jugador sigue a la acción, no se queda siempre con el Heredero, y también puede observar más que éste al ser parte de las expediciones que realizan los héroes a las distintas áreas de la finca y sus alrededores; el punto de vista del jugador es participe de las exploraciones de los héroes mientras el Heredero está fijo en el *Hamlet*, la base de operaciones, lo que permite que el jugador interactúe y se invierta más en los héroes que en el Heredero mismo.

Y finalmente, **Interpretación** es el rol que toma el jugador como intérprete al interactuar con el videojuego en los distintos tipos de guión. El jugador controla las expediciones de los héroes e interpreta las situaciones y los atisbos de la historia del mundo que éstos encuentran en las mismas; el jugador se relaciona con los personajes más que con el Heredero, el protagonista, mismo debido a la naturaleza “en blanco” de éste, interpreta y reconstruye la historia de cada uno de los personajes bajo su control, tanto como la del mundo del juego que descubre en cada expedición.

DESCUBRIMIENTOS Y DISCUSIÓN

Alrededor del mismo *thread*, o hilo, de la encuesta en el *subreddit*, se generó discusión sobre los temas de la misma, cuestionando la postura de algunas de las preguntas y sobre temas del juego que no se tocaron en profundidad en la encuesta debido a su separación en alcance con el marco teórico de ésta investigación, como las enfermedades mentales, el estrés y el trauma, causados por el enfrentamiento contra hordas de monstruos terroríficos de pesadilla, la falibilidad y fragilidad del psique humano y asimismo la capacidad de superarse y actuar en momentos de estrés máximo, conceptos presentados como parte importante del diseño de *Darkest Dungeon* en la charla en la GDC (*Game Developers Conference*) sobre la creación del mismo, por Tyler Sigman (2014), cofundador y co-presidente de *Red Hook Studios*, y uno de los desarrolladores líderes del juego.

Gracias a la discusión, se presenta la idea de **ludonarrativa**, y la disonancia ludonarrativa.

La **disonancia ludonarrativa** es el choque entre la narrativa de un videojuego contada a través de la historia, y las acciones ofrecidas al jugador, representadas a través de la jugabilidad del juego.

Siguiendo ésta idea, se puede establecer otra idea o condición sumamente importante para un videojuego: que las opciones y/o objetivos presentados al jugador por jugabilidad, deben ser coherentes con las acciones que requiere la narrativa que el jugador realice para continuar con la historia, de otra forma se genera disonancia ludonarrativa.



Un ejemplo claro de esta situación es el videojuego *Resident Evil 4* (2005), en el cual el protagonista, el agente especial Leon S. Kennedy, debe rescatar a Ashley, la hija del presidente de los E.E.U.U., de un culto infectado con armas biológicas. Dentro de la experiencia, en el momento que Ashley recibe daño mortal el juego es interrumpido, y es un *game over* inmediato. Esto presenta coherencia entre la narrativa del juego (Leon debe proteger a Ashley), y los objetivos del jugador (si Ashley muere, el juego termina). Por lo tanto, éste objetivo (mantener con vida a Ashley), a pesar de interrumpir la jugabilidad, es coherente con la narrativa del videojuego, ya que no tendría sentido continuar con la historia si Leon falla en su misión.

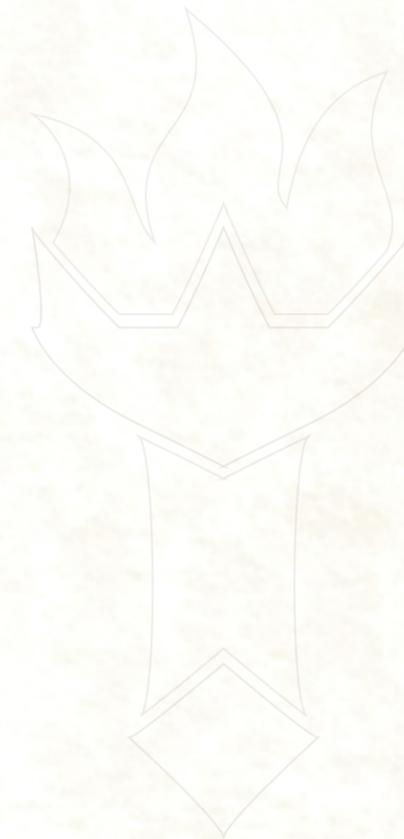
En *Darkest Dungeon*, un buen ejemplo de los incentivos y las directivas trabajando en conjunto, y a la vez una fuente de disonancia ludonarrativa, es el momento en que los supervivientes del equipo de Héroe (de nivel alto, probablemente entrenados, equipados, y personalizados por el jugador), vuelven victoriosos de una incursión a la homónima mazmorra, y se niegan a volver a entrar a la misma, aquejando horrores y traumas insuperables.

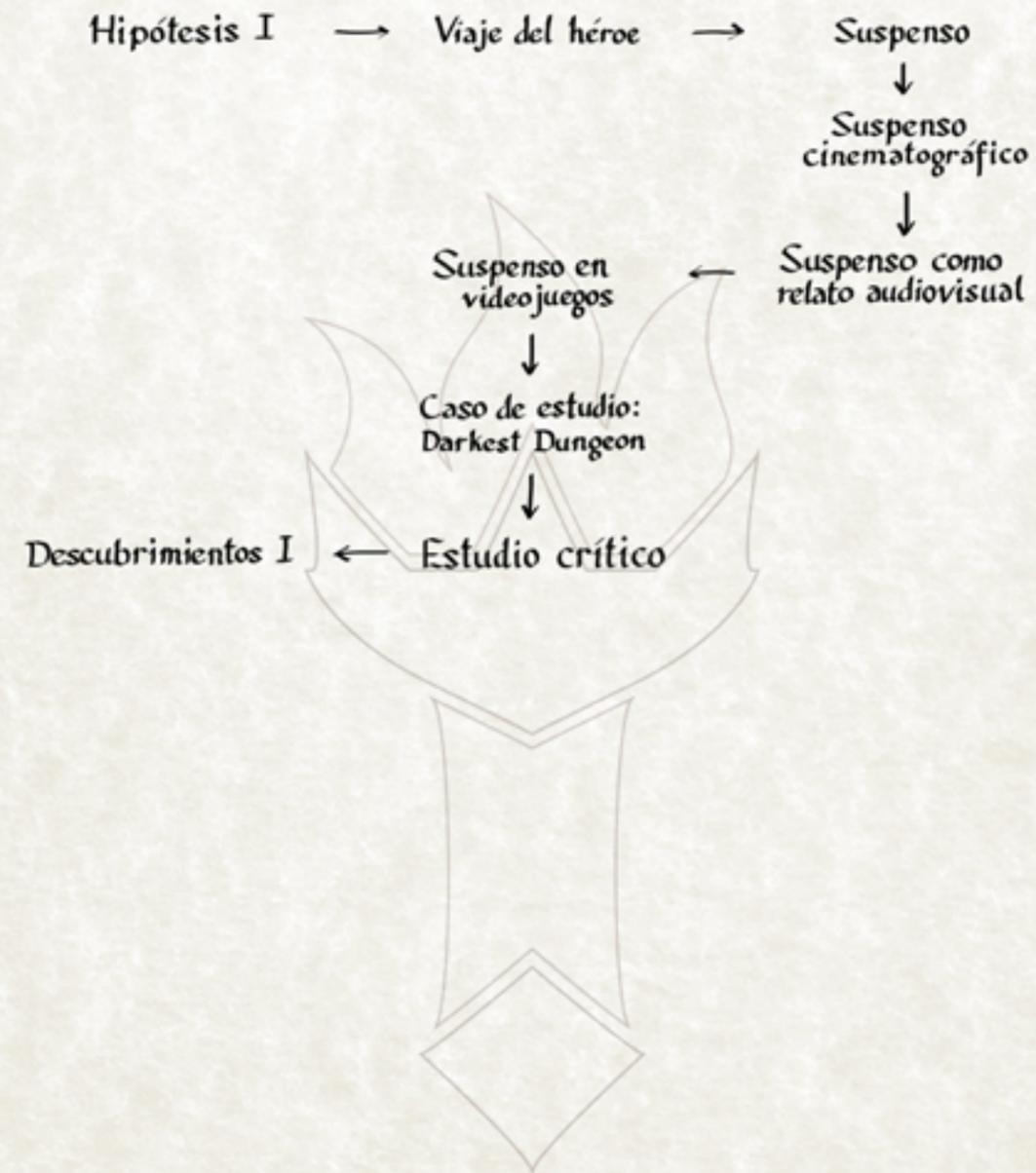
La jugabilidad trabaja en función de la narrativa (los Héroe supervivientes nunca volverán a entrar a la *Darkest Dungeon*, sin importar lo que el jugador haga para intentar convencerlos), pero también genera una fuerte disonancia, ya que el equipo de Héroe enviados a la mazmorra debe estar equipado, entrenado, y ser de un nivel alto, debido a lo brutal de los enemigos presentes en la misma, y por lo tanto, son Héroe a los que el jugador ha dedicado tiempo en utilizar, familiarizarse con sus habilidades y equipamiento, y entrenar y explorar otras de las mazmorras presentes en el juego.

Relacionado al proceso de familiarización y entrenamiento de personajes, típico de los juegos de rol, es el fenómeno de la *player-driven narrative*, o la narrativa dirigida por el jugador. Ésto se refiere a la historia que el jugador le otorga a un personaje, objeto, o entidad dentro del juego, coloquialmente conocida como *headcanon* (en comparación al *canon* a secas, la historia propia y oficial del juego) y que puede variar de jugador a jugador. Ésta historia puede ser dirigida por el juego mediante arquetipos, características, actitudes, o habilidades de los personajes, ya que éstos se prestan a incitar al jugador a crear su propia narrativa dentro de la experiencia de juego. Cabe mencionar y resaltar que la narrativa dirigida por el jugador también puede chocar con los incentivos presentados por la jugabilidad, lo que también puede ser una fuente de disonancia.

Un ejemplo es la presencia de personajes (usualmente de apariencia inofensiva y adorable) pensados para que el jugador se encariñe con ellos, para luego tener que sacrificarlos para continuar con la experiencia de juego. El objetivo del jugador (proteger y seguir jugando con el personaje con el cual el jugador se ha encariñado) choca con la historia del juego (sacrificar al personaje para poder continuar con el juego).

Ésta situación se presenta de forma exacerbada en *Darkest Dungeon*, en la pelea contra el Corazón de la Oscuridad, el jefe final del juego, en la cual el jugador debe elegir a uno de los Héroe de su equipo para ser sacrificado, lo cual puede considerarse un clímax tanto de la jugabilidad, como de la narrativa dirigida por el jugador.





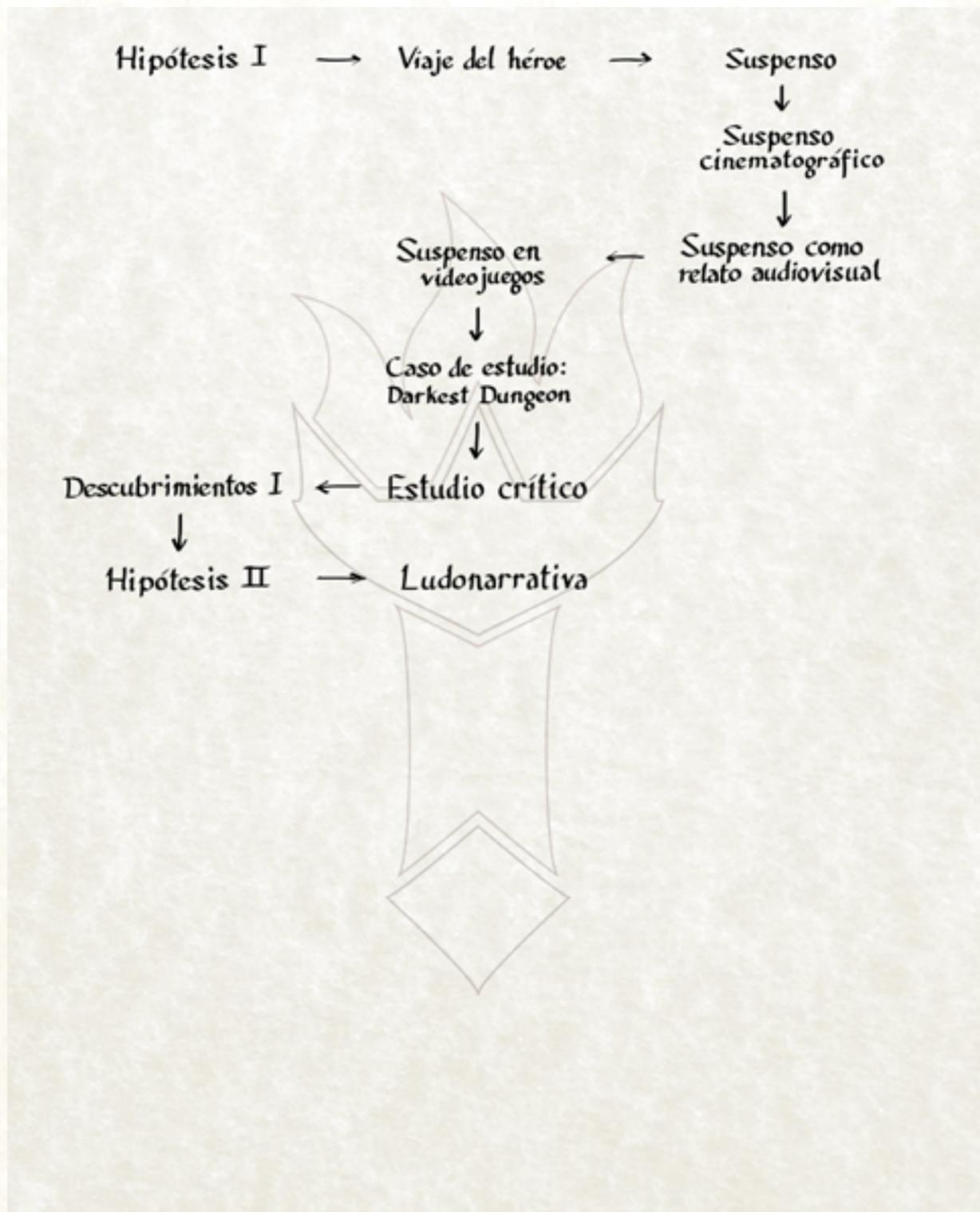
CONCLUSIONES Y DESCUBRIMIENTOS I

HIPÓTESIS COMPROBADA:

Darkest Dungeon posee características tanto del Viaje del héroe, como la recursividad en su *gameplay*, o los arquetipos de los personajes, entre otros; como del *thriller* psicológico cinematográfico contemporáneo, como la sensación de anticipación ante un misterio por resolver, o la desinformación del protagonista, por ejemplo.

Ésto se puede observar en la jugabilidad, propia del género *roguelike*, con un alto grado de variabilidad entre partida a partida, la “espiral ascendente” presente en su experiencia de juego, y su alta rejugabilidad por esta misma razón; las características de los personajes que referencian cuentos e historias ficticias de autores como Lovecraft o Poe; la historia fragmentada que debe ser recopilada pieza a pieza; o el misterio siempre presente respecto a la razón por la que se desatan estos monstruos y pesadillas en vida provenientes de la *Darkest Dungeon*.

A partir de la comprobación de la primera hipótesis, surge el concepto de ludonarrativa, o más precisamente el concepto de disonancia ludonarrativa, el choque entre las opciones del jugador y las acciones que la historia requiere que éste tome para continuar con la misma. Por lo tanto, nuestra segunda hipótesis será relacionada a qué es precisamente la disonancia ludonarrativa, y cómo podemos observarla en el caso de estudio.

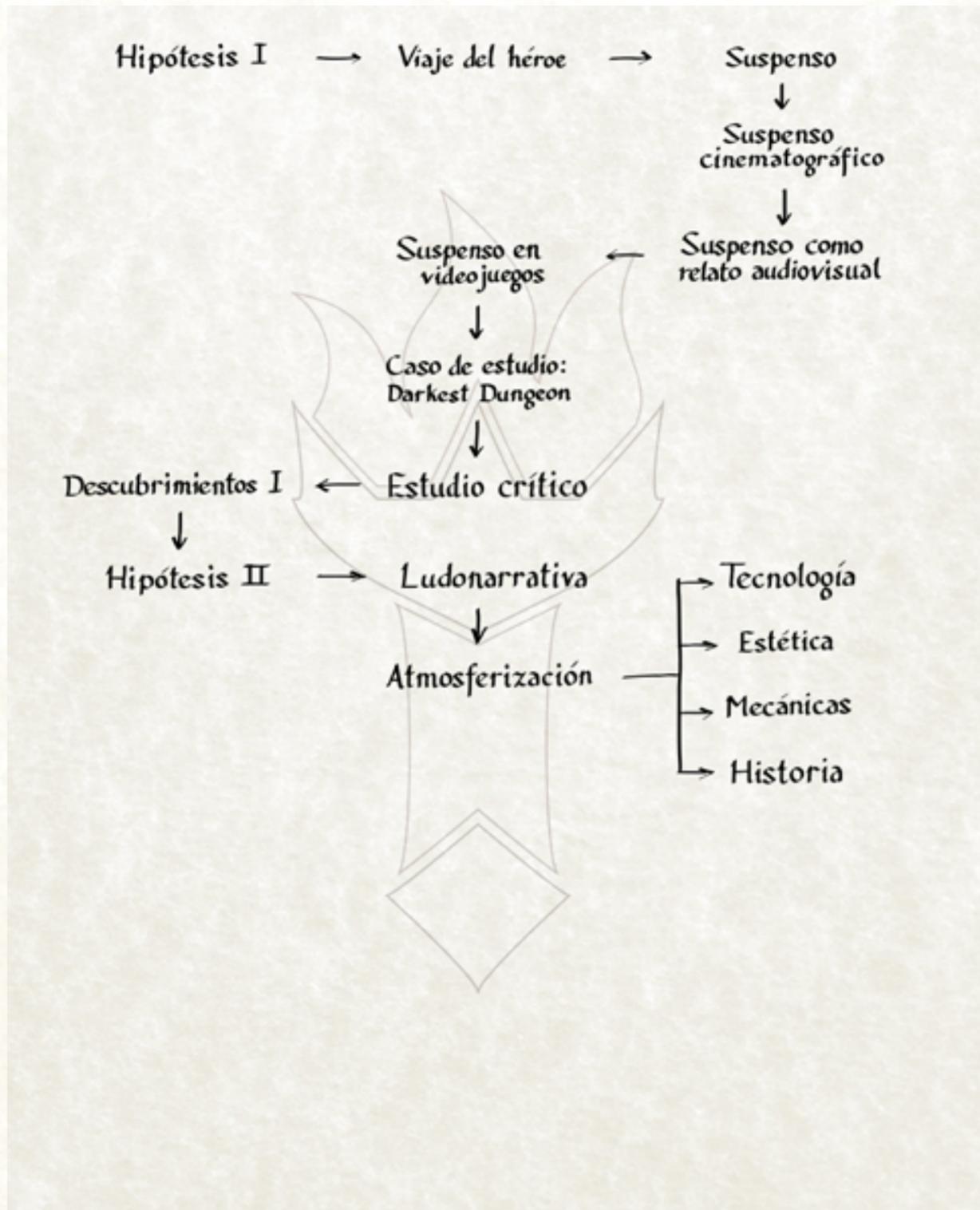


HIPÓTESIS II

“La contraposición entre las opciones presentadas por las mecánicas del juego y las acciones requeridas por la historia genera disonancia ludonarrativa en *Darkest Dungeon*”.

Nuestra segunda hipótesis plantea que la experiencia de juego en el videojuego *dungeon crawler roguelike Darkest Dungeon* (2015), posee una contraposición fundamental entre los objetivos presentados al jugador por las mecánicas del juego, y las acciones que la historia del mismo requiere que el jugador tome para proceder de forma coherente con las motivaciones y objetivos del protagonista del juego.

Para comprobarla, definiremos a qué se refieren los conceptos de mecánicas e historia del juego en base a los planteamientos de Jesse Schell, el concepto de ludonarrativa y posteriormente disonancia ludonarrativa en base al artículo de Frederic Seraphine, y cómo se puede generar ésta disonancia ludonarrativa en una experiencia de juego, para finalmente observar nuevamente el caso de estudio y ver si ésta existe.



ATMOSFERIZACIÓN: PARTES DE LA EXPERIENCIA DE JUEGO

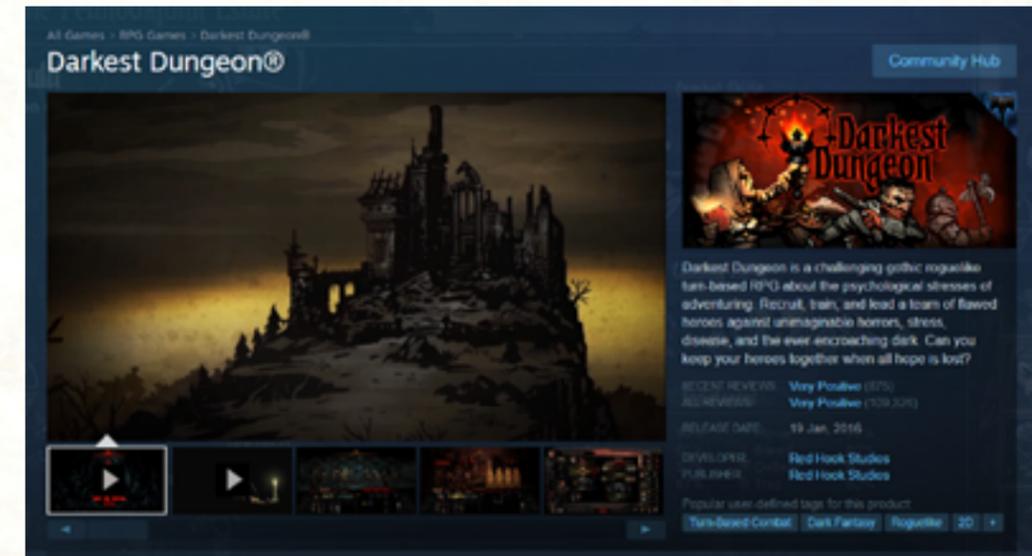


fig. 6.1

La atmosferización, o **construcción y contextualización de la experiencia de juego** dentro y fuera del videojuego, se compone de cuatro contextos distintos, los que son definidos según el estado del arte disponible para cada uno en el desarrollo del videojuego y como el desarrollador toma decisiones de diseño en cada contexto.

CONTEXTO TECNOLÓGICO - TECNOLOGÍA

El contexto tecnológico, el cual se refiere a los **materiales e interacciones que hacen el juego posible**; se establecen límites físicos en los cuales se puede y no se puede hacer algo con el juego, y los componentes que la experiencia de juego requiere para ser llevada a cabo.

Además, también se refiere a la interfaz física o **plataforma** con la que el jugador interactúa con el juego mismo, al canal, hablando semióticamente. Jesse Schell se refiere a este contexto como **Tecnología** (lit. “*the game’s Technology*”, 2015).

Las interfaces físicas o plataformas para los videojuegos son producidas según el estado del arte de las compañías dedicadas como *Sony*, *Nintendo*, o *Microsoft*; mientras que la elección de plataforma para un juego en particular es decidida por los desarrolladores a través de una compañía distribuidora (*publisher*) intermediaria, y se define si el videojuego será para su experiencia en computadora, si el juego requiere o no conexión constante a internet, o si requiere una consola dedicada para videojuegos, por ejemplo.



En el caso de *Darkest Dungeon*, el contexto tecnológico o plataforma es una computadora; y la forma más común de obtener acceso al videojuego es a través de la aplicación *Steam* (fig.6.1). El juego no requiere de acceso continuo a internet para ser experimentado, pero *Steam* ofrece almacenar los datos de partida en la nube si se cuenta con conexión a internet.

CONTEXTO AUDIOVISUAL - ESTÉTICA

El contexto audiovisual, el cual se refiere a los componentes audiovisuales de la experiencia de juego; los **códigos y referencias audiovisuales que evocan y construyen un mundo** distinto al físico; así como los códigos e interfaces visuales típicas de los videojuegos. Schell se refiere a éste contexto como **Estética** (lit. “*the game’s Aesthetics*”, 2015), y según los planteamientos de Donald Norman (2005), se ve intrínsecamente relacionado al diseño visceral, ya que es la primera impresión y el primer factor que comienza a construir la experiencia de juego.

La construcción audiovisual del mundo del videojuego suele apoyarse en referencias históricas o ficticias para contextualizar al protagonista en un mundo nuevo; permite que el jugador reconozca signos audiovisuales y que los interprete para generar la experiencia de juego; factores como el diseño visual de personajes tanto aliados como enemigos, la música de ambiente, o el diseño de escenarios son parte de la Estética de un videojuego. Por lo mismo, la Estética de un videojuego suele depender mucho del género del mismo.

Otra parte de la Estética es el **diseño de interfaces** no-físicas, y el **diseño de información** presentada al jugador; aquí radican códigos propios de los videojuegos, desarrollados a lo largo de la existencia de éstos como medio, y que varían tremendamente dependiendo del género propio del videojuego; factores que componen el HUD o *Heads Up Display* del jugador y entregan información relevante de forma rápida, como los medidores de Vida (coloquialmente llamadas “Barras de Vida”, y que pueden informar sobre aliados o enemigos) o de Recursos, los contadores de enemigos o de *combo* en juegos de pelea, indicadores o instrucciones de los controles, sonidos que llaman la atención del jugador en distintas situaciones (bajos Puntos de Vida restantes del protagonista, o se acerca un enemigo peligroso, por dar un par de ejemplos), etcétera. Existen numerosos códigos de interfaces audiovisuales propios de los videojuegos, y suelen ser una de las partes más visibles y reconocibles en cualquier experiencia de juego.

Darkest Dungeon se apoya en referencias visuales a la era Gótica, o a los trabajos de autores como H. P. Lovecraft o Edgar Allan Poe, tanto en su diseño de personajes (fig.6.2) como en el diseño de escenarios, o el diseño de interfaz del HUD. Debido a su combate por turnos, se entrega información útil de forma rápida en su HUD (fig.6.3) para que el jugador pueda tomar decisiones informadas sobre las acciones a seguir de sus personajes en cada turno.



fig.6.2



fig.6.3



CONTEXTO JUGABLE - MECÁNICAS

El contexto jugable, el cual se refiere a las **reglas y procedimientos del juego**, tanto en objetivos como en lo que el jugador puede hacer dentro del juego. El contexto jugable describe el objetivo final del juego, la forma en que se “gana” el juego, y las reglas que el jugador debe seguir en el camino a cumplir ese objetivo final; se define el espacio en que el jugador puede realizar acciones, como estas acciones interactúan con el entorno del juego, y como afectan a otros personajes o acontecimientos dentro del mismo. Las reglas del juego deben ser claramente observables, y establecer lo que el jugador puede y no puede hacer en el juego. Schell se refiere al contexto jugable como **Mecánicas** (lit. “*the game’s Mechanics*”, 2015), y podemos relacionarlo según Norman al diseño conductual (2005), la forma en que el jugador interactúa e interpreta las reglas y posibilidades que el juego presenta, el objetivo final, y como la capacidad de realizar acciones (y las acciones a realizar) satisfacen el objetivo del juego, por lo mismo, el diseño de reglas del juego debe ser funcional, comprensible, y utilizable.

Las Mecánicas del videojuego establecen Objetivos a cumplir para el jugador, y ofrecen Recompensas una vez que éstos han sido cumplidos; cumplir ésta serie de procesos de objetivo-recompensa es como se refleja el progreso hacia el objetivo final del juego. Éstos objetivos, al combinarse con las posibilidades y caminos ofrecidos, reciben el nombre de **Incentivos**, acciones que el jugador tiene la opción de realizar dentro de la experiencia de juego para obtener una recompensa.

La combinación entre Mecánicas y Tecnología da origen a la **jugabilidad** (lit. *gameplay*); la interfaz física (los controles o mandos de las consolas o de la computadora) permite la interacción del jugador con el juego, y como las interacciones con ésta interfaz son definidas mediante las reglas del juego es como se define la jugabilidad en la experiencia de juego; es decir, como el jugador toma control del protagonista en el juego e interactúa con el mundo del mismo.

Es importante no confundir con rejugabilidad (lit. *replayability*), la cual se relaciona mucho más al concepto de **partida** (lit. *playthrough*), como ya fue mencionado; la rejugabilidad es más cercana a qué tanto se incentiva al jugador a rejugarse el juego, especialmente cuando se trata de géneros enfocados en el concepto (por ejemplo, *roguelikes*).



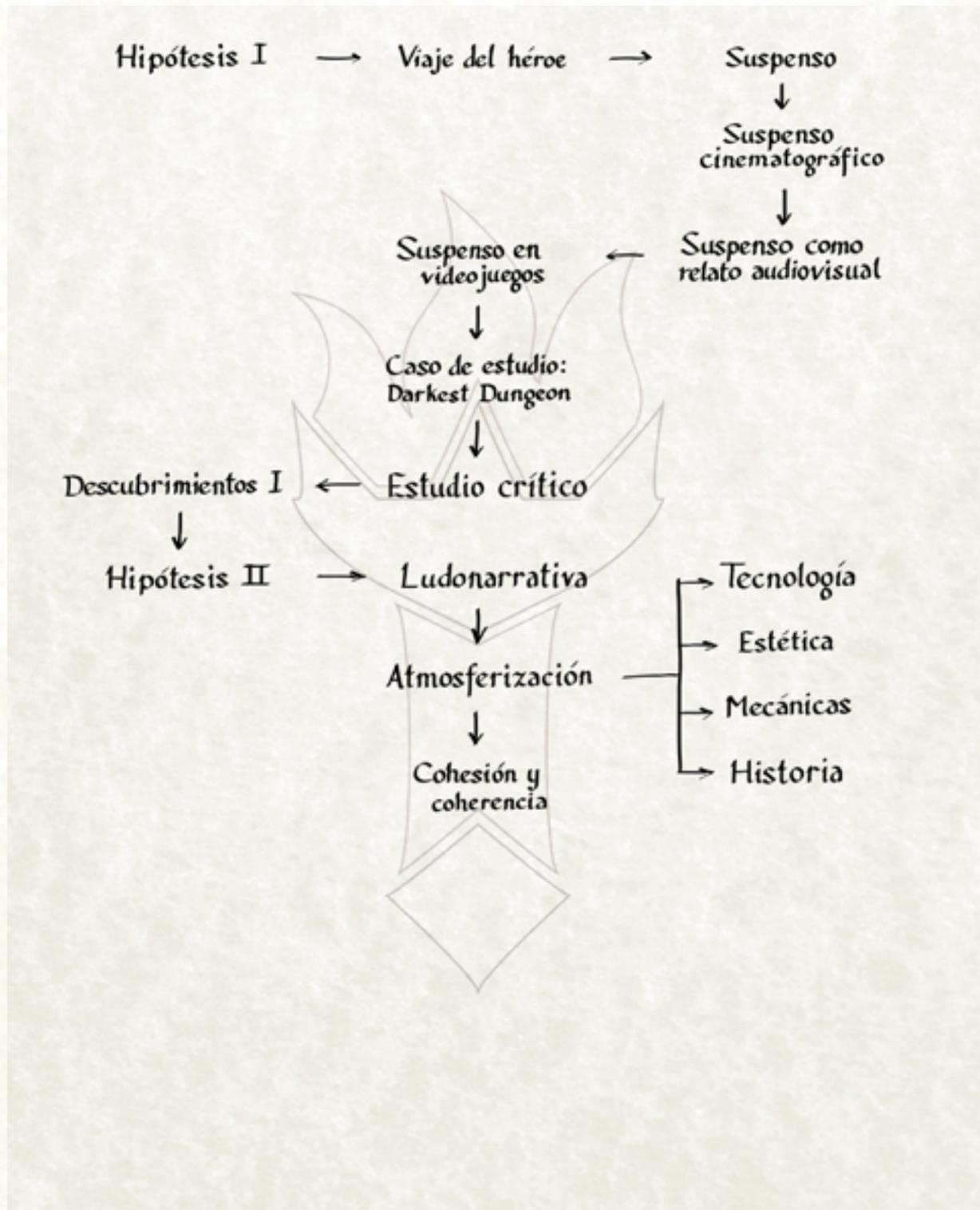
CONTEXTO NARRATIVO - HISTORIA

El contexto narrativo, el cual se refiere a la **secuencia de eventos que definen el mundo** dentro del videojuego, en el cual el jugador se ve inmerso durante la experiencia de juego; se refiere al escenario en sí, al contexto histórico, al conflicto presente, y a las motivaciones de los personajes, tanto protagonistas como antagonistas, para participar en éste conflicto; y suele ser la principal causa por la cual el jugador forma una relación empática con el protagonista, más allá de la primera impresión entregada por la Estética. Schell se refiere a éste contexto como la **Historia** del juego (lit. “*the game’s Story*”, 2015), y según Norman estaría intrínsecamente relacionado al diseño reflexivo, ya que el diseño de trasfondo de los personajes y de la narrativa suelen ser los que conllevan el mayor peso del mensaje y el significado de la experiencia de juego; el mensaje entregado incita la interpretación del jugador.

Una forma común entre jugadores de referirse a la Historia del mundo de un videojuego es “**Lore**”, concepto usualmente utilizado para referirse al “saber popular”, a las historias que se transmiten verbalmente. La Historia del mundo del juego puede estar presente tanto de forma explícita (se observa y visita dentro de la experiencia de juego, el jugador activamente aprende más sobre el mundo mientras más juega, y sus acciones afectan directamente el mundo del juego), como implícita (se observan consecuencias de hechos no visibles durante la experiencia, el jugador debe buscar y reconstruir los sucesos que llevaron a la situación presente durante la experiencia de juego).

A su vez, también existe la Historia del protagonista del juego, los acontecimientos y sucesos que le otorgan sus motivaciones, habilidades, y objetivos, y suele ser uno de los factores más importantes en lograr que el jugador forme una relación empática con el protagonista; las motivaciones del protagonista deben resonar con el jugador para que éste desee que el protagonista logre su objetivo; las habilidades y capacidades del protagonista deben ser coherentes con su estado tanto al inicio, durante, y al final del juego para mantener la inmersión y dar una sensación de “crecimiento” al jugador; y los objetivos del protagonista deben de ser coherentes con sus motivaciones y sus capacidades para que la experiencia de juego sea funcional.

A esta coherencia se le da el nombre de **Directivas**: las acciones que el protagonista debe tomar en la Historia del juego según sus motivaciones, habilidades, y objetivos personales.



CHOQUES, COHESIÓN, COHERENCIA

"[...] Debes proveer [a los usuarios] de una experiencia que sea cohesiva, intuitiva, e incluso placentera—una experiencia en que todo funciona de la forma que debería".
(Jesse James Garrett, 2002).

LUDONARRATIVA

La existencia e interacción tanto de Incentivos como Directivas nos lleva al concepto de **Ludonarrativa**.

La ludonarrativa es la **interacción entre las Mecánicas y la Historia del juego**; es la contraposición de los objetivos presentados al jugador para obtener recompensas, y las opciones que éste pueda tomar para lograrlos, con las acciones que el personaje tomaría según sus motivaciones, habilidades y objetivos personales; es decir, es la contraposición directa entre Incentivos y Directivas.

Por regla general, los Incentivos y Directivas suelen apuntar en la misma, o al menos similar, dirección, ya que el objetivo del jugador en el juego suele ser el mismo o ir en la misma dirección que el objetivo del protagonista del juego.

Pero, ¿qué ocurre cuando no van en la misma dirección?

Aquí es cuando empiezan a aparecer choques y roturas en la cohesión y coherencia del juego, los cuales rompen la inmersión del jugador.

COHESIÓN ESTÉTICA Y MECÁNICA

La **cohesión** se relaciona intrínsecamente a la Estética y a las Mecánicas del juego, y a los factores "externos" que pueden romper la inmersión.

Por factores externos se refiere a una rotura de la inmersión causada por una interrupción abrupta de la experiencia de juego. La causa más común (y más fácil de observar), es cuando la experiencia es interrumpida por un fallo o función defectuosa, usualmente en la Estética o en la Interfaz tecnológica o medio de juego, que interfieren con la jugabilidad.

El ejemplo más claro son los *glitches* o fallas de sistema; cuando un juego falla de una forma que rompe directamente las Mecánicas (la capacidad del jugador de continuar o completar los objetivos del juego), siendo algunos de los *glitches*



más visualmente llamativos los *out of bounds*, abreviado como *OoB*, y que se refieren a cuando el personaje controlable se escapa, voluntaria o involuntariamente, de los límites del mapa de juego. Las figuras 7.1, 7.2, y 7.3 muestran capturas de pantalla de distintos ejemplos de *glitches OoB* que ocurren en el videojuego *Outlast* (2013).

Éstos *glitches* suelen ser compartidos en las Comunidades de juegos, ya sea para su utilización en modos de juego no-oficiales (por ejemplo, *speedruns*, desafíos de completar el juego en tiempo récord), o para llamar la atención de los desarrolladores para su posterior reparación.

COHERENCIA MECÁNICA Y NARRATIVA

La **coherencia** se relaciona estrechamente con las Mecánicas y la Historia del juego, y a los factores “internos” que pueden romper la inmersión.

Por factores internos se refiere a una rotura de la inmersión causada por una ruptura en la coherencia de la experiencia de juego, es decir, entre las Mecánicas y la Estética del juego, o entre las Mecánicas y la Historia del juego, que dejan de tener sentido al interactuar entre sí.

La causa más común de una rotura de la inmersión por factores internos es la dificultad de las Mecánicas del juego. Cuando cumplir el objetivo de un juego es tan difícil, que el jugador voluntariamente decide dejar de jugar debido a esto, es decir, cuando la recompensa no es suficiente incentivo para completar el objetivo. Un ejemplo famoso de esta situación es la saga *Dark*

Souls, juegos renombrados por su dificultad y por causar que jugadores abandonen sus partidas por la misma.

Otra de las causas más comunes es cuando las Mecánicas chocan con la Historia, es decir, cuando las Mecánicas permiten al jugador realizar acciones directamente en contra de la Historia sin repercusión (por ejemplo, eliminar a un personaje importante para la progresión de la Historia; o una *post-gameplay cutscene loss* o pelea perdida por guión en la cinemática, en la cual el jugador logra derrotar a un enemigo, frecuentemente luego de una ardua pelea, para que luego el protagonista sea derrotado de forma unilateral en la cinemática posterior a ésta).



fig.7.1



fig.7.2



fig.7.3



DISONANCIA LUDONARRATIVA

Particularmente en éste último caso, en el choque entre las Mecánicas y la Historia, entre los Incentivos presentados, y las Directivas a seguir para el jugador, ocurre el fenómeno llamado **disonancia ludonarrativa**.

El término disonancia ludonarrativa (lit. *ludonarrative dissonance*) fue acuñado por Clint Hocking, ex-director creativo de *LucasArts*, entonces trabajando en *Ubisoft*, en octubre de 2007 en su *blog* sobre diseño de videojuegos, *clicknothing*. Hocking establece el término en respuesta al videojuego *Bioshock* (PC/Xbox 360, 2007), en el cual existe una separación entre el camino presentado por la historia (progreso como personaje y en la historia a través de colaborar con una organización), y el camino presentado por el *gameplay* o mecánicas (progreso como personaje a través de actuar en beneficio propio en desmedro de los demás, presentado literalmente a través de matar y cosechar energía de otros personajes). Ésta separación, según Hocking, rompe la inmersión en la experiencia de juego, es decir, rompe la suspensión de la incredulidad.

En 2016, Frederic Seraphine, semiólogo e investigador especializado en videojuegos de la Universidad de Tokio, identifica la razón de la disonancia ludonarrativa como una oposición entre “incentivos” y “directivas” dentro de la “estructura lúdica (el juego)” y la “estructura narrativa (la historia)”.

Entonces, el problema planteado por la disonancia ludonarrativa es: cómo el juego debe ofrecer objetivos al jugador (parte de la experiencia lúdica) para que sean coherentes y consistentes con la dirección presentada por la historia del mismo (experiencia narrativa). La experiencia de juego debe ser coherente.

PARTICULARIDADES DEL VIDEOJUEGO ROGUELIKE

Otro de los conceptos presentados por Seraphine es el de “narrativa emergente”, presente en un juego que no tiene una historia lineal que contar, sino que ofrece varias historias potenciales para ser experimentadas por el jugador. Schell se refiere a éste concepto como la “máquina de historias” (lit. “*the story machine*”, 2015).

Éste concepto se ve intrínsecamente relacionado al diseño modular (o procedimentalmente generado) y a la narrativa dirigida por el jugador presentes en videojuegos *roguelike*, ya que al permitir que el jugador tome las riendas de la historia, pero siempre dentro del entorno delimitado por las mecánicas, se presenta una ilusión de libre albedrío propia de otros géneros de juego, como por ejemplo, los *sandbox*.

La narrativa emergente fue propuesta por Seraphine (2016) como una respuesta a la disonancia ludonarrativa, ya que esta disonancia no puede existir entre las directivas y los incentivos, si las directivas sólo existen como un marcador de meta para los incentivos.

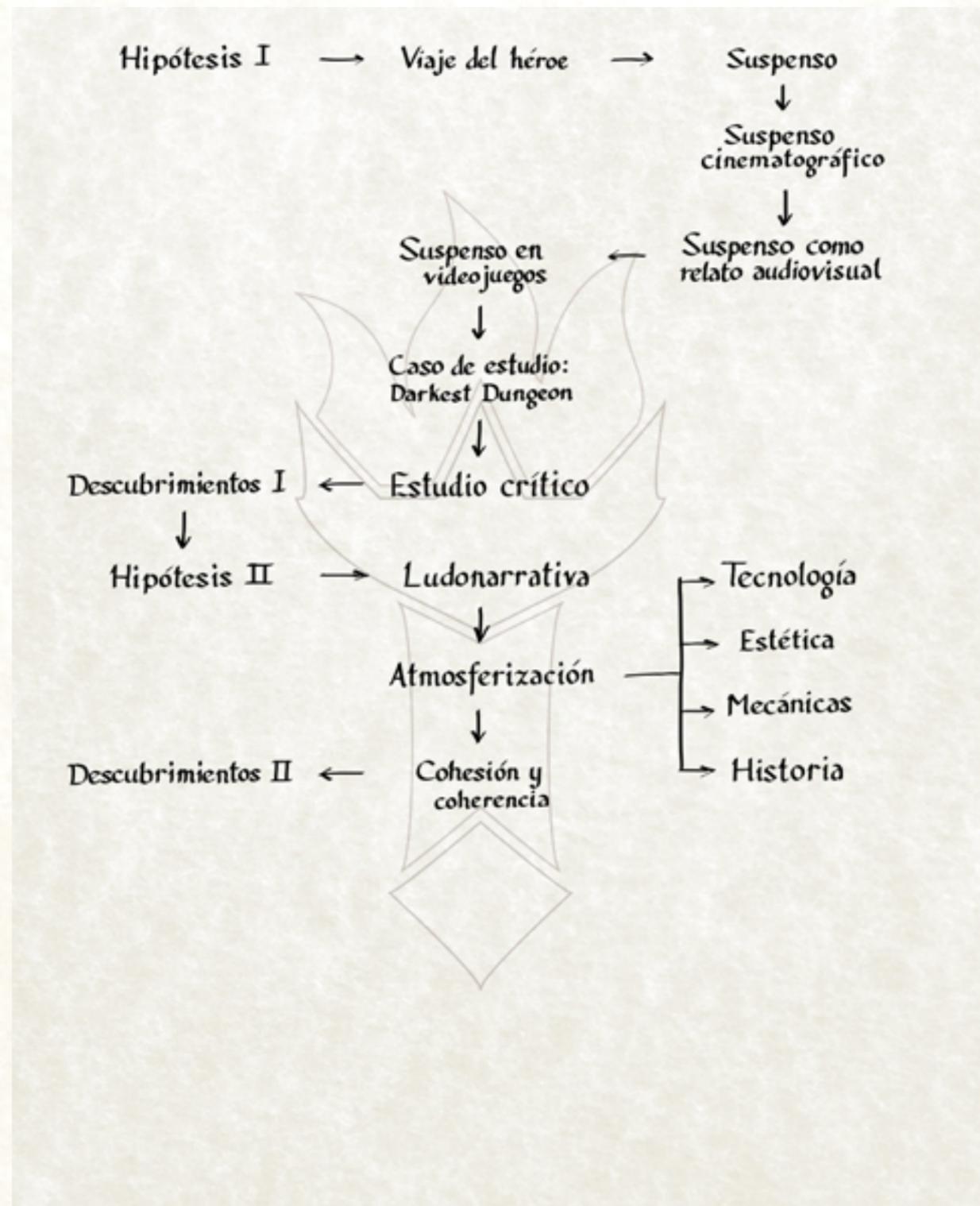


EN EL CASO DE DARKEST DUNGEON

Darkest Dungeon presenta una situación poco convencional, ya que el protagonista principal y avatar del jugador, el Heredero, no tiene cara, historia, o género definido, más allá de su situación de “ser el Heredero” a la fortuna del Ancestro y su motivación principal —entregada por el mismo— de enfrentarse a la *Darkest Dungeon*, los cultistas y abominaciones que salen de ésta y sellarla una vez más.

Además, la libertad que ofrecen sus Mecánicas al ser un *dungeon-crawler roguelike*, que genera tanto mazmorras como misiones de forma procedimental, le otorga al jugador libertad y agencia total en la forma en que éste persiga el objetivo final del juego, superar las cuatro expediciones a la titular *Darkest Dungeon*.

Por lo tanto, podría afirmarse que debido a su protagonista “en blanco” y consecuente poca definición en las motivaciones, capacidades y objetivos del mismo, *Darkest Dungeon* presenta poca firmeza y dirección en las Directivas, y por lo tanto, una amplia libertad para el jugador para que siga los Incentivos de la forma que éste desee.

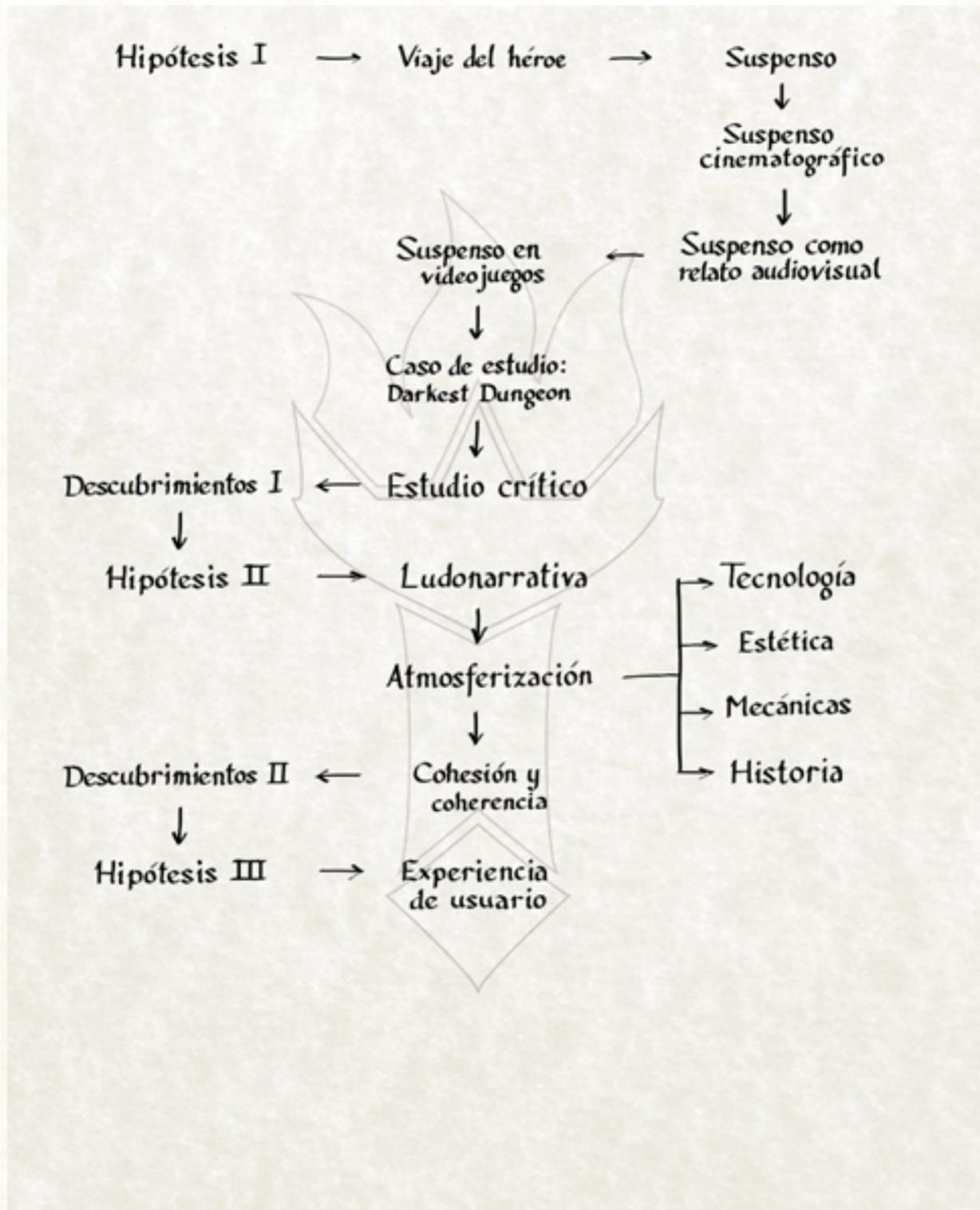


CONCLUSIONES Y DESCUBRIMIENTOS II

HIPÓTESIS DESMENTIDA:

Darkest Dungeon genera una experiencia de juego ludonarrativamente coherente, gracias a su protagonista “en blanco”, lo que le otorga mayor importancia y agencia a las decisiones del jugador, y como éste decide completar los Objetivos que se le plantean; por lo tanto, priman los Incentivos ofrecidos por las Mecánicas del juego ya que las motivaciones y objetivos del protagonista no tienen real peso o definición, y con esto, las Directivas de la Historia pasan a segundo plano, excepto cuando se cruzan con el objetivo principal del juego: enfrentar a la *Darkest Dungeon*.

En los respaldos teóricos utilizados para definir la disonancia ludonarrativa y cómo ésta podría aparecer en el caso de estudio, Jesse Schell establece que un juego debe presentar una experiencia de juego, y por lo mismo, un diseñador de videojuegos debe diseñar esta experiencia de juego. Entonces, como parte de la siguiente hipótesis, analizaremos la experiencia de juego desde el diseño de experiencia de usuario.

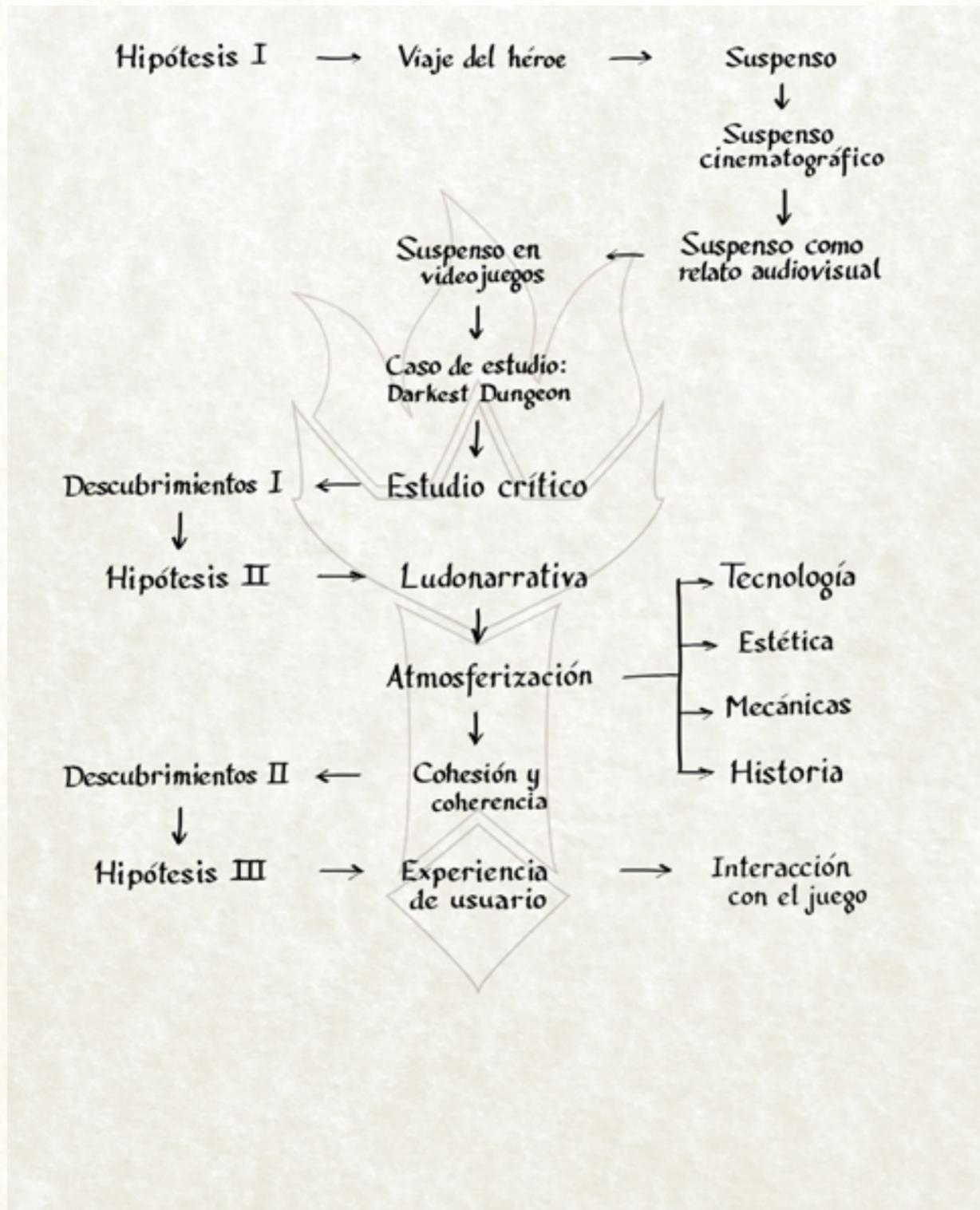


HIPÓTESIS III

“Un videojuego *roguelike*, tal como *Darkest Dungeon*, debe ser ludonarrativamente coherente y presentar características tanto del Viaje del héroe como del *thriller* psicológico en su experiencia de juego”.

Nuestra tercera hipótesis plantea que la experiencia de juego en un videojuego *roguelike*, tal como *Darkest Dungeon* (2015), debe poseer características tales como la coherencia entre los objetivos presentados por las mecánicas del juego y las acciones requeridas por las motivaciones y objetivos del protagonista del juego, y como la anticipación y misterio del *thriller* psicológico y la caracterización de los personajes principales y recursividad del Viaje del héroe.

Para comprobarla, primero definiremos la experiencia de usuario en un videojuego, o experiencia de juego, en base a los planteamientos sobre *User Experience* de Jesse James Garrett; y luego exploramos características particulares del diseño de experiencia en videojuegos, como el desarrollo de apego emocional a los personajes, la creación de avatares en juegos de rol, o la aplicación del diseño modular para crear nuevas opciones para el jugador, para finalmente llegar a la propuesta de un modelo de diseño de experiencia de videojuegos *roguelike*.



EXPERIENCIA DE USUARIO E INTERACCIÓN CON EL JUEGO

“La experiencia de usuario no es sobre el funcionamiento interno de un producto o servicio. La experiencia de usuario es sobre cómo funciona por fuera, donde una persona tiene contacto con éste.”
(Jesse James Garrett, 2002)

Garrett (2002) define la experiencia de usuario como la experiencia que un producto crea para la gente que lo utiliza en el mundo real.

Asimismo, los videojuegos son productos con un fin comercial, pero ya que el videojuego en sí se enfoca en crear una experiencia de juego en la cual el usuario (el jugador) participa, debe seguir las reglas del diseño de experiencia.

LA IMPORTANCIA DE LOS TUTORIALES

Por regla general, la experiencia de juego, similar a un sitio web, es un producto de autoservicio. No hay manual de instrucciones, no hay seminario de entrenamiento, no hay representantes de servicio al cliente para guiar al usuario (Garrett, 2002). Sólo está el jugador, enfrentándose por sí mismo al juego con sólo su ingenio y experiencia previa para guiarle.

O... tal vez si existe un guía.

Aquí aparecen los **tutoriales**. Etapas de juego cortas que suelen aparecer al inicio del juego, o cada vez que surge una variante nueva para el jugador, y que explican como éstas funcionan en relación a los otros factores del juego. Los tutoriales son la primera interfaz e interacción, en muchos casos, entre las reglas del juego establecidas en las Mecánicas y el jugador, y se encargan de informar sobre éstas, sobre los Objetivos y sobre las Acciones que puede tomar el jugador dentro del juego.

La claridad, e incluso visceralidad, de las reglas del juego es una parte importante de mantener la inmersión dentro del mismo. Más allá de los tutoriales, existen códigos en los videojuegos que los jugadores buscarán como primera acción, como por ejemplo el movimiento en el plano (las teclas W, A, S, D para controlar el movimiento del personaje son un código establecido a este punto), la capacidad de mover el punto de vista de la cámara (generalmente utilizando el ratón o la segunda palanca del control) alrededor del personaje, o las acciones que causan que el personaje reciba daño



o pierda una vida (como tocar espinas, o caer por un precipicio). Éstas son algunas de las acciones que ya son categorizadas como instintivas para jugadores experimentados, al punto que el diseño de productos como teclados o controles responden a éstos códigos.

Por lo mismo, el diseño de Mecánicas del juego, en particular, por ejemplo, el diseño de controles y reglas del entorno responden a los principios del diseño visceral de Norman (2005), ya que son las acciones que el jugador busca de manera instintiva.

EXPERIENCIA DIRIGIDA POR EL JUGADOR

Generalmente, en un juego existen acciones disponibles para el jugador que no necesariamente contribuyen o progresan hacia el objetivo final del juego, pero que recompensan al jugador por realizarlas y son parte importante de la experiencia de juego.

Éstos “**objetivos opcionales**” aportan a la sensación de recompensa del jugador, y por lo tanto es importante que existan dentro de la experiencia de juego. Ejemplos de objetivos opcionales son las llamadas “*collect-a-thons*”, maratones de colección que incitan a completar el juego “al 100% o más”, o las misiones diarias (que ayudan a generar una sensación de rutina); acciones que generan apego emocional del jugador hacia el juego y que son parte importante de la experiencia personal de juego del jugador. Éstos eventos que el jugador realiza por cuenta propia, o decide integrar a su rutina de juego, hacen que el jugador interactúe más y por más tiempo con los personajes y con el mundo del juego, por lo que además de desarrollar apego emocional, estos episodios de interacción construyen y contribuyen a la experiencia de

uso (Jacob, Martínez y Esteve, 2012), o en este caso, a la experiencia de juego. Éstos objetivos opcionales son especialmente importantes en juegos *roguelike*, debido a que el jugador no siempre alcanza el mismo punto, de la misma forma o en la misma condición, en cada partida; la modularidad y variabilidad hacen que el jugador explore más caminos para “completar” el juego, y desarrolle familiaridad a la par que desarrolla habilidad mecánica.

El **jugador elige su propia experiencia de juego** al tomar opciones más que sólo las delimitadas por las Directivas; esa agencia y libertad de decisión es parte de lo que separa a los videojuegos como medio audiovisual de otros medios más lineales y menos interactivos, como el cine o el teatro.

DISEÑO EMOCIONAL Y LOS JUEGOS DE ROL

El diseño emocional es parte del diseño de personajes, ya que se busca la relación de empatía entre el jugador y el personaje, y con ésta empatía **se busca que el jugador tome el mismo camino que el personaje**, es decir, que el jugador naturalmente siga una Directiva.

En un juego de rol, el jugador toma el rol del personaje presentado, el cual pasa a ser su avatar dentro del mundo del videojuego. El jugador puede tomar decisiones sobre éste personaje, puede personalizarlo (lit. *customize*), puede cambiar su equipamiento, habilidades o incluso apariencia. Esta posibilidad de personalización empieza a crear apego emocional al personaje, lo cual, en especial con los avatares, es un indicador de la extensión de la identidad, como queda plasmado en la frase “aquello que era mío se vuelve yo” (Jacob, Martínez y Jiménez, 2019).



Los personajes del videojuego, sean el avatar del jugador o no, son objetos de diseño. Son diseñados para que el jugador interactúe con ellos y se sienta parte de la historia (particularmente con los avatares), pasen de ser simples “objetos de diseño” a ser “posesiones” mientras pasa tiempo de juego, instancias, y experiencias suficientes (Jacob, Martínez y Jiménez, 2019), es decir, se forjen relaciones de empatía y de apego emocional a los personajes, a sus historias y motivaciones, las cuales son reforzadas al completar objetivos y experiencias que lo consoliden, para que finalmente el jugador intente tomar decisiones “que tomaría el personaje”, siguiendo las Directivas planteadas por la Historia de los personajes y reforzadas por el apego emocional.

Asimismo, el jugador puede desarrollar apego no sólo a los personajes, sino incluso al mundo del juego, o a las Mecánicas del mismo, lo cual se puede observar en sagas de juegos (como, por ejemplo, *Resident Evil* o el mismo *Darkest Dungeon*), en los cuales los contextos de la atmosferización pueden variar drásticamente (en el ejemplo de *Resident Evil*, cambiando de género de horror de supervivencia (*Survival Horror*) a enfocarse más en la acción en el paso de RE3 a RE4; o *Darkest Dungeon* pasando de ser un *dungeon-crawler roguelike* en DD1 a un *roguelite* más lineal en DD2), pero los jugadores mantienen la “lealtad de marca” al jugar el juego de todas formas, intentando recapturar la experiencia de los juegos antecesores.

OPCIONES MOLDEADAS Y OPCIONES MODULARES

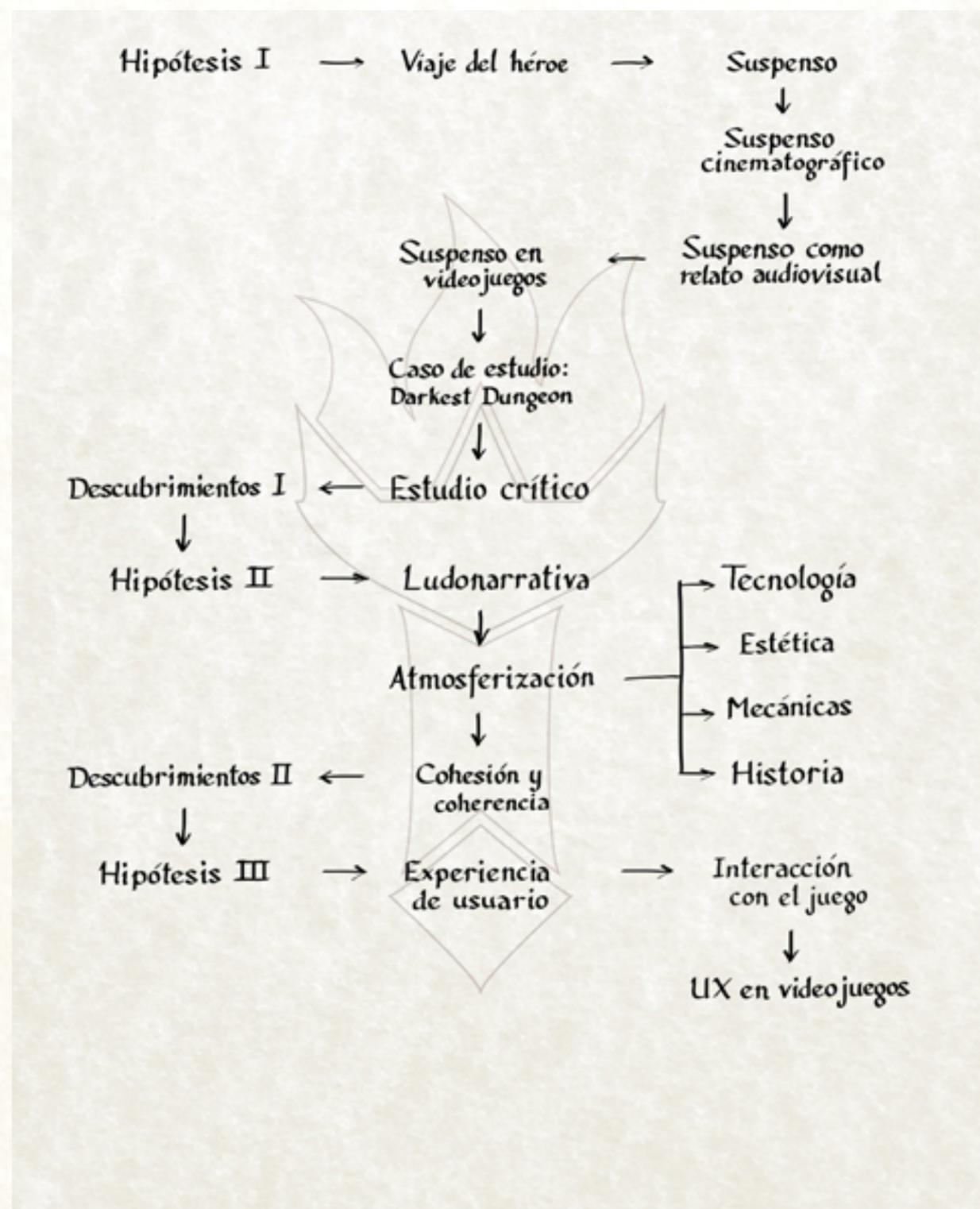
El inicio y el final del juego están definidos desde el comienzo de la experiencia (el punto de inicio y el objetivo final del juego) y la naturaleza

de los videojuegos (especialmente los *roguelike*) permiten que el **jugador elija su propio camino** a través del mismo.

Las Directivas son establecidas por la Historia del juego, y a su vez establecen guías: **acciones requeridas por la narrativa que moldean la experiencia de juego**; las opciones del jugador se limitan en cierto grado con las Directivas, ya que le dan dirección al jugador e intentan moldear la experiencia de juego a una experiencia más lineal, lo que remueve un nivel de libertad de decisión y/o exploración, pero a su vez permiten que el jugador siga una historia coherente consigo misma.

Por otro lado, los Incentivos son establecidos por las Mecánicas del juego; ofrecen Objetivos y recompensas no lineales, variables, por lo que forman una experiencia de juego modular, en la que el **jugador decide cómo modula su experiencia de juego** a partir de las decisiones que toma.

Uno de los principios centrales de los *roguelike* es la rejugabilidad, y el diseño modular permite combinar variables que generan una experiencia distinta en cada partida; el jugador aprende y desarrolla su habilidad mecánica, su capacidad de jugar el juego, con cada partida, lo que permite que progrese más con cada partida que juega, y la anticipación del jugador interactúa con la dificultad mecánica del juego, ya que éste aumento de habilidad en el tiempo al permitir al jugador cumplir nuevos objetivos, auto-impuestos o no (por ejemplo, qué tan lejos se puede llegar en una partida de *The Binding of Isaac* o de *Hades*, comparando la primera vez que se juega, con la primera vez que se termina una partida, con una partida cuando ya se tiene más de diez horas de experiencia de juego total).



DISEÑO DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO EN VIDEOJUEGOS

“El objetivo final del diseñador de juegos es entregar una experiencia. Cuando tienes una imagen clara de tu experiencia ideal y sus elementos esenciales, tu diseño tiene algo a lo que aspira. Sin esa meta, sólo estás deambulando en la oscuridad”.
(Jesse Schell, 2015)

En *The Elements of User Experience* (2002), Jesse James Garrett establece que el diseño de experiencia de usuario se descompone en **cinco planos o niveles interdependientes**, organizados verticalmente, y que los elementos dentro de éstos se separan según si se observa el **producto como funcionalidad**, o el **producto como recurso de información** (fig.8). En el lado de la funcionalidad, se observan los elementos como una serie de tareas, es decir, el producto es una herramienta para completar una tarea u objetivo. En el lado de la información, lo importante es qué información se ofrece y de qué forma es ofrecida al usuario mediante el producto.

Cabe mencionar que lo más importante del producto, sea éste funcional o un recurso de información es el **contenido** del mismo, y que éste sea relevante para el usuario, sino la experiencia fallaría en su nivel más básico.

En el caso de los videojuegos es posible aplicar ambos ámbitos, ya que el videojuego es un producto funcional y a la vez una fuente de información, y es también posible relacionar los elementos directamente a los contextos de la atmosferización.

ESTRATEGIA:

La estrategia se refiere a qué es lo que se busca obtener con el producto, tanto para los desarrolladores como para los usuarios. En éste nivel se balancean las necesidades del usuario, y los objetivos del producto en ambos ámbitos.

En el nivel de estrategia se observan los objetivos del videojuego como producto (metas de negocios) y las necesidades del usuario (entretenimiento, catarsis, etc).

ENFOQUE:

El enfoque se refiere a cuáles son las distintas funciones y piezas del producto, con las cuales se busca cumplir el objetivo. Aquí se observan las especificaciones funcionales, por un lado, como los requerimientos de contenido, por el otro.

En el nivel de enfoque aparecen las especificaciones del canal o interfaz física del videojuego (Tecnología, en particular, controles físicos, plataforma de juego, etc) y el diseño de reglas del juego (género del videojuego, especificaciones del contenido como qué tipo de juego se desea hacer, para qué plataforma se está diseñando, cómo se gana en el juego).

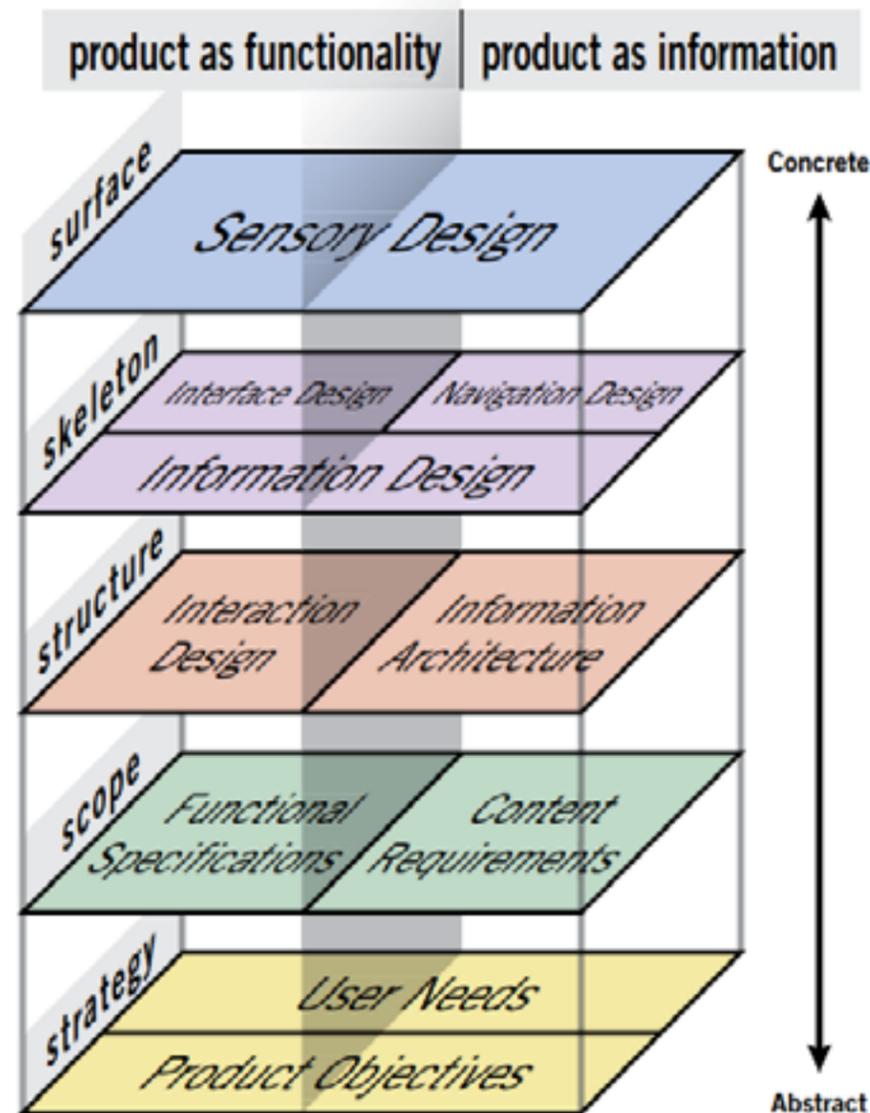


fig. 8
(Garrett, 2002, p.161)

ESTRUCTURA:

La estructura se refiere a cómo éstas funciones y piezas del producto encajan y funcionan entre sí. Aquí aparece el diseño de interacción, donde se define la respuesta del sistema a las acciones del usuario; por el otro lado, se observa la arquitectura de la información, la organización de los elementos del contenido para que sean inteligibles.

En el nivel de estructura surgen el diseño de interacción de las Mecánicas (acciones que puede tomar el usuario y controles internos del juego, cómo se presentan los objetivos al jugador) y las decisiones de la Historia que se presentará en el videojuego (definir el conflicto mayor dentro del juego; definir las características, motivaciones y objetivos de los personajes).

ESQUELETO:

El esqueleto se refiere a la ubicación de elementos dentro del producto para su máxima eficiencia. Éstos elementos pueden ser tanto audiovisuales como funcionales (controles, tutoriales, etc). En ambos lados se ve el diseño de información, la presentación de información de una forma que facilite su entendimiento. En el lado funcional se observa el diseño de interfaces, para que los usuarios interactúen con la funcionalidad del sistema; la interfaz de un recurso de información es el diseño de navegación, los elementos en pantalla que permiten al usuario navegar a través de la arquitectura de la información.

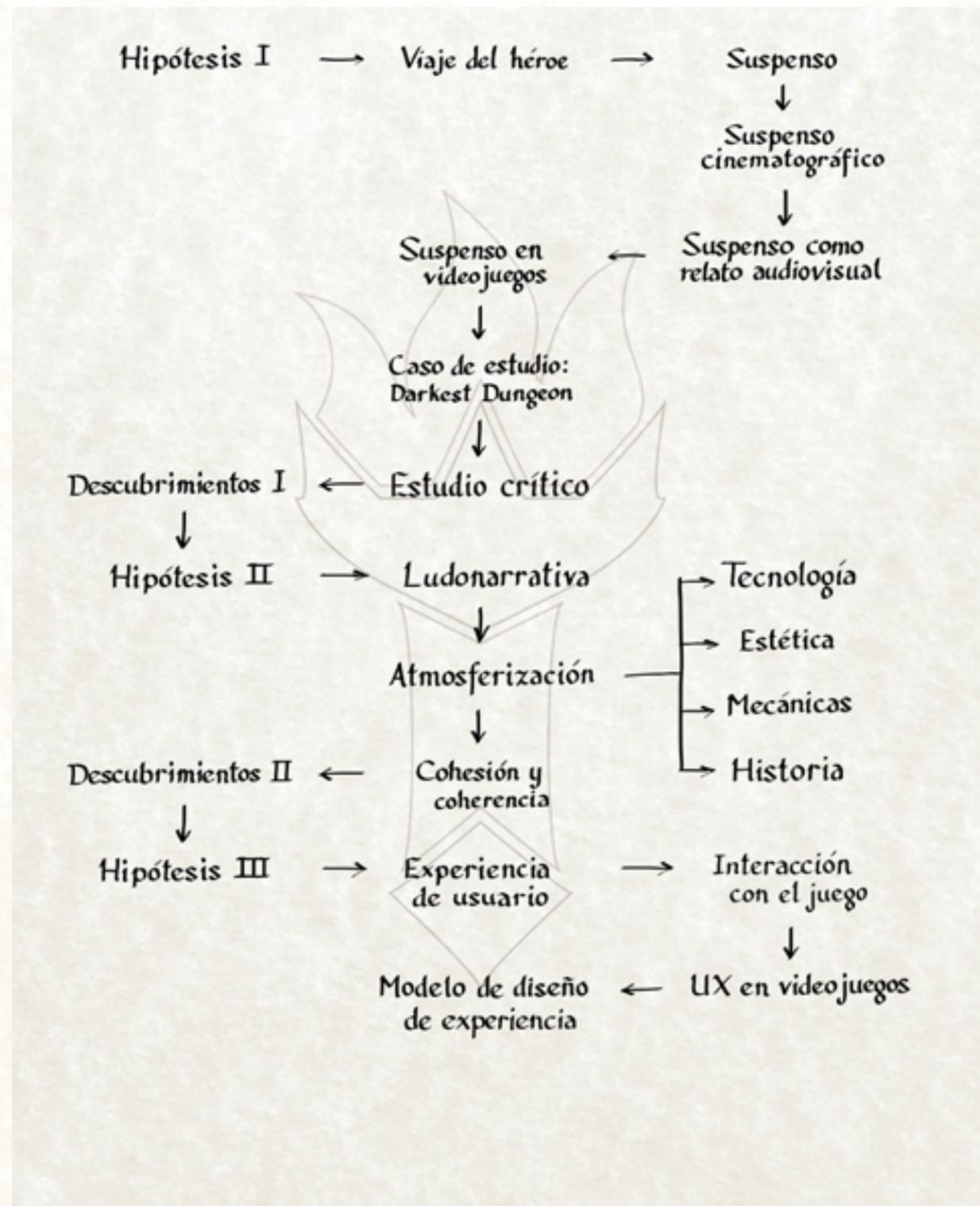
En el nivel de esqueleto se observa el diseño de interfaz interna del juego (tanto visuales, de acuerdo a códigos audiovisuales de videojuegos, como mecánicas, diseño de menús y pantallas de

datos relacionados a los personajes) y el diseño de navegación dentro del mismo (diferencias entre aliados y enemigos, reflejado en el diseño de personajes; mapeo de escenarios y etapas; referencias históricas o ficticias reflejadas tanto en los personajes como el entorno).

SUPERFICIE:

La superficie se refiere a la impresión externa o final del producto, lo que directamente observa el usuario. Está intrínsecamente relacionada al contexto audiovisual y tecnológico, ya que es la interfaz con la que el usuario interactúa directamente, participando en una experiencia sensorial creada por el producto terminado.

En el nivel de superficie se toman la mayor parte de las decisiones finales de diseño audiovisual y estético para que reflejen las decisiones tomadas en los niveles anteriores; diseño final de personajes y escenarios, diseño de efectos visuales y auditivos, diseño de música, etcétera.



MODELO DE DISEÑO DE EXPERIENCIA EN VIDEOJUEGOS

En base al modelo de diseño de experiencia de usuario de Garrett, propondremos un modelo de diseño de experiencia de videojuegos *roguelike* para luego ser modificado y curado en base a los descubrimientos del estudio crítico sobre *Darkest Dungeon*.

Primero, tenemos los cinco niveles que plantea el modelo de Garrett. Éstos niveles son estrategia, enfoque, estructura, esqueleto, y superficie.

Después, podemos establecer una relación entre los niveles del modelo, y los contextos de la atmosferización, y a través de éstos se puede plantear preguntas de diseño que se deben responder para crear una experiencia de juego.

ESTRATEGIA:

Lo que se busca obtener de un videojuego es una experiencia que entretenga al jugador. Lo que se busca obtener de un videojuego *roguelike* es una experiencia recursiva, que comience de un inicio común, pueda repetirse y que la forma de llegar al objetivo final sea distinta cada vez, es decir, una experiencia modular.

ENFOQUE:

Las plataformas posibles para videojuegos son: consolas de videojuegos o computadora, junto a las aplicaciones para acceder a videojuegos (*Steam*, *Epic Games Store*, etc)

La experiencia modular implica la participación del diseño procedimental, y que existan combinaciones de variables (o módulos) dentro del juego.

ESTRUCTURA:

Mecánicas: controles del personaje y objetivos a seguir (¿cómo juego el juego?)

Historia: conflicto principal y motivaciones del protagonista (¿quién es mi protagonista? ¿cuál es su objetivo? ¿por qué lo persigue?)

ESQUELETO:

Mecánicas: capacidades de los personajes, delimitación y mapeo de escenarios (¿qué puede hacer mi personaje? ¿dónde puedo hacer esto?)

Historia: identificación de facciones, separar aliados de enemigos, historia del mundo (¿contra quién peleo? ¿cómo llegamos a esto? ¿dónde ocurre esto?)

Estética: diseño de interfaces (+diseño de información), diseño de personajes, diseño de escenarios (¿cómo puede saber el jugador sobre su personaje? ¿sobre el mundo? ¿cómo identifica aliados y enemigos? ¿cómo identifica sus objetivos a seguir?)

SUPERFICIE:

Estética: diseño de personajes y escenarios, música, VFX, SFX, etc. (¿qué es lo que ve el jugador? ¿cómo identifica lo que ocurre en pantalla?)



Una vez planteadas las preguntas en base al modelo de Garrett adaptado a la experiencia en videojuegos *roguelike* (fig.9.1), se modifican las preguntas propuestas en base a las aseveraciones corroboradas del estudio crítico:

ESTRATEGIA:

¿Qué planeo hacer? -> Un videojuego *roguelike*
 ¿Para qué? -> Para entretener y presentar una experiencia de juego modular al jugador

ENFOQUE:

¿En qué plataforma se juega el juego?
 (La progresión del juego no necesariamente debe ser lineal)
 ¿Cuál es el inicio del juego? ¿Cuál es el final al que quiero llegar?

ESTRUCTURA:

(El objetivo final del juego debe estar claramente definido para el jugador)
 ¿Cómo se juega el juego? ¿Cómo se puede ganar? ¿Cómo se puede perder?
 (No es necesario que el personaje jugable sea siempre el mismo) (El jugador debe poder empatizar con el protagonista, pero también puede ser un vehículo para que el jugador empatice con otros personajes)
 ¿Quién es el protagonista? ¿Es el avatar del jugador? ¿Es el único protagonista?
 (Existe un clímax en el juego, sea de historia o de *gameplay*) (La anticipación mantiene al jugador interesado) (El protagonista evoluciona durante la experiencia de juego)
 ¿Cuál es el objetivo del protagonista? ¿Qué ocurrirá cuando lo consiga?
 (Es importante que el jugador empatice con los personajes del juego)
 ¿Por qué persigue este objetivo?

ESQUELETO:

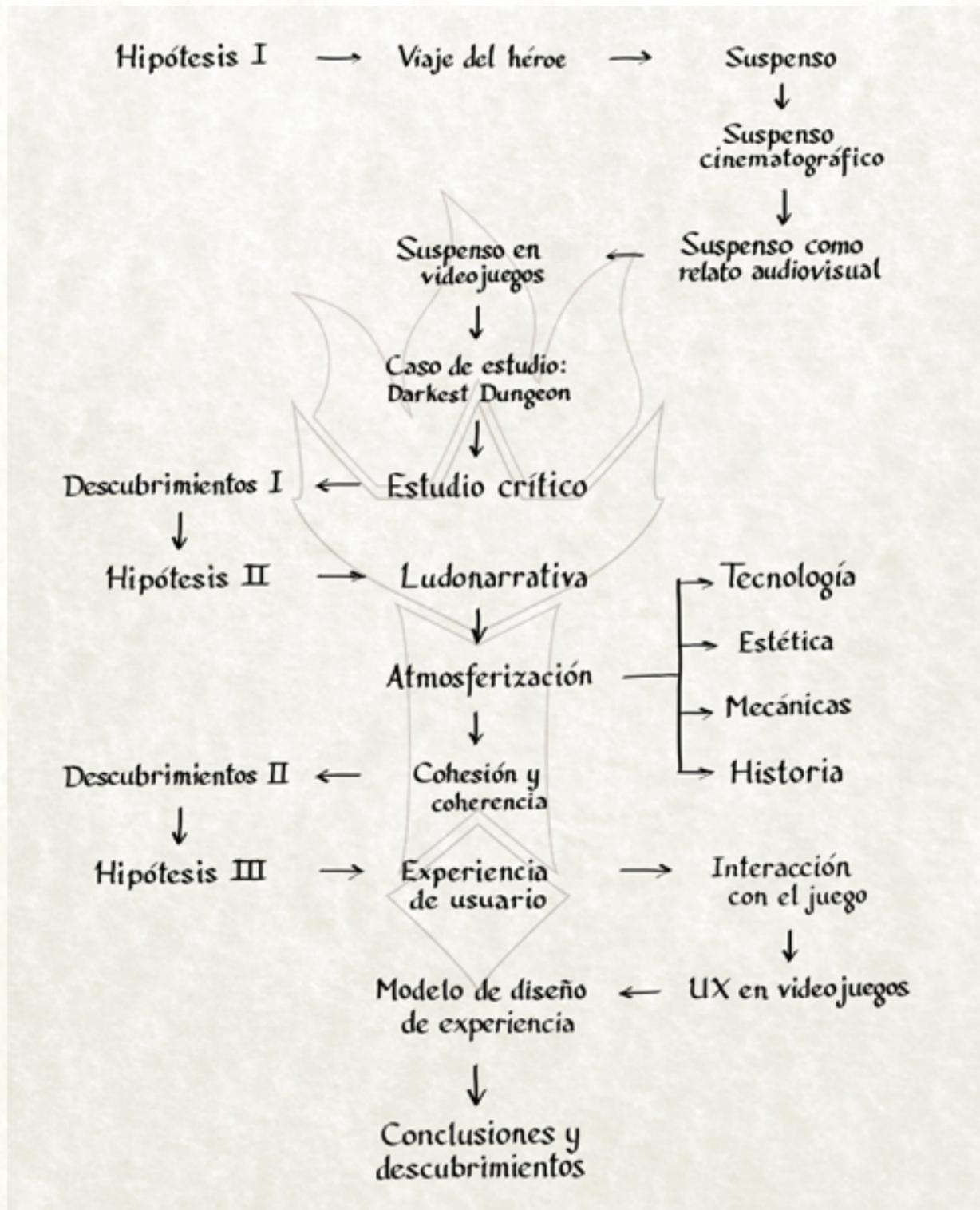
¿Qué puede hacer el personaje?
 ¿Dónde lo puede hacer? ¿En qué espacio se mueve?
 (El antagonista debe presentarse claramente al jugador) (La lucha contra el ejército del antagonista añade peso y valor al viaje del protagonista)
 ¿Contra quién pelea el protagonista?
 ¿Dónde ocurre todo esto?
 (Clichés y arquetipos pueden ayudar a orientar al jugador)
 ¿Cómo llegó el protagonista a esta situación?
 (La interacción entre personajes ayuda a generar empatía) (El equipo del protagonista evoluciona a lo largo de la experiencia de juego)
 ¿Cómo puede el jugador aprender sobre el protagonista? ¿Cómo puede revisar sus habilidades? ¿Quiénes son sus aliados?
 (Los detalles de la historia no necesariamente están explícitos, pero debe existir la opción de investigarlos) (El hecho que el jugador deba investigar para entender la historia la transforma en una recompensa)
 ¿Cómo puede el jugador aprender sobre el mundo del juego? ¿Dónde encuentra esta información? ¿Se muestra ésta información en la experiencia de juego?
 (El jugador puede manejar más información que el protagonista)
 ¿Cómo puede el jugador aprender sobre sus objetivos? ¿Cómo puede continuar con la progresión del juego?

SUPERFICIE:

¿Qué es lo que ve el jugador cuando juega?
 ¿Cómo puede el jugador identificar lo que ocurre en pantalla?

Superficie	- Interfaces y diseño audiovisual
Esqueleto	- Capacidades de los personajes
	- Historia y contexto del mundo
Estructura	- Diseño de interfaces
	- Reglas del juego
Enfoque	- Historia y motivación del protagonista
	- Plataformas de juego
Estrategia	- Objetivo final del juego
	- Videojuego <i>roguelike</i>
	- Experiencia de juego modular

fig.9.1



CONCLUSIONES Y DESCUBRIMIENTOS III

HIPÓTESIS ABIERTA:

Se puede afirmar que un videojuego *roguelike* debe presentar en su experiencia de juego características tales como la coherencia entre los objetivos presentados por las mecánicas del juego y las acciones requeridas por las motivaciones y objetivos del protagonista del juego; o como la anticipación y misterio del *thriller* psicológico y la recursividad y caracterización de los personajes principales del Viaje del héroe.

Para poder comprobar que el juego cumpla con éstas características se ofrece aplicar el modelo propuesto en el proceso de diseño: el modelo en sí es más una guía, una serie de preguntas a responder, las cuales están basadas en el diseño de experiencia según Garrett, y modificadas según los resultados de ésta investigación.

Cabe mencionar que podría ser posible aplicar éste modelo de diseño de experiencia de videojuegos no sólo en el género *roguelike*, sino que incluso en otros géneros de juego, especialmente juegos que busquen que el jugador juegue el juego más de una vez, como por ejemplo, los llamados *metroidvania*, gracias a los primeros expositores del género: *dungeon-crawlers* de plataformas basados en la exploración y descubrimiento; o incluso en juegos centrados en la interacción entre personajes con un foco en la historia, como lo serían las novelas visuales (o VN, por sus siglas en inglés), las cuales suelen ofrecer varias rutas que puede tomar el jugador, y que tienen historias y finales distintos en cada ruta.

Las preguntas de diseño planteadas por el modelo permitirían orientar el proceso de diseño de la experiencia de juego.



BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA:

- > Garrett, J. J. (2002). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*.
- > Schell, J. (2015). *The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition*. CRC Press, Taylor & Francis Group.
- > Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general, 5a edición*. Lumen.
- > Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.
- > Norman, D. A. (2005). *El Diseño Emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos (1ra ed.)*. Ediciones Paidós Ibérica.
- > Jacob-Dazarola, R. H., Martínez Torán, M., & Esteve Sendra, M. C. (2012). *Interaction for emotion: The different instances and events of interaction between people and products*. En *8th International Conference on Design and Emotion: Out of Control*. Londres, Reino Unido.

HEMEROGRAFÍA:

- > Hudson, M. E., Seppälä, K., Putkinen, V., Sun, L., Glerean, E., Karjalainen, T., Karlsson, H. K., Hirvonen, J., & Nummenmaa, L. (2020). *Dissociable neural systems for unconditioned acute and sustained fear*. *NeuroImage*, 216, 116522. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2020.116522>
- > Jacob Dazarola, R., Martínez Torán, M., & Jiménez Tapia, M. (2019). *Diseño, productos y emociones. Recursos para estimular comportamientos responsables*. *Academia XXII*, 10(19), 142-164. <https://doi.org/10.22201/fa.2007252Xp.2019.19.69892>

VIDEOGRAFÍA:

- > Silencer. (2015, 2 de febrero). *Darkest Dungeon - Intro* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QIRBzoKN4NY>
- > Bourassa, C. [GDC]. (2017, 28 de febrero). *A Torch in the Dark: Using Creative Direction to Light The Darkest Dungeon* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=k4ETK1C1KNs>
- > Sigman, T. [GDC]. (2017, 8 de julio). *Darkest Dungeon: A Design Postmortem* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0IUaGQhIPwo>
- > Callaert, G. [ThatGuyGlen]. (2020, 25 de abril). *How Darkest Dungeon was made and caused an outrage* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pbnsCYU0WHQ>

BIBLIOGRAFÍA WEB:

- > Pérez Porto, J., Merino, M. (2010, 17 de febrero). *Suspenso - Qué es, en la educación, definición y concepto*. Definicion.de. <https://definicion.de/suspenso/>
- > Prieto, J. (2020, 11 de febrero). *Películas de terror permiten estudiar el miedo en el cerebro*. *la diaria*. <https://ladiaria.com.uy/ciencia/articulo/2020/2/peliculas-de-terror-permiten-estudiar-el-miedo-en-el-cerebro/>
- > Tokarev, K. (2015, 09 de junio). *Red Hook Studios Talks About The Creation of Darkest Dungeon*. 80lv. <https://80.lv/articles/red-hook-studios-talks-about-the-creation-of-darkest-dungeon/>
- > Sigman, T. [Red Hook Studios]. (2014, 11 de febrero). *Darkest Dungeon by Red Hook Studios by Tyler Sigman*. Kickstarter. <https://www.kickstarter.com/projects/1460250988/darkest-dungeon-by-red-hook-studios/>
- > Hocking, C. (2007, 07 de octubre). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about*. [Artículo de blog]. Click Nothing, TypePad. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- > Seraphine, F. (2016, 2 de septiembre). *Ludonarrative dissonance: Is storytelling about reaching harmony*. [Artículo de blog]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony
- > López, T. [skyburi4]. (2022, 10 de abril). *Please help me with my college thesis! Survey on Darkest Dungeon I's themes and gameplay*. Reddit. https://www.reddit.com/r/darkestdungeon/comments/u0zr7q/please_help_me_with_my_college_thesis_survey_on/

LUDOGRAFÍA:

- > Red Hook Studios. (2015). *Darkest Dungeon* [Juego de rol dungeon-crawler roguelike por turnos]. Red Hook Studios.
- > Red Hook Studios. (2023). *Darkest Dungeon II* [Juego de rol roguelite por turnos]. Red Hook Studios.
- > Capcom. (2005). *Resident Evil 4* [Shooter de horror/acción en tercera persona]. Capcom.
- > 2K Boston, 2K Australia. (2007). *BioShock* [Shooter de horror en primera persona]. Irrational Games.
- > Naughty Dog. (2007). *Uncharted: Drake's Fortune* [Shooter de acción/aventura en tercera persona]. Sony Computer Entertainment.
- > From Software. (2011). *Dark Souls* [Juego de rol de acción]. Bandai Namco Entertainment.
- > Red Barrels. (2013). *Outlast* [Juego de terror en primera persona]. Red Barrels.
- > Game Freak. (1996). *Pokémon* [Juego de rol]. Nintendo.
- > Kinetic Games. (2020). *Phasmophobia* [Juego de horror multijugador cooperativo online]. Kinetic Games.
- > Behavior Interactive Inc. (2016). *Dead by Daylight* [Juego de horror de supervivencia multijugador online]. Behavior Interactive Inc.
- > Edmund McMillen. (2011). *The Binding of Isaac* [Juego dungeon-crawler roguelike de acción]. Edmund McMillen.
- > Dodge Roll. (2016). *Enter the Gungeon* [Juego dungeon-crawler bullet-hell roguelike de acción]. Devolver Digital.
- > Motion Twin. (2018). *Dead Cells* [Juego plataformero roguelike de acción/aventura]. Motion Twin.
- > Supergiant Games. (2020). *Hades* [Juego dungeon-crawler roguelike de acción]. Supergiant Games.
- > Re-Logic. (2011). *Terraria* [Juego de supervivencia en mundo abierto]. Re-Logic.



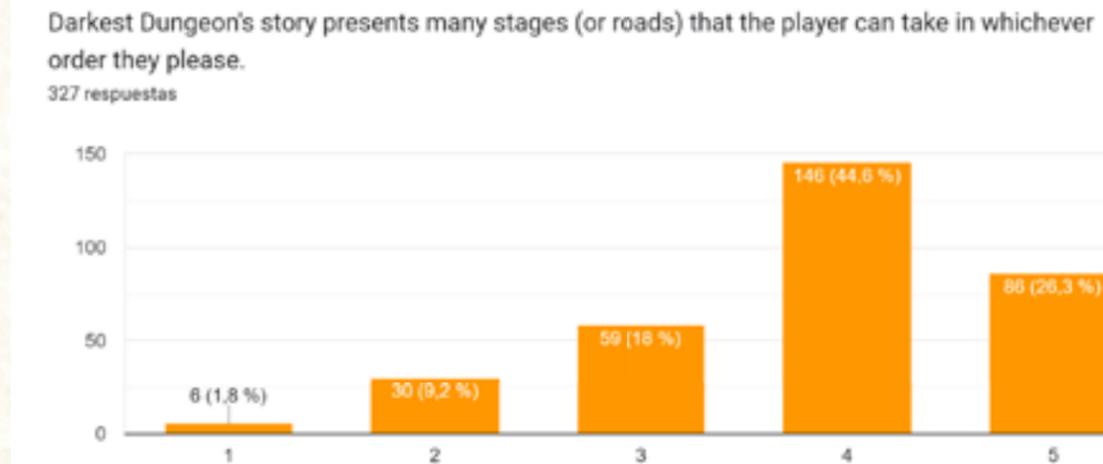
ANEXO I

En éste anexo se presentan los resultados de la encuesta realizada (López, 2022) en el *subreddit* de *Darkest Dungeon* (/r/darkestdungeon), entre el 10 y el 20 de abril de 2022, con un total de 327 respuestas durante éste período.

Cada pregunta presenta una escala de 1 a 5 para medir el nivel de "acuerdo" del encuestado anónimo con la pregunta realizada, con el fin de "desobjetivar" las aseveraciones en las cuales se basan las preguntas.

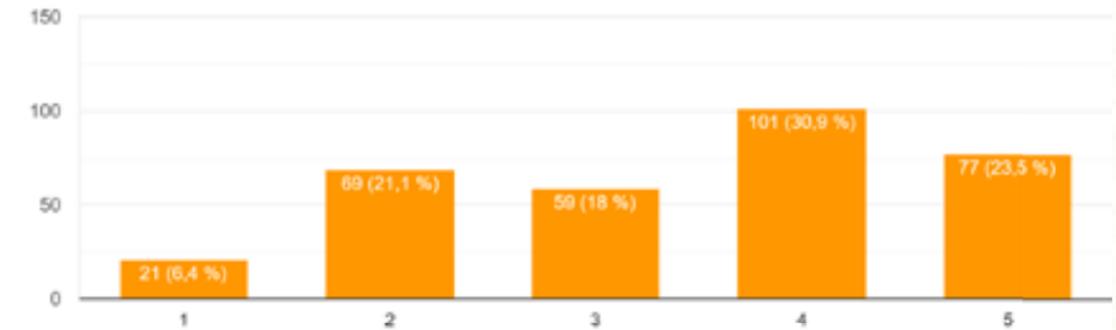
ESTRUCTURA Y FICCIÓN (FICCIÓN DE LA ESTRUCTURA)

1. LA HISTORIA DE DARKEST DUNGEON PRESENTA VARIAS ETAPAS (O CAMINOS) QUE EL JUGADOR PUEDE TOMAR EN EL ORDEN QUE LE PLAZCA.



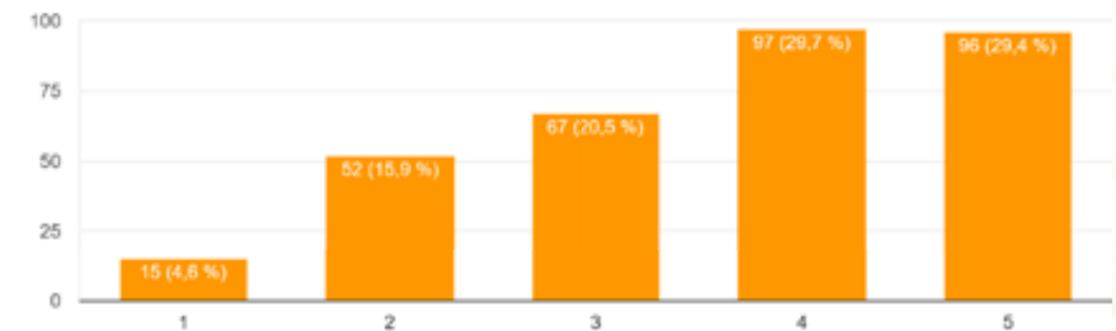
2. LA HISTORIA DE DARKEST DUNGEON PRESENTA VARIAS ETAPAS QUE DEBEN TOMARSE EN UN ORDEN ESPECÍFICO.

Darkest Dungeon's story presents some stages that have to be taken in a specific order.
327 respuestas



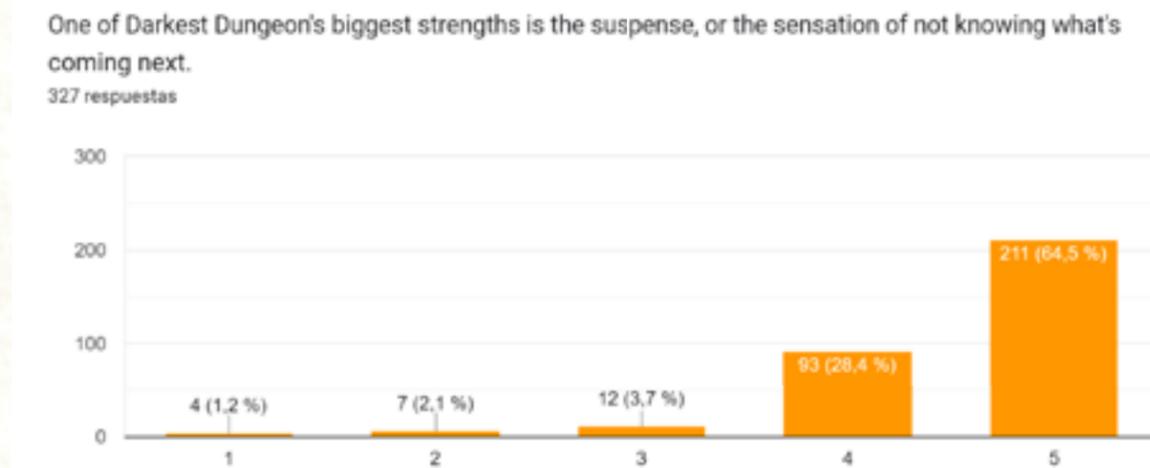
3. UNO DE LOS RECURSOS PRINCIPALES DE DARKEST DUNGEON ES LA INTERACCIÓN ENTRE PERSONAJES, SEA POSITIVA O NEGATIVA.

One of Darkest Dungeon's biggest strengths is the interaction between characters, be it positive or negative.
327 respuestas

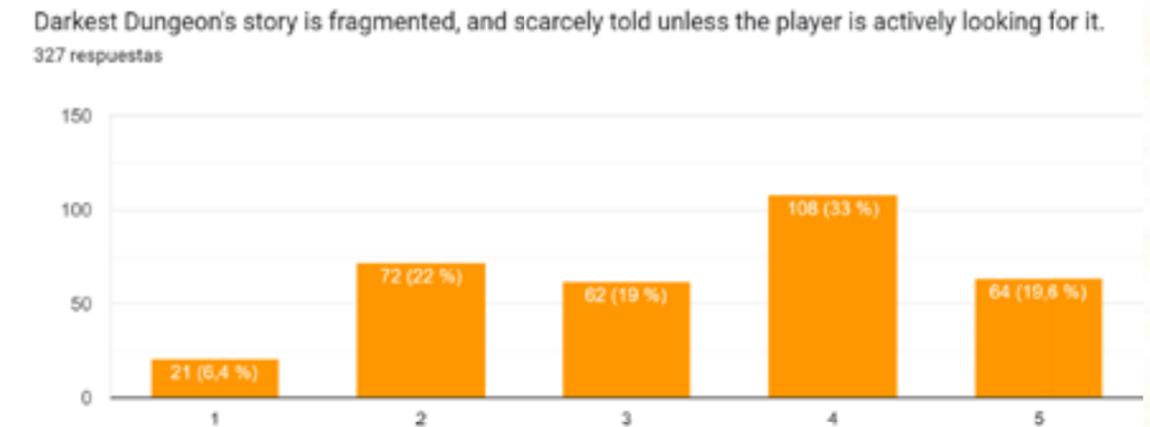




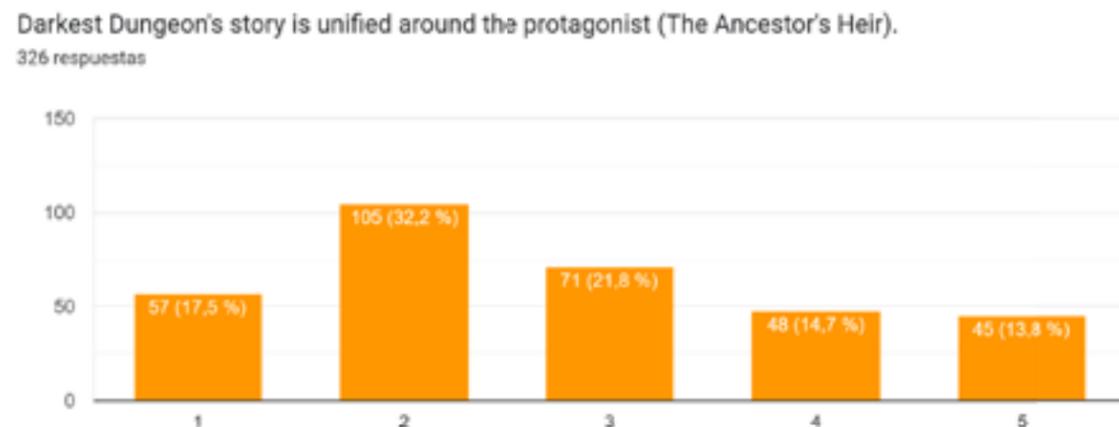
4. UNO DE LOS RECURSOS PRINCIPALES DE DARKEST DUNGEON ES EL SUSPENSE, O LA SENSACIÓN DE NO SABER QUE SE AVECINA.



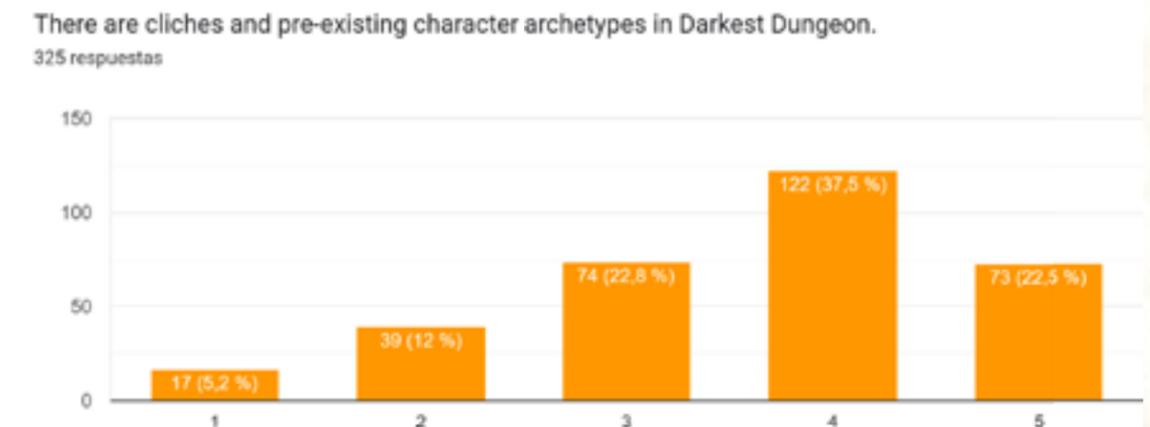
6. LA HISTORIA DE DARKEST DUNGEON ESTÁ FRAGMENTADA, Y APENAS CONTADA A MENOS QUE EL JUGADOR LA BUSQUE DELIBERADAMENTE.



5. LA HISTORIA DE DARKEST DUNGEON ESTÁ UNIFICADA ALREDEDOR DEL PROTAGONISTA (EL HEREDERO DEL ANCESTRO).

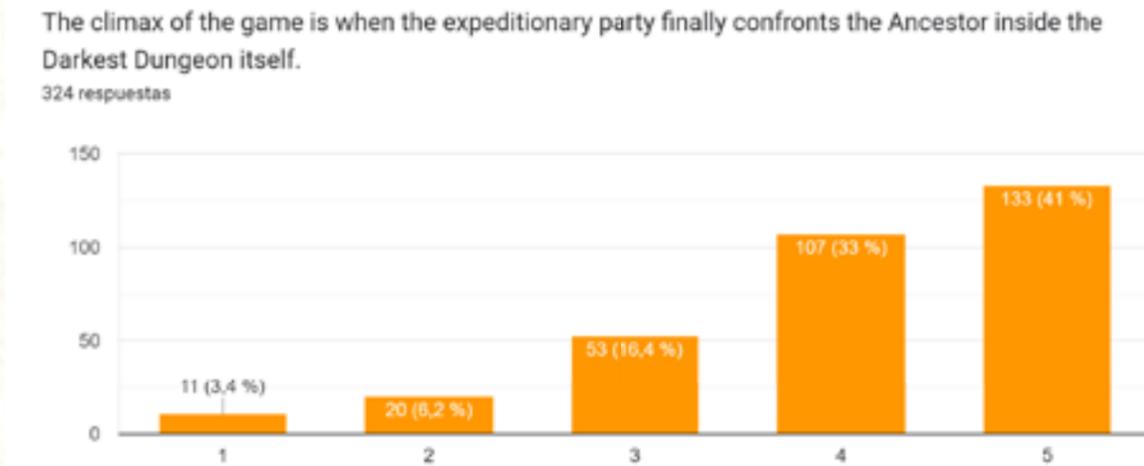


7. EXISTEN CLICHES Y ARQUETIPOS DE PERSONAJE PRE-EXISTENTES EN DARKEST DUNGEON.





8. EL CLÍMAX DEL JUEGO ES CUANDO EL EQUIPO DE EXPEDICIÓN FINALMENTE CONFRONTA AL ANCESTRO DENTRO DE LA DARKEST DUNGEON.



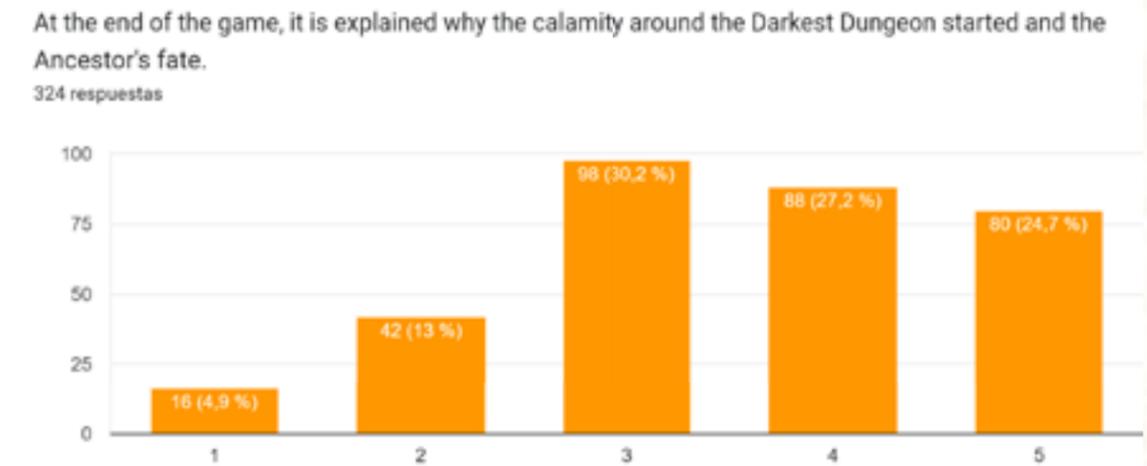
9. EL CLÍMAX DEL JUEGO ES CUANDO EL ANCESTRO SE TRANSFORMA EN EL CORAZÓN DE LA OSCURIDAD Y SACRIFICA A UNO DE LOS HÉROES.



10. EL HEREDERO DEL ANCESTRO VUELVE AL INICIO DE LA HISTORIA CAMBIADO, HABIENDO APRENDIDO ALGO SOBRE LA DARKEST DUNGEON.



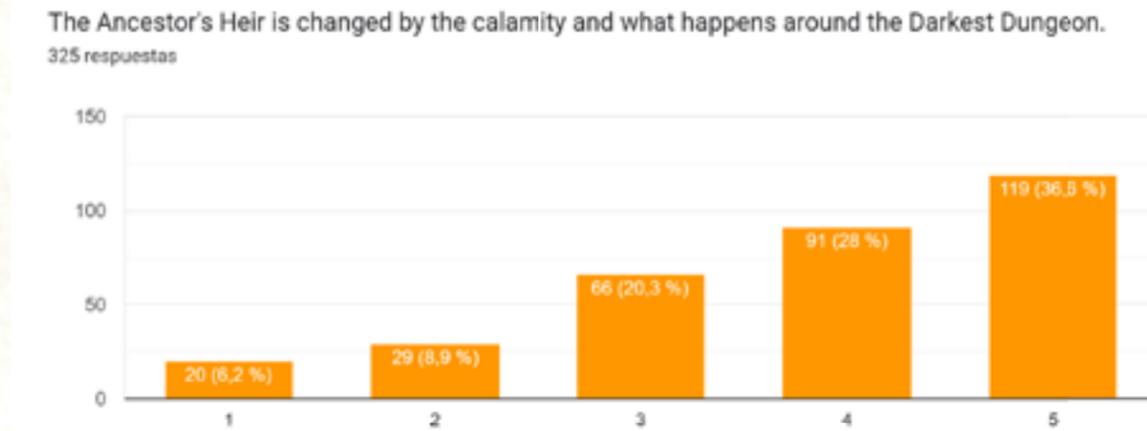
11. AL FINAL DEL JUEGO, SE EXPLICA POR QUÉ OCURRIÓ LA CALAMIDAD ALREDEDOR DE LA DARKEST DUNGEON, Y EL DESTINO DEL ANCESTRO.



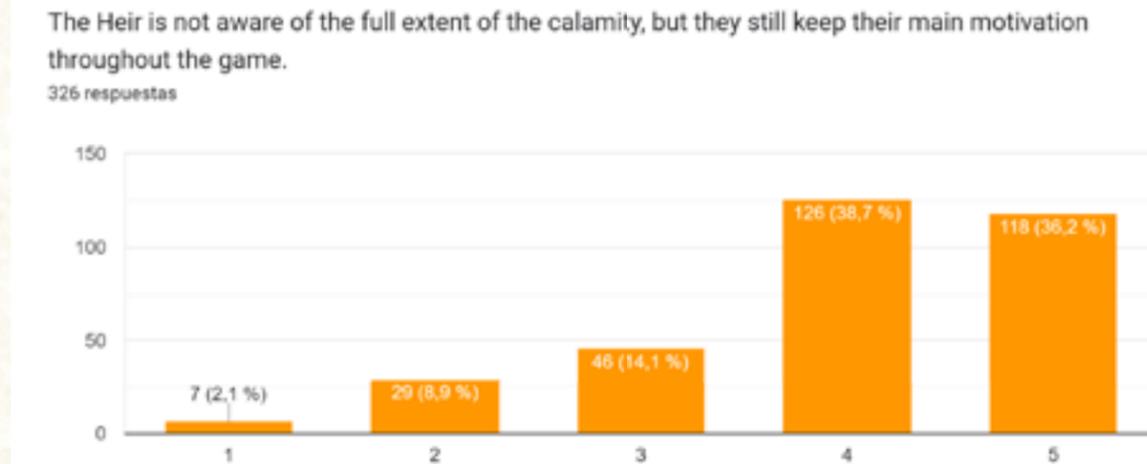


PERSONAJES Y FICCIÓN (FICCIÓN DE LOS PERSONAJES)

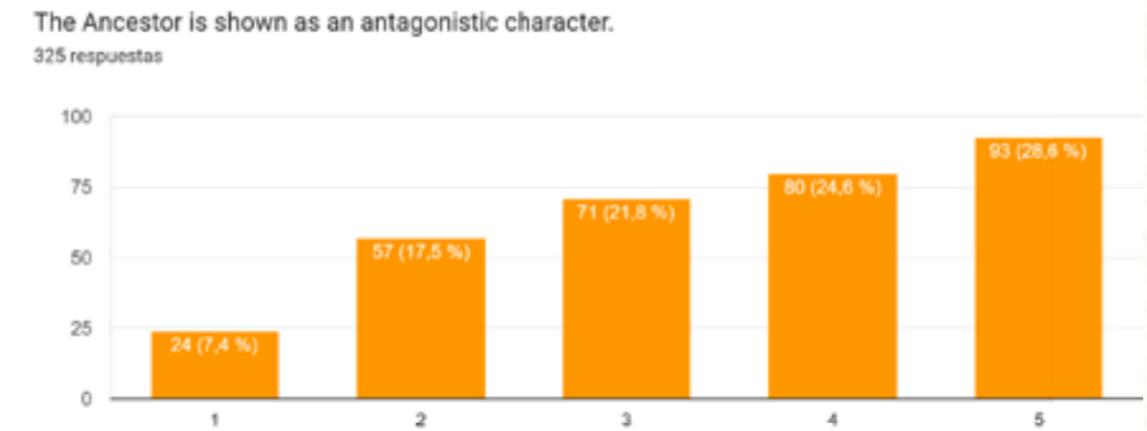
12. EL HEREDERO DEL ANCESTRO ES CAMBIADO POR LA CALAMIDAD Y LO QUE OCURRE ALREDEDOR DE LA DARKEST DUNGEON.



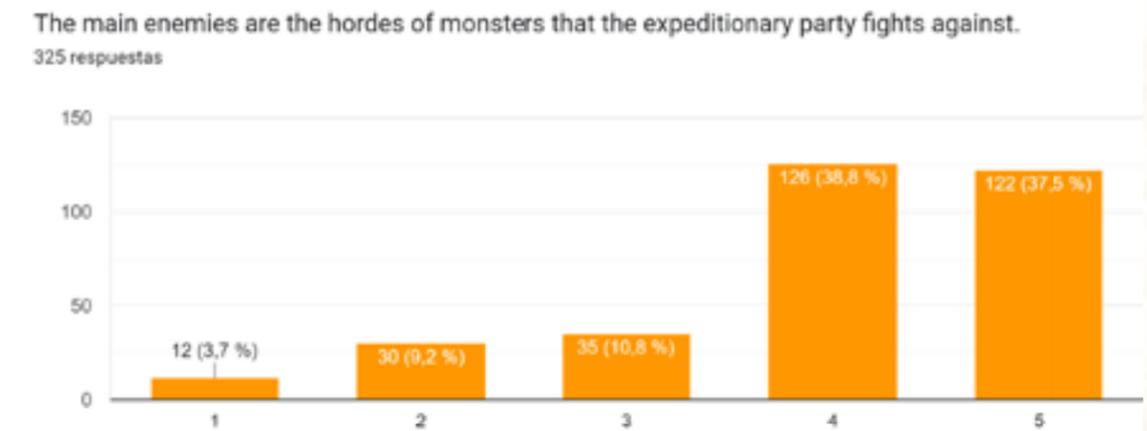
13. EL HEREDERO NO CONOCE LA EXTENSIÓN COMPLETA DE LA CALAMIDAD, PERO AÚN ASÍ MANTIENE SU MOTIVACIÓN PRINCIPAL A LO LARGO DEL JUEGO.



14. EL ANCESTRO SE MUESTRA COMO UN PERSONAJE ANTAGÓNICO.

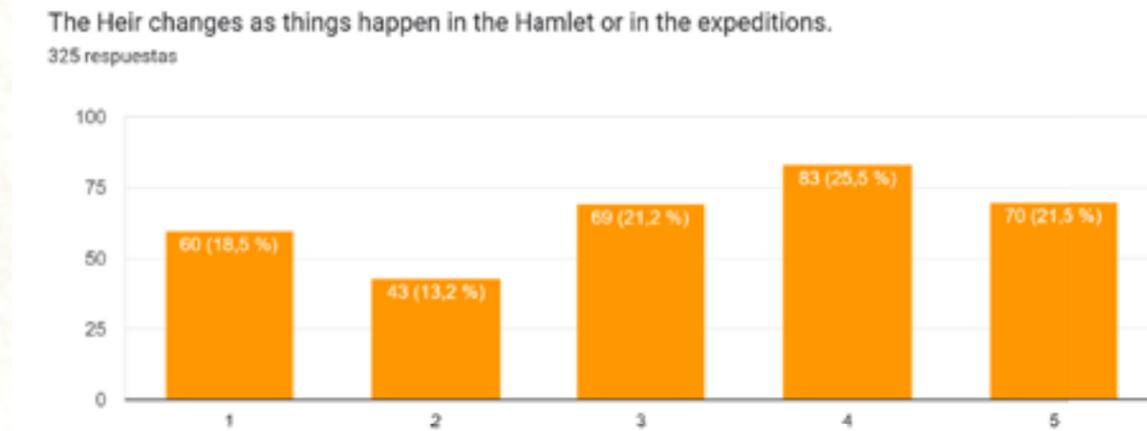


15. LOS ENEMIGOS PRINCIPALES SON LAS HORDAS DE MONSTRUOS CONTRA LAS QUE LUCHA EL EQUIPO EXPEDICIONARIO.

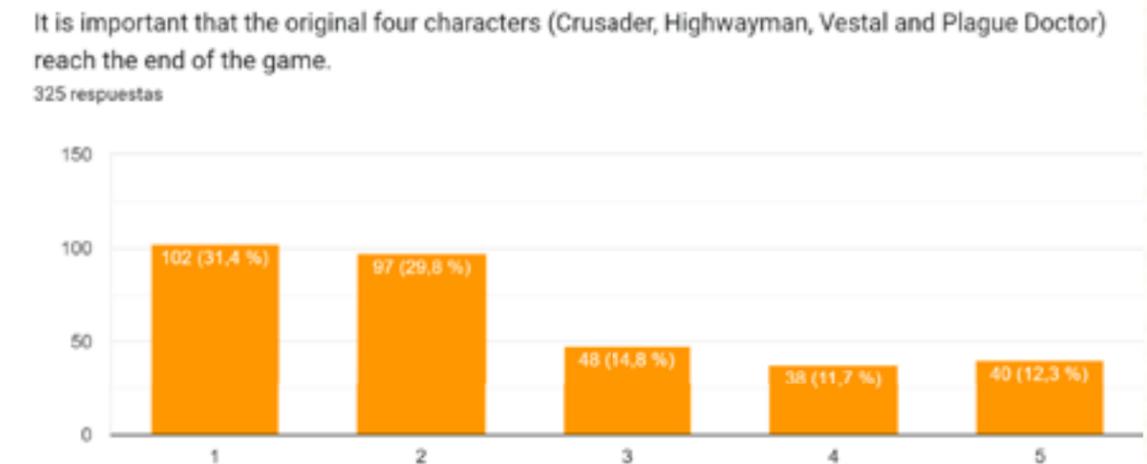




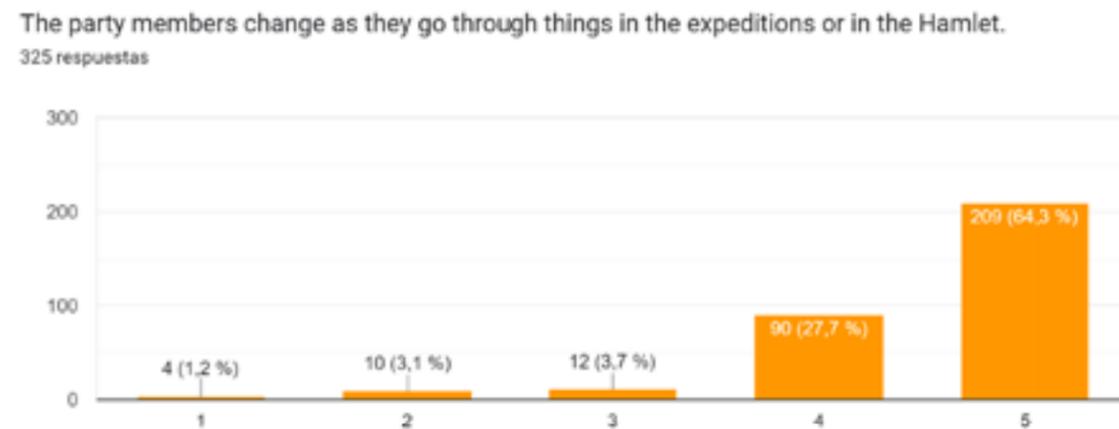
16. EL HEREDERO CAMBIA A MEDIDA QUE OCURREN COSAS EN EL PUEBLO Y EN LAS EXPEDICIONES.



18. ES IMPORTANTE QUE LOS CUATRO PERSONAJES INICIALES (CRUSADER, HIGHWAYMAN, VESTAL, PLAGUE DOCTOR) LLEGUEN AL FINAL DEL JUEGO.



17. LOS MIEMBROS DEL EQUIPO CAMBIAN A MEDIDA QUE OCURREN COSAS EN LAS EXPEDICIONES O EN EL PUEBLO.



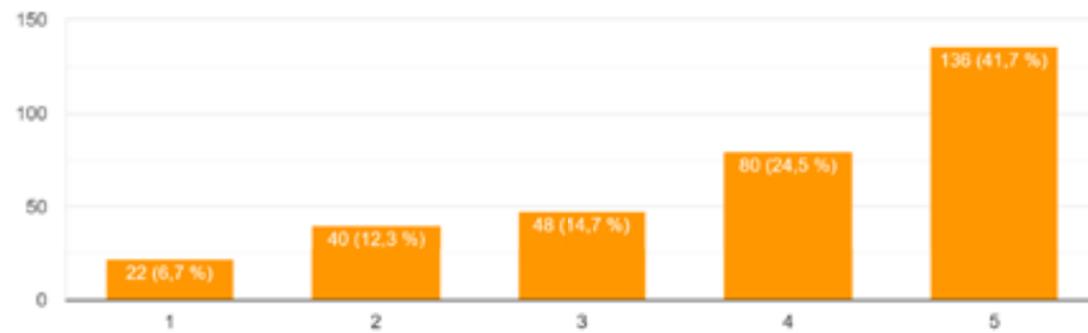


JUGADORES Y FICCIÓN (FICCIÓN DEL ESPECTADOR)

19. NOSOTROS, COMO JUGADOR, SABEMOS MÁS SOBRE LA DARKEST DUNGEON Y SUS ALREDEDORES, QUE EL HEREDERO, COMO PERSONAJE, SABE.

We, as the player, know more about the Darkest Dungeon and the areas surrounding it, than the Heir, as a character, does.

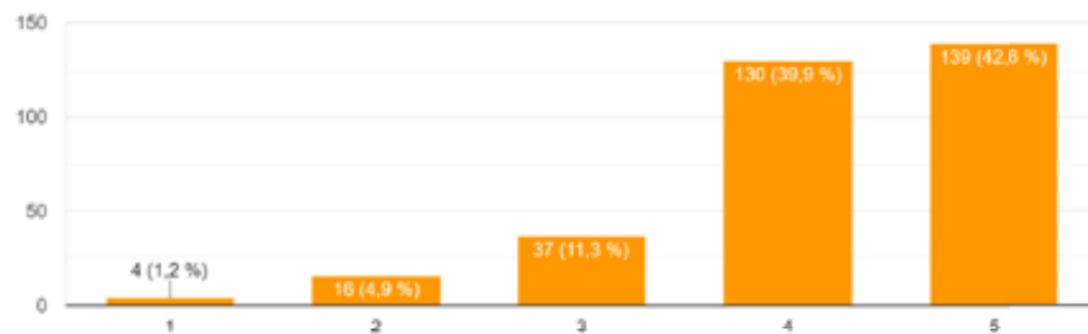
326 respuestas



20. APRENDEMOS SOBRE EL JUEGO A MEDIDA QUE EL HEREDERO APRENDE MÁS SOBRE LA DARKEST DUNGEON.

We learn more about the game as the Heir learns more about the Darkest Dungeon.

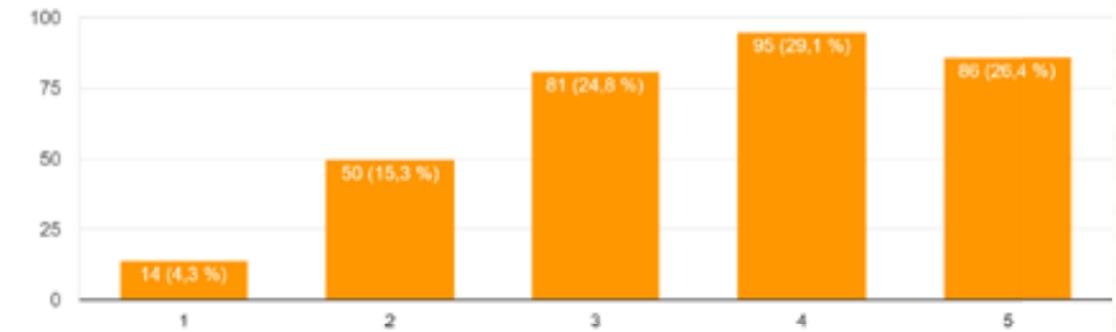
326 respuestas



21. PODEMOS SEGUIR LA HISTORIA DE LOS PERSONAJES A MEDIDA QUE EL JUEGO AVANZA.

We can follow the characters' stories as the game goes on.

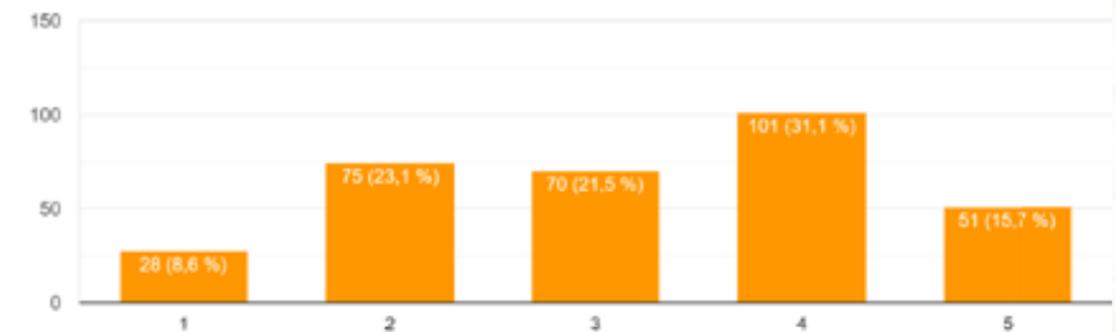
326 respuestas



22. NUESTRO PUNTO DE VISTA ESTÁ FIJO, Y SÓLO PODEMOS SEGUIR ALGUNAS PARTES DE LA HISTORIA.

Our point of view is fixed and can only follow certain parts of the story.

325 respuestas





23. EL HEREDERO SE SIENTE COMO UN PERSONAJE CON EL QUE SE PUEDE EMPATIZAR.



24. LA HISTORIA DEL JUEGO ES MUY IMPLÍCITA, Y TENEMOS QUE DESCIFRARLA SI QUEREMOS APRENDER MÁS.

