



Documento de trabajo

SEMINARIO PERMANENTE DE CIENCIAS SOCIALES

UNDERTALE: UNA HISTORIA CON ALMA. ESTUDIO SOBRE LA RETRONARRATIVA EMOCIONAL

Luis Aranda Valmaña

SPCS Documento de trabajo 2022/8

<https://www.ucm.es/es/cuenca/csociales/spcs/>

© de los textos: sus autores.

© de la edición: Facultad de Ciencias Sociales de Cuenca.

Autor:

Luis Aranda Valmaña

luigiarandav@gmail.com

Edita:

Facultad de Ciencias Sociales de Cuenca

Seminario Permanente de Ciencias Sociales

Codirectoras:

María Cordente Rodríguez

Pilar Domínguez Martínez

Silvia Valmaña Ochaita

Avda. de los Alfares, 44

16.071–CUENCA

Teléfono (+34) 902 204 100

Fax (+34) 902 204 130

<http://www.uclm.es/es/cuenca/csociales/spcs/>

I.S.S.N.: 1887-3464 (ed. CD-ROM) 1988-1118 (ed. en línea)

Impreso en España – Printed in Spain.

**UNDERTALE: UNA HISTORIA CON ALMA.
ESTUDIO SOBRE LA RETRONARRATIVA EMOCIONAL**

Luis Aranda Valmaña¹

RESUMEN

El videojuego, o mejor su evolución, ha traído un nuevo lenguaje, una nueva comunicación en la que se precisa la participación del tercero, del usuario, que deja de ser un espectador, un intérprete, para convertirse en motor y creador del mundo que el videojuego propone.

Sobre esta relación circular de videojuego y jugador se investigará el caso de “Undertale”, un juego independiente con gráficos de los 80’s que ha conseguido consolidarse como uno de los mejores juegos del 2015.

Palabras clave: videojuego, jugador, jugabilidad, narrativa, *Undertale*, emoción, determinación, moral.

Indicadores JEL: O33

ABSTRACT

Videogames, actually the evolution of them, have bring a new language, a new way of communication needed of a third person, a userm which stops being just an observer, a viewer, to be an engine and creator of the world that the videogame suggests.

The cyclic relation of videogame and gamer in “Undertale” will be the case of the research, an independent game with 80’s graphycs stablished as one of the best games of 2015.

Keywords: Videogame, gamer, gameplay, narrative, Undertale, emotion, determination, moral.

JEL codes: O33

¹ luigiarandav@gmail.com

1. INTRODUCCIÓN Y MARCO TEÓRICO

1.1. Evolución del ludismo² electrónico

Las tramas e ideas de los videojuegos cada vez tienden a aproximarse a industrias culturales ya consolidadas como el cine o la literatura, con productos más cinematográficos e historias y personajes más complejos.

A la hora de poner un punto de partida en el contexto de estos objetos de entretenimiento, no se sigue un criterio universal³: algunos estudios ponen como punto de partida “Pong” (Atari, 1972), otros piensan en las recreativas de “Pacman” (Namco, 1980), y otros se atreven con las supercomputadoras de Alan Turing de finales de la Segunda Guerra Mundial. En esta investigación, se resumirá de forma breve esta extensa historia, nombrando algunos videojuegos más relevantes para el posterior análisis de “Undertale”.

Como punto de partida se toma uno de los juegos más influyentes para el género de aventuras y fantasía, “The Legend of Zelda” (Nintendo, 1986). En este, el jugador asumía el papel de *Link* (a pesar de que el jugador puede decidir el nombre que recibirá el héroe) y el objetivo de salvar a la princesa *Zelda* del malvado príncipe de la oscuridad *Ganon*. En su viaje, el jugador debe explorar un vasto mundo sin ningún tipo de indicación o mapa, venciendo a los jefes de las mazmorras y reuniendo objetos que le ayuden en su viaje.

Esta sensación de exploración fue lo que convirtió a “Zelda” en un éxito, sensación heredada de los recuerdos de la infancia de su creador, Shigeru Miyamoto, y que crece de forma paralela a los populares juegos de rol de “Dragones y Mazmorras” (Wizards of the Coast, 1974-2014). Los tableros de aventuras de magia y fantasía dieron paso a la entrega “Pool of Radiance” (Fig. 1) (Strategic Simulations Inc., 1988), una adaptación a ordenador, dejando que los aficionados creasen su grupo de personajes, y decidiendo qué curso de acción tomar a cada esquina que giraban, y cada puerta que abrían, en 16 bits.

² Término utilizado en los ensayos para referirse académicamente a los videojuegos.

³ Como se expresa en “The Ultimate History of Videogames”, de Kent, S. L. (Ed. Three Rivers Press, 2001).

En Japón, un año antes, la compañía Squaresoft se enfrentaba a la bancarrota, con el presupuesto suficiente para sacar un último juego. La última esperanza del desarrollador Hironobu Sakaguchi salió al mercado bajo el nombre de “Final Fantasy” (Squaresoft, 1987). Una historia de cuatro héroes anónimos que deben devolver la luz a los cuatro cristales elementales, y destruir a los malvados que pretenden engullir al mundo en la oscuridad. Aunque muy basados en los juegos de mesa de “Dragones y Mazmorras”, así como la exploración del “Zelda”, esta saga estableció los cánones del género RPG⁴, e hizo de forma fácil y accesible los combates aleatorios y contra enemigos comunes a todos los jugadores, con muchos *Puntos de Experiencia* que otorgan un aumento de *Nivel* e incremento de *Estadísticas* como *Ataque* y *Defensa*.

FIGURA 1: “Pool of radiance”



En otros puntos del mundo, en Estados Unidos y ciertos puntos de Europa, los juegos de rol evolucionaron en dos vertientes: una más enfocada a la acción que se daba en el modelo “Dragones y Mazmorras”, y la otra mirando más a las aventuras conversacionales de ordenador que competían con los comeocos y demás recreativos. Las aventuras del segundo caso fueron desarrolladas en narrativas cerradas con una historia cinematográfica, y protagonistas con personalidades y emociones predefinidas, recibiendo el nombre de aventura gráfica⁵. La primera vertiente, más de acción, se desarrollaría en los 90 con “FallOut” (Black Isle, 1997) o el clásico “Warcraft” (Blizzard Entertainment, 1994).

Con el 3D el escenario cobró una importancia que no había tenido hasta este momento. “Super Mario 64” (Nintendo, 1996) cambió las reglas de las plataformas al introducir la profundidad como alternativa a saltar para evitar enemigos. “Myst” (Cyan

⁴ Siglas de Rol Playing Game, o Juego de Rol.

⁵ Como “Maniac Mansion”, “The Secret of Monkey Island” (Lucas Films Games, 1987 y 1990, respectivamente).

Inc., 1993) sitúa al jugador en la abandonada isla de Myst, y debe ayudar al protagonista (llamado Strager) a huir. Esta fue la primera vez que un videojuego era considerado como una obra artística⁶ gracias en gran medida a la historia de fondo, la cual es descubierta por el jugador gracias a las pistas que encuentra en el entorno.

“Chrono Trigger” (Squaresoft⁷, 1995) sigue muchas de las convenciones que se han ido estableciendo en el género de los RPG japoneses (o JRPG): se puede cambiar el nombre del protagonista, ningún personaje principal supera los 20 años, el protagonista es mudo, y tiene una única figura paterna, un padre o una madre. Los miembros que componen el equipo confían plenamente los unos en los otros a pesar de que se conocen hace horas (dentro de la cronología interna del juego).

A pesar de estos clichés, el juego destacó por la acción en tiempo real y el movimiento en los combates, en vez de las líneas de combatientes que atacan por turnos, principal marca de identidad de un JRPG, así por la compleja historia con viajes en el tiempo y en seis períodos completamente distintos. La narrativa ofrecía distintas elecciones que desembocaban en dieciséis finales distintos, y las misiones secundarias variaban en función de las elecciones del jugador, a la vez que modificaban el escenario de los distintos períodos en los que se desarrolla el juego.

Nintendo también apostó un destacable JRPG, “Earthbound” (Ape Inc.⁸ y HAL Laboratories, 1994) (Fig. 2), la segunda parte de la trilogía “Mother” (Ape Inc., Nintendo y HAL Laboratories, 1989-2006), y la única entrega que salió del mercado japonés publicándose también en EE.UU. Durante su lanzamiento, “Earthbound” recibió críticas mixtas y pobres ventas, sin embargo, a medida que ha pasado el tiempo el juego se ha convertido en un objeto de culto para su base de fans.

⁶ Vid. <http://www.nytimes.com/1994/12/04/arts/a-new-art-form-may-arise-from-the-myst.html> Rescatado el 20 de marzo de 2017.

⁷ Creado por Hironobu Sakaguchi, Nobuo Uematsu y Kazuhiko Aoki, de la saga “Final Fantasy” de Squaresoft y Yuuji Horii y Akira Toriyama, conocidos por su trabajo en la saga de videojuegos “Dragon Quest” de Enix y este último por el manga “Dragon Ball”.

⁸ Fundada por el escritor, ensayista, letrista y actor Shigesato Itoi, actualmente se denomina Creatures Inc.

FIGURA 2: Inicio “Earthbound”



Con un estilo gráfico más simple que otros JRPGs coetáneos, la riqueza de Earthbound radica en la historia y la ambientación. El juego se desmarcaba de lo fantasioso y épico del género para simplificar el viaje de un niño llamado Ness (al cual el jugador también puede cambiar el nombre) que investiga un meteorito. En vez de caballeros con armaduras y espadas, los protagonistas se han de equipar con ropa, bates y sartenes; la magia también desaparece para dejar paso a poderes psíquicos. La historia y el guion son uno de los elementos más significativos del juego (muchos críticos alabaron por ser original, extraño e inteligente, con una gran muestra de distintas emociones y un genial toque de humor), incluyendo distintos hechos reales que ocurrieron en Japón durante el desarrollo, y que quedaron como referencias a la cultura pop.

Y, por otro lado, algunos estudios japoneses los que comenzaron a explorar narraciones complejas: el mensaje ecologista en “Final Fantasy VII” (Squaresoft, 1997), el terror psicológico de “Silent Hill” (Konami, 1999), y el antimilitarismo de “Metal Gear Solid” (Konami, 1998). Estas narraciones con giros en distintas tramas también exploraban la evolución de los personajes⁹.

Justo antes de acabar el siglo XX, salió al mercado “Half-Life” (Valve, 1999). Según el medio especializado IGN el juego supone “una clara ruptura entre la era pre-Half-Life y post-Half-Life”¹⁰. Gozando del éxito de crítica y público (ganando más de 50 premios a Juego del Año, y se encuentra como el juego más vendido de Disparos en Primera Persona en PC del “Guinness World Records: Gamer's Edition”, 2008) el juego destaca por no contar con ninguna secuencia predefinida, ni de historia, ni de la jugabilidad.

⁹ Un claro ejemplo lo constituye Cecil, protagonista de “Final Fantasy IV” (1991, Squaresoft) pasaba de ser un Caballero Oscuro al servicio de un rey poseído por el maligno, a un Paladín de la Luz.

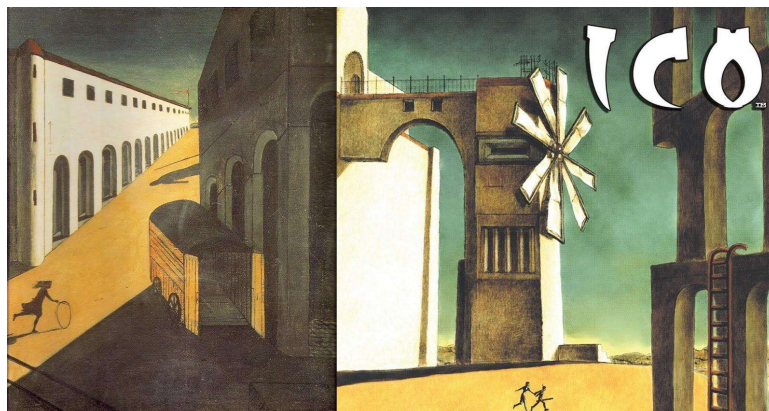
¹⁰ Vid. <http://www.ign.com/lists/shooters/1> Rescatado el 05 de febrero de 2017.

En el aspecto narrativo, el hecho de que no haya secuencias que den continuidad a la trama provoca que no haya interrupciones en la jugabilidad. La historia y el contexto de lo que provocó la invasión extraterrestre a la que el protagonista se enfrenta y todas las consecuencias, son contadas por *NPC* (Personajes No Jugables), que pueden ser omitidas por el jugador si decide pasar de largo, o por alienígenas que atacan el complejo de investigación y matan ante los ojos de los jugadores al científico quien oye por la radio que los militares están en camino.

Por parte de la jugabilidad, la acción no es interrumpida, y el protagonista se encuentra bajo la constante amenaza de un ataque a la vez que cuenta con la necesidad de resolver un puzle para abrir las puertas a una nueva sección, más próxima a la salida.

En el 2000 los videojuegos empezaron a demostrar un valor artístico propio. El juego rítmico/musical “Vib-Ribbon” (NanaOn-Sha, 1999) desde su salida pasó desapercibido, en la escena considerada ‘underground’, y, sin embargo, desde el 2014 se encuentra en la colección permanente de Arquitectura y Diseño del MoMA. Fumito Ueda, considerado un diseñador de culto, sacó “ICO” (Team ICO, 2001), un videojuego minimalista narrativamente con pocos diálogos en lenguas ficticias y escenarios oníricos que recuerdan a la corriente pictórica surrealista. La propia portada del juego, pintada por el propio Ueda, es clara referencia a la obra del italiano Giorgio de Chirico (Fig. 3).

FIGURA 3: Izq: “Misterio y Melancolía de una calle” Giorgio de Chirico, 1914. Der: Carátula “ICO”, Fumito Ueda, 2001



La industria de los videojuegos no volvió a sufrir una revolución hasta 2003, fecha en la que salió *Steam*, la primera plataforma de distribución digital, que permitió abaratar

enormemente los costes de distribución, ayudando a la creación de pequeños desarrolladores independientes.

En la plataforma digital de Microsoft conocida como *Xbox Live*, llegó “Braid” (Number None Inc., 2008) el primer juego *indie*¹¹ que logró un gran éxito de crítica convirtiéndose en el primero en alcanzar puntuaciones mayores de las obtenidas por otros juegos de grandes compañías, acompañado por un gran número de ventas¹².

El juego diseñado por Jonathan Blow reinventa el género de las plataformas, introduciendo elementos de puzles, con habilidades que permiten al jugador manipular el tiempo en cada mundo¹³ distinto. La historia del juego también es destacable al utilizar la dislocación temporal y una visión del protagonista totalmente subjetiva, con una revelación final que obliga a hacer una completa relectura de algo que en principio podríamos considerar como un Super Mario “emocional”¹⁴, transformando el héroe que quiere rescatar a la princesa en un exnovio obsesionado por recuperarla, con dudas, miedos y remordimientos (Fig. 4)¹⁵.

FIGURA 4: Final de “Braid”



Las historias de los videojuegos empezaron a generar un interés masivo en el 2010, año en el cual se lanzador dos de los juegos más cinematográficos de la historia. “Heavy Rain” (Quantic Dreams, 2010) modernizaba la concepción de aventura gráfica,

¹¹ Categorización, en ocasiones referida como género en sí, de juegos que cuentan con poco presupuesto y equipos de desarrollo pequeños, sin un gran distribuidor que apoye el proyecto.

¹² Vid. <https://venturebeat.com/2012/04/14/fez-20000-units-sold-on-first-day/> Revisado el 11 de marzo de 2017

¹³ Las habilidades del protagonista, como retroceder en el tiempo, ralentizarlo, o que el tiempo avance a la vez que el jugador lo controla, guarda relación tanto con la historia como con los puzles a superar.

¹⁴ Caso que alude Joaquín Antonio Siabra Fraile en “Bosquejo de una Metafísica del Videojuego”, (Ed. Círculo Rojo, 2012).

¹⁵ Lo que podría ser considerado como una historia de amor o como una forma de subtexto de “micromachismo”, se torna más clara con cada manifestación de la historia necesaria para seguir avanzando, que a su vez obligan a recapacitar sobre los fallos y vulnerabilidades del protagonista.

mezclándola con *QTE (Quick Time Events)*¹⁶. La experiencia cinematográfica del juego viene dada por la trama, un thriller de asesino en serie, la infinidad de opciones a la hora de elegir la manera de continuar la aventura; y las expresiones de los personajes, gracias a la tecnología de captura facial y de movimientos ‘*The Casting*’ de Quantic Dreams.

El otro juego, “Alan Wake” (Remedy, 2010), se define en la propia carátula como un thriller de acción y terror psicológico. Las principales referencias que los creadores tomaron fueron conocidas novelas y las adaptaciones fílmicas del escritor Stephen King, como “The Shinning” (Stanley Kubrick, 1980) (Fig. 5), “Birds” (Alfred Hitchcock, 1963) y las series “The Twilight Zone” (Rod Serling, 1959-1964) y “Twin Peaks” (David Lynch y Mark Frost, 1989-1991). Narrativamente, el juego utiliza las herramientas de las series de televisión, con una división total entre capítulos, que en ocasiones acaban con un *cliffhanger* y comienzan con secuencias de recapitulación con un “Previously on Alan Wake...”¹⁷.

FIGURA 5: Arriba: Escena de “Alan Wake”. Abajo: Escena de “The Shinning”



Continuando con series televisivas, el modelo de aventura gráfica moderna se aprovechó el lanzamiento episódico y la distribución digital con la adaptación de “The Walking Dead” (TellTale Games, 2010). Éste lleva al extremo la toma de decisiones del jugador con el fin de avanzar la narrativa, decidiendo, entre dos y cuatro opciones cómo actuar: a qué personaje salvar o cómo responder a las amenazas de otro integrante del grupo. Sin embargo, este modelo sufre en la actualidad de cierto agotamiento por el

¹⁶ Secuencia cinematográfica en la que el jugador no controla al personaje, pero debe pulsar una secuencia de botones que aparecen en pantalla con tal de continuar la secuencia.

¹⁷ Para mayor información sobre las relaciones de cine y videojuegos, consultar: Villalobos, J.M.: “Cine y Videojuegos: Un diálogo transversal”, Ed. Arcade, 2014.

público. El mayor gancho de este tipo de juegos son los personajes, y un poco las historias, en detrimento de la jugabilidad, y pese a esto, la estructura narrativa es un laberinto unicursal (o laberinto de nodos¹⁸), con líneas argumentales que no presentan diferencias sustanciales entre unas y otras.

Gracias a la distribución digital y a la popularización de diversas redes sociales (principalmente YouTube) los juegos *indies* permitieron alejarse de las convenciones y experimentar con el formato del videojuego. El caso más conocido es el que presenta “Minecraft” (Mojang, 2011), juego de mundo abierto basado en la construcción, la exploración y la supervivencia. A diferencia de cualquier otro juego, “Minecraft” no tiene un objetivo real. El final del juego se alcanza al derrotar a un dragón en una dimensión llamada *The End*, y aparecen los créditos de los creadores. A la vez, el juego posee como característica el ser infinito, teniendo en cuenta que el contenido se va añadiendo según cada actualización, y que el verdadero final se alcanza cuando el jugador se aparta del juego¹⁹: deja de construir complejas edificaciones, o abandona la exploración.

Igualmente, “Minecraft” se desliga de otros juegos abiertos²⁰, como “Los Sims” (Maxis, 2000) o “Animal Crossing” (Nintendo, 2002) al ofrecer muchas posibilidades de personalización, y por depender de la propia imaginación del jugador, pues no hay unas condiciones predeterminadas que guían y dirigen la construcción.

Con la experimentación de los cánones y géneros de los videojuegos por parte de los *indies*, surge la implicación emocional del jugador es un elemento narrativo del videojuego con “UnderTale”²¹ (Toby Fox, 2015). Este juego fue financiado mediante Kickstarter, plataforma de micromecenazgo popular que cuenta con grandes éxitos²². El juego recaudó de una forma más modesta, 51.124\$ ayudando gracias a 2.398 personas, aunque fueran 10 veces más de la cantidad que se pedía. El 24 de julio de 2013 finalizaba la campaña, pero el juego no vería la luz hasta el 15 de septiembre de 2015.

¹⁸ Referido a narrativa con itinerarios múltiples pero un cierto orden narrativo que permite conciliar historia dramática e interactividad. (“La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos.” Ryan, M.-L, Ed. Paidós, 2004, Pg. 302)

¹⁹ Como expresa Simon Parkin en “Muerte por Videojuego”, (Ed. Héroe de Papel, 2015)

²⁰ Juegos en los que no se concreta un objetivo final para el jugador.

²¹ En ocasiones referido como “Undertale”.

²² Algunos ejemplos son: “Shovel Knight” (Yatch Club Games, 2014), recaudando 311.502\$ y contando con el apoyo de 14.749 patrocinadores el 14 de abril de 2013, o “Mighty No. 9” (Comcept e Inti Creates, 2016), llegando a 3.845.170 \$ de 67.226 patrocinadores un 2 de octubre de 2013.

Así Toby Fox, el creador, compositor, escritor, programador principal, *community manager* y diseñador de enemigos; con la ayuda de “Toyuki”, “easynam”, “merrigo” y “Gusuzuru” lanza “Undertale”, definido como “un amigable juego de rol en el que nadie tiene por qué morir”, como lema de su tráiler²³.

1.2. ¿Por qué Undertale?

Uno de los puntos clave de “Undertale” es la gran cantidad de seguidores y fans que ha conseguido desde su lanzamiento. Para conocer la causa de su éxito, la propuesta es analizar el juego desde un punto de vista narrativo.

Aunque el aspecto gráfico y musical es más que notable, el elemento que hace del juego único y destacable es la historia, los personajes, y el sistema de juego, las normas por las que se rige este mundo virtual.

El juego cuenta con tres historias entrelazadas y complementarias, tres rutas por las que el jugador explora y descubre el mundo según como decida jugar. El sistema de elecciones que presenta y las consecuencias a las que se enfrenta el jugador hace que éste deba cambiar las estrategias a la hora de superar los obstáculos que salen al encuentro del protagonista.

Las distintas elecciones no alteran únicamente el final, como se da en muchos casos de videojuegos, que resultan en narrativas lineales; también hacen que cambien los personajes, sus respuestas y la manera que tienen de ver al protagonista.

Las tres rutas se pueden resumir en: *Neutral*, en la que el protagonista combate a algunos monstruos, pero finalmente decide perdonar la vida al líder de estos. *Ruta Pacifista*, en la que no se combate a ningún monstruo, además de que se hace amigo de otros personajes principales. Por último, en la llamada *Genocida*, el protagonista extermina en su totalidad a dichos monstruos.

Según la forma que se juegue, el juego responde y varía, convirtiéndose en una

²³ Vid. <https://www.youtube.com/watch?v=1Hojv0m3TqA> Rescatado el 28 de noviembre de 2016.

experiencia orgánica y flexible desde un punto de vista narrativo. Al igual que se puede considerar una experiencia la inmersión en una historia independientemente de su formato, está es incompleta si se analiza sin haberla experimentado previamente.

Aún más tratándose el caso de los videojuegos, que requieren la participación activa del sujeto. Por tanto, se insta a jugar y experimentar con el objeto previamente a su estudio. No es debido tanto por los sorprendentes giros de la historia y la complejidad de la trama, si no más por el desarrollo y la transformación de los personajes.

En ellos, en sus decisiones y acciones es donde se aprecia la personalidad de éstos, así como la del propio sujeto que se encuentra jugando. El principio inspirador de este estudio radica en la evolución que experimenta el jugador y la significación de las acciones que toma dentro del mundo virtual de “Undertale”.

Es el propio jugador el que entre estas líneas acaba como el sujeto de análisis y de la investigación. Y como puede darse una experiencia incompleta, entre estas líneas se intentará minimizar en la medida de lo posible cualquier laguna a través del relato de la historia, descripción de los personajes y de las reglas que configuran “Undertale”.

1.3. Metodología de investigación

A la hora de analizar un videojuego, la crítica especializada se centraba en cuatro apartados: gráficos, sonido, duración y diversión. Sin embargo, al volverse los videojuegos un objeto cultural, este modelo ha demostrado ser ineficaz. Principalmente con la aparición de juegos independientes como “Super Meat Boy” (Team Meat, 2010), o “Super Columbine Massacre RPG” (Danny Ledonne, 2005) han demostrado que, sin contar con buenos gráficos, el jugador puede reflexionar sobre las ideas detrás de ese juego.

A diferencia de una película o un libro, el videojuego requiere de la propia acción del jugador. Este ha de tomar el control para que la narrativa avance, no es relegado como un testigo de un personaje interpretado por un actor es dirigido con un fin, el jugador directamente asume el rol del personaje.

Bajo este contexto, y el propio contexto del videojuego se formulan las siguientes hipótesis:

H1. El hacer partícipe al jugador en la narración le implica emocionalmente con sus decisiones, que le obligan a hacer una relectura de “Undertale”.

En relación a esta hipótesis y al sistema de moral que se ve en “Undertale”, alejado del de otros juegos como el del género de aventuras gráficas, se plantea que:

H1.1 El sistema de decisiones/consecuencias vincula emocionalmente al jugador con los personajes.

Por otra parte, se analizará la historia del juego y la integración de este con las diferentes mecánicas dispuestas, la combinación de géneros tan dispares que hace gala el videojuego.

H2. El dominio del jugador con el específico lenguaje de un género de los videojuegos ayuda a que se aproxime con mayor interés, aunque la narrativa sea compleja.

Por último, se analizará el uso del metalenguaje *videolúdico* de “Undertale”, como parte de la tendencia de los videojuegos independientes a una corriente postmoderna.

H3. Que “Undertale” reconozca al jugador como tal le permite reflexionar sobre sus acciones en el mundo virtual.

Al ser todos los estudios sobre la relación videojuego/jugador, la mayoría de los términos no se encuentran en diccionarios, a pesar de que oficialmente ya han sido acuñados en otras investigaciones. Tal es el caso del adjetivo *ergódico*, construido a partir de la etimología griega *ergon* (trabajo) y *odos* (camino), como forma de expresar que hace falta trabajar para poder continuar el recorrido. Este término es utilizado por Espen J. Aarseth en sus estudios sobre videojuegos²⁴ para describir la función de aquellos textos en los que es necesario el esfuerzo, así como la cooperación del lector/ejecutor para llegar al contenido.

²⁴ Artículos de E.J. Aarseth en la revista “Game Studies” recogidos en: https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=xxdwlx8AAAAJ&citation_for_iew=xxdwlx8AAAAJ:9yKSN-GCB0IC Recuperados a fecha de 08 de enero de 2017

Para abordar de forma adecuada el objeto de este estudio, el uso aplicado del texto virtual en que se configura “Undertale”, es imprescindible como método de investigación una revisión bibliográfica que incluya algunas de las más recientes aportaciones sobre la narrativa del videojuego²⁵. No se incluirán únicamente como documentos las publicaciones de carácter académico, ya que también se citarán artículos de medios de masas especializados en videojuegos.

Como técnica complementaria, se realizará una observación participante de dos sujetos para comprobar sus reacciones al juego. Los dos sujetos corresponden a dos jóvenes, uno aficionado a los videojuegos, dominando las claves del lenguaje del género *RPG*, y otro con muy poca experiencia con videojuegos que apenas controla nociones básicas.

Sin embargo, la aplicación de la técnica se adaptará de las ideas que proponen en el manual “Técnica Cualitativas de la Investigación Social” (Valles, M. Ed. SÍNTESIS, 2014). Al ser el objeto de estudio la reacción personal ante una historia, la observación se definirá como un seguimiento al sujeto y sus reacciones a la evolución narrativa de “Undertale”. El investigador tomará el rol de puro observador, sin intervenir durante la sesión, y el lugar será a elección del sujeto, con el objetivo de que se sienta más cómodo. Al finalizar la sesión, se debatirá sobre los hechos y las decisiones que ha tomado el sujeto, además de los motivos detrás de ellas.

Siguiendo estas dos metodologías, en las siguientes páginas se analizará el caso individual del videojuego “Undertale” con tal de averiguar las claves que definen su identidad, lo que le diferencia de otros juegos, y cómo las decisiones afectan a la historia a la vez que afectan al jugador.

Esta relación de la historia y es sujeto se define como *retronarratividad*, término que usa Iván Martín Rodríguez²⁶ para describir la potestad que tiene el sujeto para decidir la forma y el destino de un objeto videolúdico.

²⁵ Especialmente relevantes los trabajos de Iván Martín Rodríguez en “Análisis narrativo del guion de videojuego” (Ed. Síntesis, 2015) y “El Jugador Implicado: Videojuegos y Narraciones” (Ed. Laertes, 2016) de Lluís Anyó, que se constituyen en la base teórica fundamental de esta investigación.

²⁶ Ejemplificado en su libro “Análisis narrativo del guion de videojuego”, anteriormente citado

2. UNDERTALE

2.1 Personajes

-Frisk (Fig. 6): el niño que cae por una grieta, y acaba en el mundo subterráneo de los monstruos (o submundo). Tiene una gran determinación, lo que hará que no se detenga en su camino de alcanzar el final y regresar a su mundo. Es el único ser humano que aparece en esta aventura. Al principio, el jugador puede ponerle un nombre con el que el resto de los monstruos se referirán al niño el resto de la historia, pero al final de la *Ruta Pacifista*, se revela que su nombre en verdad es Frisk.

FIGURA 6: Frisk



-Flowey (Fig. 7): el primer monstruo con el que se encuentra Frisk. Al ver que el humano es débil, intenta engañarle y matarle, para así absorber el alma humana y ganar más poder. Sigue a Frisk en su aventura: ocasionalmente, cuando el niño vuelve al principio del escenario, puede ver a Flowey desapareciendo de la tierra. Aunque está lleno de rencor, sus intenciones ocultan más de lo que se muestra a simple vista, ya que parece disfrutar jugando con el humano.

FIGURA 7: Flowey



-Toriel (Fig. 8): una monstrua que rescata a Frisk de Flowey, y le adopta. Es muy sobreprotectora, llevando de la mano al niño por las ruinas e interviniendo si el combate contra algún monstruo salvaje puede volverse peligroso para el niño. Tras ver la determinación de Frisk de salir de las ruinas a su pesar, decide combatir para comprobar si podrá sobrevivir a los retos que aguardan al niño.

FIGURA 8: Toriel



-Sans (Fig. 9): cómico esqueleto que no se toma muy en serio su trabajo como vigilante de las ruinas. Constantemente se le ve perezoso y holgazán, habitualmente aburriéndose y cambiando de trabajo. Es muy protector con su hermano, Papyrus, con quien no duda en usar bromas y contar chistes malos sobre esqueletos. Sin embargo, tras el humor y falta de seriedad, esconde un extenso conocimiento sobre el humano, e incluso el jugador, ya que es consciente de las múltiples líneas temporales y elecciones que están a disposición del jugador.

FIGURA 9: Sans



-Papyrus (Fig. 10): hermano de Sans, quiere capturar a un humano (sin haber visto jamás a ninguno) para ingresar en la Guardia y que todo el mundo le admire. A pesar de ello, tiene buena bondad, y lo único que busca es pasar un buen rato, poniendo puzles en lugar

de trampas. Aunque tiene un humor más absurdo que el de su hermano, siempre intenta esforzarse al máximo (con cómicas consecuencias).

FIGURA 10: Papyrus



-Undyne (Fig. 11): capitana de la Guardia Real, es la principal responsable de dar caza al humano. Undyne es implacable, y usualmente se excede en poner empeño y fuerza bruta como soluciones. Tiene un gran sentido del deber y responsabilidad con el resto de la comunidad de monstruos, no dudando en interponerse para salvarle la vida a uno de los ciudadanos. Demasiado orgullosa para admitirlo, está enamorada de Alphys.

FIGURA 11: Undyne



-Kid (Fig. 12): un niño monstruo que sigue al protagonista. No es consciente de la situación de Frisk, a quien no ve como una amenaza, sólo a otro niño con quien jugar pues Frisk “tiene una camiseta con rayas, por lo que debe ser un niño también”.

FIGURA 12: Kid



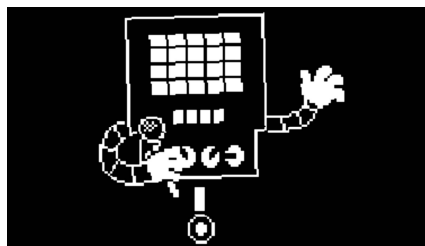
-Alphys (Fig. 13): una monstrea que ostenta el cargo de científica real. Aunque es muy tímida e insegura, es admiradora de Frisk y su determinación. Como hobby estudia las aficiones de los humanos, conocimiento que adquiere al analizar los objetos que caen por la grieta (principalmente, anime), por lo que erróneamente asume que así es el mundo de los humanos. En el pasado, como científica real, realizó experimentos con “determinación” para devolver a la vida a monstruos fallecidos, con horribles resultados. Aun con dudas y miedos por la reacción de otros monstruos sobre dichos experimentos, tiene un gran sentido de la responsabilidad con los sujetos de su investigación, ya que los cuida y mantiene.

FIGURA 13: Alphys



-Mettaton (Fig. 14): fusión del alma de un monstruo fallecido y un robot diseñado por Alphys, es la mayor (y única) estrella mediática de los monstruos, con varios shows de entretenimiento. A pesar de ser orgulloso y ambicioso, no duda en sacrificarse por su audiencia y seguidores, lo que hace que por su determinación adquiera distintas formas.

FIGURA 14: Mettaton



-Asgore (Fig. 15): rey de los monstruos, y exmarido de Toriel. Tras la muerte de su hijo, declaró la guerra a los seres humanos. Con el objetivo de volver a la superficie ha querido devolver la esperanza a sus ciudadanos. Se muestra amable y melancólico, y es reticente a pelear. Sólo su mujer, Toriel, es capaz de convencerle de no atacar a Frisk.

FIGURA 15: Asgore



-Asriel (Fig. 16): hijo de Asgore y Toriel, fue quien encontró al *Primer Humano*, con el que se crió como si fueran hermanos. Su trágica muerte desencadenó el conflicto de los monstruos. Alphys intentó fusionar con determinación el alma de Asriel y una flor amarilla, pero el resentimiento y soledad que sentía Asriel hizo que se convirtiera en Flowey. Al final de la Ruta Pacifista, absorbe seis almas de monstruos, y obtiene el poder de un dios, lo que hace que se transforme en Asriel Dreemurr, The God of Hyperdeath (Fig. 17).

FIGURA 16: Asriel



FIGURA 17: Asriel Dreemurr, The God of Hyperdeath



-Chara (Fig. 18): conocido como el Primer Humano, fue el primer visitante que sobrevivió a la caída por la grieta. Fue encontrado por Asriel y adoptado por Asgore y Toriel. Rápidamente, se convirtió en un símbolo de reconciliación entre las especies para monstruos, pero estos perdieron la esperanza al morir Chara de una intoxicación por el té de flores amarillas.

FIGURA 18: Chara, el Primer Humano



2.2. Historia

Como ya se ha mencionado en la justificación del estudio de “Undertale”, la historia del juego cuenta con tres ramificaciones distintas. El comienzo de la historia en los tres casos es el mismo:

El jugador debe introducir su nombre. Una secuencia cuenta como hace mucho tiempo, hubo una cruenta guerra entre los humanos y los monstruos. Los primeros fueron declarados vencedores, por el poder de las *SOUL*. Comienza con el niño²⁷, Frisk, explorando la montaña Ebbot en el año 201X²⁸. El niño cae por una grieta, y un montón de flores amarillas amortiguan la fatal caída. Siguiendo la senda natural, el jugador se encuentra con el primer personaje, Flowey la flor, quién le explica las reglas por las que se rige el mundo de los monstruos.

Cada vez que se encuentre con un monstruo, el protagonista entra en un estado de *fase* en la que se muestra el menú de acciones, y el enemigo, así como las *estadísticas* del personaje; *LV*, referido en el juego como *LOVE*, *HP* y la *EXP*²⁹. Dentro del estado de fase hay turnos, tanto del protagonista como de los monstruos para atacar. En el turno de

²⁷ En las siguientes páginas se analizará el diseño andrógino de los personajes Frisk y Chara, sin embargo, en el trabajo se referirá a ambos como niños.

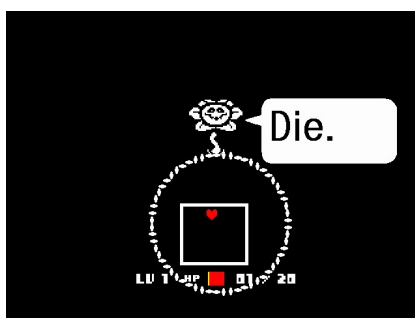
²⁸ Referencia a juegos de 16 bit, como “Mega Man 2” (Capcom, 1988).

²⁹ Términos utilizados en los RPG para referirse a Nivel (Level, LV), Puntos de Vida (Hit Points, HP) y Puntos de Experiencia (Experience Points, EXP).

ataque del protagonista, el jugador debe pulsar el comando de ataque cuando la barra está centrada en el menú para causar el máximo daño posible.

En el turno del enemigo, el protagonista es representado como un *corazón* (en el juego llamado *SOUL*, o *alma*), y el jugador deberá esquivar los ataques que lance el enemigo, que restarán puntos de vida, hasta que lleguen a 0 y salga la pantalla de *GAME OVER*.

Continuando con el juego, Flowey lanza varios pétalos blancos, y pide al niño que los recoja para así aumentar su *LOVE* y que el corazón se haga más fuerte. Al recoger uno, la barra de HP baja a 1 de 20 que tenía. Con una aterradora sonrisa, la flor dice: “Idiota. En este mundo es matar o morir.”. La flor rodea el corazón de pétalos blancos (Fig. 19), que se van acercando, hasta que un fuego mágico expulsa a Flowey.



Aparece Toriel, rescatando al niño. Esta le lleva de la mano por las ruinas en las que se encuentran, atravesando un tutorial que incluye una serie de puzzles y una explicación más detallada del sistema de combate. Toriel se adelanta para prepararle al niño una tarta de bienvenida, y le da un móvil por si tiene algún problema, y le pide que le espere donde le ha dejado. Frisk, por su parte, decide continuar el camino, hasta llegar a la casa de Toriel, la cual se sorprende por la determinación del niño.

Tras dormir y comer la tarta, el niño decide continuar con la aventura, irse de casa de Toriel para encontrar el camino a su hogar. Toriel va a la entrada que conecta la zona de las ruinas con un bosque, en el interior de la gran caverna que es el mundo de los monstruos. Frisk la sigue, lleno de determinación. Al llegar a la entrada, y verle tan decidido, Toriel decide enfrentarse con el niño, diciendo que este no podrá volver a su mundo, pues hay un portal en el Castillo Real, pero deberá superar a Asgore Dreemurr, el rey de los monstruos, para atravesar el portal. Y que el resto de los monstruos tendrán como objetivo darle caza.

A partir de este punto, se da la trifurcación en la historia. Para activar la ruta Pacifista, se ha de evitar matar a ningún monstruo. Para la Genocida, se ha de matar a todos los monstruos posible, y, por otra parte, la Neutral es un punto intermedio entre las dos.

Para narrar la primera ruta, se toma por primera la ruta Neutral. Esto se debe a que en la mayoría de casos, el jugador no es totalmente consciente de las consecuencias de sus actos, toma como referente los casos de juegos que ya conoce, como “Final Fantasy” por ejemplo. Así el primer *Jefe* es Toriel, personaje que enseña al jugador la manera para evitar matar a los enemigos, aun advirtiendo que la manera de algunos monstruos será un desafío. La solución para evitar matar a Toriel en su combate, consiste en utilizar el comando *MERCY (Piedad)* 24 veces, algo que nadie haría la primera vez que encara la situación. Sin embargo, una pista es que, al estar por debajo de 4 puntos de vida, los ataques de Toriel evitan al corazón del protagonista, lo que deja el combate en un punto muerto donde hay que decidir si matar a Toriel, o continuar mostrando piedad a pesar de que no haya un efecto aparente.

Aunque el efecto de comenzar la ruta Neutral es irreversible, según la acción que tome el jugador puede pasar de las rutas Pacifista o Genocida a Neutral, al matar o salvar a un enemigo, respectivamente.

-Neutral

Si el jugador, en su enfrentamiento contra Toriel, la mata³⁰ dará lugar a la trama Neutral. Al salir de las ruinas, Frisk continúa hasta conocer a Sans, encargado junto a su hermano Papyrus de vigilar las ruinas por si aparece algún humano. Sans se muestra más relajado, mientras Papyrus está emocionado de encontrar un humano, lo que supondrá su ingreso en la Guardia Real. Papyrus se va a organizar unas trampas, mientras que Sans pide a Frisk que “le siga el juego, pues Papyrus no pretender hacer ningún tipo de daño”. Continuando su marcha, el niño va superando las pruebas (puzles en realidad) así como los enemigos que se cruzan en su camino.

A la entrada de la ciudad, el joven se enfrenta a Papyrus. Continuando su viaje se encuentra con Undyne, monstruo mezcla de pez y humanoide, Capitana de la Guardia

³⁰ O mata a cualquier otro enemigo a lo largo juego. Para narrar la historia, se considerará la opción más probable para el jugador medio.

Real y mano derecha de Asgore. Consigue evitarla, y se encuentra con Kid, un joven monstruo admirador de Undyne. Llegando a un puente, Kid se resbala y cae, logrando agarrarse al borde. En esto que aparece Undyne, dispuesta a dar caza a Frisk³¹.

En las zonas siguientes, Frisk descubre que los monstruos son víctimas de una maldición que les lanzaron los humanos cuando estos les confinaron en este mundo subterráneo a la Montaña. Para poder cruzar el portal, Asgore debe capturar el alma de siete humanos, lo que romperá la maldición.

Finalmente, Undyne le alcanza, y le explica que sólo falta el alma de Frisk para poder romper la maldición y que todos los habitantes del submundo puedan ser libres de salir al exterior. Tras el combate, el niño llega a una zona volcánica, en la que se encuentra el laboratorio de Alphys, la científica real.

En su laboratorio, Frisk descubre como la científica ha estado monitorizando todos los pasos que ha dado el niño desde su salida de las ruinas, y que quiere guiarle por la zona volcánica. Ambos personajes son interrumpidos por Mettaton, robot construido por Alphys para capturar a Frisk. Sin embargo, determinada a intervenir, Alphys ayuda a Frisk en el combate, el cual consiste en responder correctamente preguntas imposibles. Al final, Mettaton descubre la trampa, avergüenza a la científica al sugerir que siente afecto por el protagonista y el robot se va.

Continuando por la zona volcánica, y superando distintos retos de Mettaton con la ayuda de Alphys, el protagonista se prepara para afrontar la última batalla contra Mettaton.

En este escenario, el robot revela al protagonista que este era el verdadero plan de Alphys: Mettaton estaba diseñado para intentar capturarlo, y que siempre fallara en el último momento gracias a la intervención de la científica. En este último escenario, Alphys salvaría a Frisk de la batalla apareciendo en el último momento y apagando a Mettaton.

Mettaton está determinado a capturar el alma del humano para evitar que Asgore inicie una nueva guerra entre monstruos y humanos, además de que si adquiere un alma

³¹ En este escenario se dan tres posibilidades, que Frisk salve a Kid, lo que hace que Undyne lleve al joven monstruo a su casa; o Frisk huye o se acerca a Undyne para combatirla. Estas dos últimas opciones resultan en que Kid cae y Undyne va tras él para rescatarlo, lo que fuerza la huida del humano.

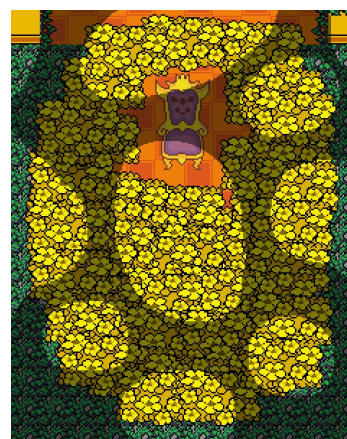
humana, el robot podrá convertirse en una estrella mediática en la superficie. Mettaton evita que Alphys les alcance, aunque ella consigue advertir al humano de un botón de apagado en la parte trasera del robot.

Al apagarlo, se transforma en una versión superior, y el combate se reanuda. Al finalizar, Alphys indica al protagonista el ascensor que le llevaría al castillo donde se encuentra el portal de regreso a su mundo, así como le explica que necesita matar a Asgore para regresar a la superficie, ya que activar el portal se requiere el alma de un humano y la de un monstruo.

Tras recorrer el castillo y encontrarse a varios monstruos que expresan sus deseos de libertad, Frisk llega a la Habitación del Juicio, un solemne habitáculo donde le espera Sans. Aquí, Sans explica que el enfrentamiento entre el rey y el humano determinará si los monstruos entrarán en guerra, o seguirán encerrados. Para dejar pasar al humano, el esqueleto realiza un juicio sobre el modo en el que ha actuado Frisk:

"Ahora. Serás juzgado. Serás juzgado por todos tus actos. Juzgado por cada *EXP* que has ganado. ¿Qué es *EXP*? Es un acrónimo. Significa 'puntos de ejecución.' Una manera de cuantificar el dolor que le has causado a otros. Cuando matas a alguien, tu *EXP* aumenta. Cuando consigues suficiente *EXP*, tu *LOVE* aumenta. *LOVE*, también, es un acrónimo. Significa 'Nivel de Violencia.' Una manera de medir la capacidad de causar daño. Cuanto más mates, más fácil es distanciarte de ti mismo. Cuanto más te distancies, menos te dolerá. Será más fácil para ti causar daño a otros." – Sans³².

Finalmente, Frisk encuentra a Asgore en la Sala del Trono (Fig. 20), quien se encuentra regando flores, y saluda al protagonista. Asgore conduce a Frisk a la sala del portal, y le da la posibilidad de volverse a algún lugar del submundo si el protagonista se ha dejado algo por hacer antes de la batalla.



³² En original: "Now. You will be judged. You will be judged for your every action. You will be judged for every *EXP* you earned. What's *EXP*? It's an acronym. It stands for 'execution points.' A way of quantifying the pain you have inflicted on others. When you kill someone, your *EXP* increases. When you have enough *EXP*, your *LOVE* increases. *LOVE*, too, is an acronym. It stands for 'Level of Violence.' A way of measuring someone's capacity to hurt. The more you kill, the easier it becomes to distance yourself. The more you distance yourself, the less you will hurt. The more easily you can bring yourself to hurt others." – Sans

Asgore le explica que no le importa retrasar la batalla, admitiendo que él tampoco está preparado.

Justo antes de empezar la fase de batalla, Asgore le dice a Frisk que estuvo bien conocerle. Entonces saca un tridente y destruye el comando de acción de *MERCY*³³ (*Piedad*), demostrando su determinación de que una de las dos voluntades pueda salir del mundo subterráneo: que Frisk vuelva a su hogar, o que los monstruos sean libres.

El combate acaba al llegar Asgore a un último punto de vida. Al borde de la muerte, explica su motivación a Frisk: Cuando su hijo murió por culpa de los humanos, el submundo se quedó vacío de esperanza. Colérico, Asgore declaró la guerra a los seres humanos, matando a quien entre en el mundo de los monstruos y al absorber suficientes almas, liberar a su gente. Con la guerra, los monstruos reinarían la superficie en paz. El rey explica que este mensaje devolvió la esperanza a sus súbditos, aunque hizo que su mujer, contraria a la guerra, le abandonase.

Frisk tiene la opción de *Luchar* y rematarle, o tener *Piedad* y perdonarle la vida. En cualquiera de las opciones, son interrumpidos por Flowey, quien da un golpe de gracia a Asgore y roba las almas de los otros 6 humanos, adquiriendo el poder de un dios (Fig. 21), capaz de *Guardar* y *Cargar* la partida (que ha estado utilizando el jugador) a su voluntad para poder vencer a Frisk.



Las seis almas humanas absorbidas por Flowey se resisten, y finalmente consiguen escapar de la flor y ayudar al niño. Flowey vuelve a su estado natural, y Frisk debe tomar una última elección: matar a Flowey, o perdonarle.

Frisk consigue atravesar el portal, y llega a la cima de la montaña, observando un atardecer de un paisaje compuesto por bosques, montañas, y una ciudad en la costa.

-Pacifista

³³ Este comando de acción es uno de los cuatro principales, junto a FIGHT (Luchar), ACT (Actuar), e ITEM (Utilizar objeto). En este caso, se utiliza para finalizar el combate si el monstruo ha perdido las ganas de combatir.

El inicio de la ruta pacifista tiene como primera condición no matar a Toriel³⁴; aparte de no acabar con ningún otro monstruo a lo largo del juego. Al salir de las Ruinas, Toriel entiende, gracias a la determinación de Frisk, que el niño no quiere quedarse en las Ruinas, y que su partida será inevitable. Toriel le abraza, y vuelve a su casa.

Al salir de las ruinas, Frisk llega al bosque donde encuentra a Sans y a Papyrus. Frisk le sigue el juego de Papyrus, y resuelve los absurdos puzles que este le propone (como decidir si es mejor un crucigrama o una sopa de letras). A la hora del combate contra Papyrus, el niño debe alagar al esqueleto, lo que hace que este se sonroje, de por finalizado el combate, y le da a Frisk su número de teléfono³⁵.

En el encuentro con Undyne y Kid, en el que este último se cae, Frisk le salva, lo que hace que Kid se enfrente a Undyne diciendo que el humano es bueno. Undyne lleva al pequeño monstruo a su casa y regresa a combatir a Frisk.

Este combate, para no acabar con Undyne, Frisk se ve obligado a huir constantemente, hasta llegar a la zona volcánica. Nada más poner un pie en la nueva área, Undyne cae deshidratada por culpa de su condición de pez monstruo. Frisk recoge un vaso de agua de un dispensador de agua fría cercano y lo hecha por encima de Undyne, lo que hace que esta se extrañe y huya.

Frisk recorre de manera similar a la Neutral el tramo de historia de Alphys y Mettaton, salvo porque en un punto Papyrus llama a Frisk y le pide que se reúna con él en una casa. Al llegar, el niño se encuentra a Undyne y Papyrus; este último ha orquestado una cita entre el humano y la monstruo para que ella descubra lo amigable que es Frisk, y que cese en su empeño de capturarlo.

Otro punto que difiere la Pacifista con la Neutral es la batalla final contra Mettaton, el cual en su última forma explica que él es la unión entre el alma de un amigo de Alphys, y un robot construido por la científica, y que su objetivo en la vida es ser una estrella mediática que entretenga a todo el mundo, monstruos y humanos. Su combate se interrumpe al explicar su objetivo: ir al mundo humano para ganar allí una mayor

³⁴ La batalla contra Toriel tiene un difícil condicionante para salvarla, el jugador debe pulsar el comando MERCY (Piedad) veinte veces para que finalmente se evite el combate.

³⁵ A partir de ese momento, Frisk puede tener una cita con Papyrus, un requisito para el verdadero final Pacifista.

audiencia, lo que provoca que varios fans de Mettaton le llamen para rogarle que se quede en el submundo, o desearle suerte en esta nueva etapa de su vida.

Comprobando el amor que le profesan sus fans, el robot decide abandonar la lucha y quedarse en el submundo. Antes de entrar al castillo, Frisk recibe una llamada de Undyne, quien le pide al niño que le entregue una nota amorosa a Alphys. Al hacer el encargo, Alphys lee la nota, se sonroja, y pide a Frisk que espere afuera para comenzar una cita con ella.

Durante la cita, Alphys ve a Undyne y se esconde, avergonzada de cómo va vestida. Después de evitarla, confiesa a Frisk que sólo ha salido con él por la admiración que le tiene, pero que realmente quiere a Undyne, la cual aparece nada más oír a la científica expresar sus sentimientos.

Aprendiendo una lección sobre la autoconfianza, Alphys le entrega a Frisk la llave de su laboratorio subterráneo. Al llegar al lugar, el joven se encuentra con unos enemigos especiales, los *Amalgamates*³⁶. Estos son fruto de los experimentos de Alphys al inyectar a monstruos fallecidos lo que ella llama *determinación*, algo exclusivo de los humanos, y que para los monstruos tiene devastadoras consecuencias. De estos experimentos, intentó fusionar el alma del fallecido hijo del rey con una flor amarilla utilizando la determinación.

Recorriendo por segunda vez el castillo, en la sala del juicio, Sans juzga las acciones de Frisk, esta vez sin que el humano dañase a ningún monstruo, y le deja pasar, advirtiéndole al niño que la batalla contra el rey será a muerte, pero igualmente, Sans cree que Frisk es capaz de conseguir otro resultado (Fig. 22).



"¿Qué harás? ... Bueno, si fuera tú, ya habría tirado la toalla. Pero no has llegado tan lejos para rendirte, ¿no? Eso es. Posees algo llamado 'determinación'. Mientras sigas

³⁶Se podría traducir como "Amalgama", al ser una fallida combinación de distintos tipos de monstruos.

así... Mientras hagas lo que sienta tu corazón... Creo que puedes hacer lo correcto. Bien. Contamos contigo. Buena suerte, niño. " - Sans³⁷

Asgore se presenta exactamente igual que en la versión Neutral, de forma amable y melancólica, sin querer atacar al protagonista, pero con la obligación de hacerlo. Los dos personajes entran en la fase de combate, pero justo antes de empezar el ataque, un fuego lanza a Asgore por los aires. Corriendo, aparece Toriel, quien anima al niño.

Ella le explica que al poco de marcharse, Toriel decidió siguió seguir a Frisk, preocupada por él, por los peligros, y preocupada por la terrible elección final que habría tenido que hacer el niño.

Junto con ella aparecen Undyne, Alphys, Papyrus, Sans y por último Asgore. Flowey, quien avisó a estos de interferir en el combate, les atrapa. Con Flowey intentando reclamar el alma de Frisk, los compañeros con los que ha ido entablando amistad utilizan sus habilidades para salvar al niño, uniéndose cada vez más monstruos con los que se ha ido encontrando a lo largo de su viaje, recibiendo ellos los golpes que lanza Flowey.

La flor muestra tal grado de determinación para matar al humano que muestra su verdadero ser, Asriel Dreemurr, hijo del rey. Con el poder de *las almas perdidas* de los seis monstruos amigos de Frisk, Asriel se transforma en *Asriel Dreemurr The God of Hyperdeath*³⁸ (Fig. 23).



Durante el combate, Asriel rompe el alma de Frisk, sin embargo, en esta ocasión no salta la pantalla de *GAME OVER*, el alma con forma de corazón se recompone, y la batalla continúa. Cada cierto tiempo, el protagonista se topa con una de las almas perdidas, que solo balbucean acerca de sus miedos y errores. Al salvar a los seis personajes, Frisk se da cuenta que falta un alma más que salvar, la de Asriel. El comando

³⁷ En original: "What will you do? ... Well, If I were you, I would have thrown in the towel by now. But you did'nt get this far by giving up, did'nt you? That's right. You have something called "determination". So as long as you hold on... So as long as you do what's in your heart... I believe you can do the right thing. Alright. We're all counting on you. Good luck, kid."- Sans

³⁸ Otro cliché de los juegos RPGs, las distintas formas, cada vez más barrocas del jefe final del juego.

de *ACTUAR* se transforma en *SALVAR*, y el antagonista empieza a referirse a Frisk como Chara, y le ruega que no le abandone que siga con él, y que le deje ganar.

La barra de vida de Frisk pasa a ser 00.0000000001/20. Asriel se rinde, y acaba el combate. Delante del protagonista, se muestra Asriel con forma de niño, y le explica lo que le ha sucedido: hace mucho tiempo, se encontró con el Primer humano, un niño muy parecido a Frisk, llamado Chara, y se convirtió en su hermano adoptivo. Trágicamente, Chara se envenenó por unas flores amarillas, y murió. Asriel consiguió superar la barrera mágica, y llevó el cadáver de Chara a una ciudad humana. Alertados, los humanos pensaron que el monstruo había acabado con la vida del niño, y le atacaron. Asriel logró escapar al mundo subterráneo, pero las heridas fueron fatales. Al haber perdido sus dos hijos, el rey Asgore declaró la guerra.

Con el poder que le queda, Asriel rompe la barrera, y devuelve a todo el mundo donde estaban. Finalmente, Frisk tiene la elección de quedarse con Asgore y Toriel, o tomar una posición en el mundo humano como embajador de los monstruos.

-Genocida

Como condición para iniciar la ruta Genocida, se deben matar a todos los monstruos de las Ruinas. En el punto en el que Toriel combate con el protagonista, este la mata de un golpe (Fig. 24). Ella, agonizando, se sorprende a la vez que se da cuenta de la verdadera naturaleza del niño:



"T... Tu... ¿de verdad me odias tanto? Ahora entiendo a quién protegía al mantenerte aquí. No a ti... ¡A ellos!" - Toriel³⁹

³⁹ En original: "Y... you... really hate me that much? Now I see who I was protecting by keeping you here. Not you... But them!" - Toriel

Después aparece Flowey, quien reconoce a Frisk como el Primer humano, Chara. Sans le pide que continúe fingiendo ser un humano, ya que a su hermano le encantaría encontrarse con uno, aunque Papyrus no le reconoce como tal. Cuando se da cuenta, intenta activar las trampas y puzles, aunque Frisk no le permite que se inicien. Con todos los monstruos de la zona nevada asesinados, la ciudad es evacuada a excepción de Papyrus que recibe al niño.

Al iniciarse el combate, Papyrus disculpa al niño, sin embargo, es ejecutado de un golpe. Agonizante, Papyrus se muestra amable con Frisk, indicando que es capaz de hacerlo mejor, y que Papyrus cree en él.

Continuando por el submundo, el protagonista se encuentra con Kid, quien acompaña a Frisk sin darse cuenta de la gravedad de su situación. Cuando Kid descubre la verdad sobre su compañero, Frisk se enfrenta a él (Fig. 25).



Al atacar, Undyne se interpone y recibe el golpe. A pesar de que los puntos de vida de la capitana son reducidos a 0, ella se mantiene firme, y gracias a su determinación se transforma en Undyne the Undying. Al derrotarla, revela que Alphys ha visto el combate, y que ha conseguido evacuar al resto de los monstruos.

Frisk llega a la zona volcánica y al laboratorio de Alphys, donde todos los monstruos han sido evacuados. Mettaton sale a su encuentro, y le avisa que ningún monstruo le combatirá, ya que en la zona no hay ningún monstruo que sea capaz de derrotar a Frisk.

Al acabar con todos los enemigos de la zona, y en la entrada al castillo, Mettaton sale al encuentro de Frisk. El robot ha tomado la decisión de combatir al darse cuenta que el objetivo del niño no es asesinar únicamente a los monstruos, también a la humanidad. De la misma manera que el resto de enemigos, Frisk le mata de un golpe.

Avanzando por el castillo, Frisk se encuentra en la *Sala del Juicio*, donde Sans le espera. El esqueleto pregunta si hasta la peor de las personas es capaz de cambiar, y comienza el último combate. A pesar de que el cuadro de información de Sans revela que

“El enemigo más fácil. Solo tiene 1 punto de vida”, Sans esquiva automáticamente todos los ataques de Chara.

Por el contrario, todos los ataques de Sans resultan difíciles de evitar, muchas veces cubriendo más de la mitad del área disponible para esquivar ataques. Al superar el combate más difícil del juego, Sans prepara su *ataque especial*, el consiste en no atacar nunca, por lo que jamás pasará del turno del esqueleto y así mantendrá en la fase de combate a Frisk para siempre.

Al rato, por el cansancio, Sans se duerme y Frisk empuja el área hasta alcanzar el botón de Ataque (Fig. 26). A pesar de eso, Sans lo esquiva y antes de que pueda replicar nada, Frisk asesta un segundo golpe, un golpe mortal.



Frisk llega a su último objetivo, Asgore, el rey de los monstruos, quien se encuentra con sus flores en la Sala del Trono. El rey se extraña de una flor a la que acaba ver llorar, al igual que la extraña expresión que nota en la cara de Frisk (Fig. 27). Aunque Asgore se muestra reticente a combatir, los dos entran en fase.

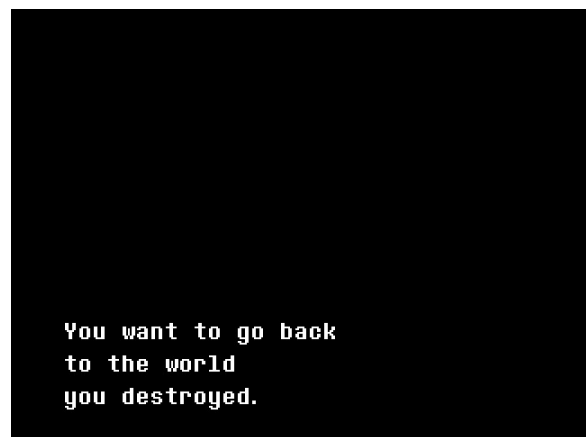


Antes de que el rey saque su tridente, Frisk le asesta un golpe que le quita todos los Puntos de Vida, y Asgore cae derrotado. Un pétalo atraviesa a Asgore, y revela un corazón blanco, que inmediatamente es rodeado por varios pétalos, que, al tocarlo, lo rompen en pedazos.

Flowey sale, y sonríe a Frisk, asegura que jamás le traicionaría. Al asustarse de la expresión en la cara del niño, Flowey le asegura que todavía puede serle útil, que no le haga daño. Frisk le empieza a atacar, ensañándose con él, hasta que no quedan apenas unas motas de polvo.

De una pantalla en negro, aparece Chara, quien saluda al protagonista, y le explica que su poder ha despertado de la muerte la *determinación* que tiene su *alma*. Advierte que, aunque al resucitar se encontraba confuso, las acciones de Frisk le hicieron darse cuenta del motivo de su reencarnación en Frisk, el puro poder. Asegura que el sentimiento que se tiene con el incremento de cada *estadística* (*HP, ATK, DEF, GOLD, EXP, LV*) es él mismo. Chara entonces le ofrece a Frisk la posibilidad de *eliminar*⁴⁰ el submundo, e irse a otro mundo. Cualquiera de las dos opciones, eliminar el submundo o no, ambas acaban con Chara asestando un golpe mortal a Frisk.

Con ese final, el juego se bloquea. Al iniciarlo, no responde a nada, únicamente se muestra una portada en negro, hasta que a los diez minutos, aparece la voz de Chara, sin cuadro de diálogo. Chara se pregunta por qué el jugador quiere⁴¹ volver al mundo que ha destruido (Fig. 28), y si piensa que está por encima de las consecuencias. Si se responde que “SI”, dirá “Exactamente”; mientras si la respuesta es negativa, indica que “Entonces, ¿qué estás buscando?”.



A continuación, Chara se compromete a devolver el mundo a su estado original, a cambio del alma de Frisk. Si se declina la oferta, Chara abandona al jugador, y este debe reiniciar el juego y volver a esperar diez minutos para que aparezca. Si acepta la oferta de Chara, el juego se reinicia con normalidad.

Sin embargo, si después de la oferta de Chara el jugador realiza una *Ruta Pacifista*, en los dos posibles finales (ser adoptado por Toriel (Fig. 29), o viajar por el mundo en calidad de Embajador de los Monstruos (Fig. 30)), en ambos finales se verá que Chara finalmente ha poseído el cuerpo de Frisk (Fig. 31, 32).

⁴⁰ En original, *ERASE*, utilizado en videojuegos para “Borrar Partidas” guardadas.

⁴¹ En esta ocasión, al no haber ningún indicativo de lo contrario (la imagen de algún personaje, un cuadro de diálogo que remarca las palabras) se asume que en esta ocasión Chara se dirige al jugador explícitamente, aunque más adelante se estudiará la relación de Frisk, Chara y el jugador.

FIGURA 29: Imagen final de la Ruta Pacifista: Elección “Quiero quedarme contigo”



FIGURA 30: Imagen final de la Ruta Pacifista: Elección “Tengo sitios a los que ir”



FIGURA 31: Imagen final de la Ruta Pacifista: Elección “Quiero quedarme contigo”, tras completar una Ruta Genocida y dar el alma de Frisk a Chara



FIGURA 32: Imagen final de la *Ruta Pacifista*: Elección “Tengo sitios a los que ir”, tras completar una *Ruta Genocida* y dar el alma de Frisk a Chara



3. ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES

3.1. Frisk/Chara: El jugador como personaje

El uso de personajes mudos permite al jugador impregnar su voz en él, que las respuestas emocionales que aparecen en películas y series por los actores deban ser completadas por el propio jugador.

En el caso de “Undertale”, Frisk no tiene ningún tipo de diálogo. Muchas veces, los personajes formulan sus frases refiriéndose a la expresión de la cara de este. La única ocasión resulta en la hora de escoger una opción al final de la Ruta Pacifista, cuando se está utilizando la primera y segunda persona del singular para marcar la respuesta a la pregunta de “ahora, ¿qué vas a hacer?” (respondiendo con: “Tengo sitios a los que ir” o “Quiero quedarme contigo”).

El resto de personajes aprenden sobre Frisk por medio de las acciones que el jugador, con el videojuego como instrumento, toma. Cuando Sans emite su juicio al final del juego, no se basa en su experiencia con el niño, si no sobre el curso de acción que ha tomado el jugador, con las decisiones que ha tomado. Sobre la creación de personajes en un guión, el investigador Sánchez-Escalonilla explica que:

“Sin personalidad, un personaje se convierte en un ser irreal. [...] La interacción mutua entre personaje y acción revela en cada nudo que *la acción es el personaje*, que un protagonista descubre su interioridad mientras se comporta y que, al mismo tiempo, su comportamiento construye la historia.”

(Sánchez-Escalonilla, A. “Estrategias de guión cinematográfico” Ed. Ariel Cine, 2ª edición, Pg. 276)

Por otra parte, se da el caso de nombrar a un personaje, pensando que se trata de Frisk ya que es quien se muestra controlado por el jugador. Sin embargo, se revela que el personaje bautizado por el jugador en realidad es Chara⁴². La confusión está justificada argumentalmente: los monstruos sólo tienen la idea de Chara como humano, incluso algunos monstruos jamás lo han visto, por lo que es lógico que los personajes caigan en el error, y de mismo modo el jugador.

Parte de esta justificación se basa en que, independientemente del nombre que escoja el jugador, al final de la *Ruta Pacifista* se desvela el verdadero nombre del protagonista. En cambio, al final de la *Genocida* se presenta Chara con el nombre que haya escogido, resultando en un giro sobre quién controla a Frisk.

“Undertale” ofrece dos niveles simultáneos de personificación de los personajes, ambos niveles dependiendo de las acciones que toma el jugador: por un lado, la personificación del control directo al personaje en pantalla, y el mutismo del protagonista. Por el lado contrario, el poner nombre a la contraparte oscura de este, aun de forma inconsciente, hace que se reflexione a la hora en la que se desvela la verdad.

En relación a la observación participante, el sujeto poco asiduo de videojuegos se involucró menos en la historia y las decisiones que el sujeto veterano en este campo. Desde el comienzo, adoptó una postura alejada a la narrativa, tomando “Undertale” como juego puramente mecánico⁴³. A su juicio los personajes le resultaron dimensionales, y justificaba sus actos de tal manera que “era lo normal en este juego”.

Por parte del jugador experimentado, su implicación llegó cuando mató a Toriel. A pesar de creer hacer lo correcto, en sesiones posteriores entendió la mecánica de *salvar* a los enemigos, y mostró arrepentimiento de acabar con Toriel. Este punto fue lo que le hizo reflexionar: al tener bastante avanzado no quiso reiniciar la partida desde cero, por lo que desde ese punto ya empezó a recapacitar sobre sus acciones y las consecuencias antes incluso de su enfrentamiento con la verdad revelada por Sans.

⁴² El nombre oficial del personaje, llamado Chara por el diminutivo de *Character*; *Personaje* en inglés.

⁴³ Según la división que hace Iván Martín Rodríguez de videojuegos mecánicos, narrativos y mixtos, relacionando jugabilidad con historia.

En la *Ruta Pacifista*, ambos sujetos se implicaron más en su relación con los personajes, dejaron que el entorno, los objetos y los enemigos fueran parte del juego que se encontraban experimentando. El saber de antemano la historia que habían experimentado en la *Ruta Neutral* y conocer la solución de la jugabilidad, permitió al jugador experimentado fijarse en las reacciones y frases de los personajes, divirtiéndose con los monstruos y dejar de lado el *pacto narrativo* que se produce al comienzo de una ficción.

Al llegar a la *Ruta Genocida*, el jugador experimentado se involucró totalmente en la narración, quiero reiniciar la partida tras el enfrentamiento y muerte de uno de los personajes. El sujeto menos experimentado volvió a su postura inicial en la *Ruta Neutral*, sin haberse implicado de forma efectiva en la *Pacifista*.

En ninguno de los dos casos se implicaron como Frisk, la implicación en las decisiones se debió a la reacción del resto de personajes como consecuencia de sus actos, si bien es cierto que las estrategias utilizadas por Fox en la presentación de Frisk y Chara, permitieron que los dos sujetos aceptaran las decisiones como suyas.

3.2. Sans: La metaficción en Comic Sans

Uno de los puntos clave de este juego es el reflejo de las acciones realizadas. Aunque algunos personajes muestran diálogos distintos (Fig. 34), Sans es el que explícitamente habla al jugador sobre sus decisiones.

FIGURA 34: Combate contra Toriel después de reiniciar una partida en la que ha muerto



En su encuentro, al inicio del juego, rompe la cuarta pared al contar un chiste, y con un tambor extradiegético rematando la gracia del personaje, la cámara hace zoom en Sans, y este se gira y guiña un ojo al jugador.

Este personaje hace que el jugador, no el protagonista, Frisk, se refleje en sus actos. Sans es la brújula moral del jugador según la ruta en la que se encuentre. En la *Neutral*, no se le volverá a ver hasta la sala del juicio. En la *Pacifista*, por el contrario, invita a Frisk a cenar en distintas ocasiones, convirtiéndose en el mejor amigo dentro del juego.

Sin embargo, en la *Genocida*, se transforma en el jefe final del juego, en una personificación del bien que no sólo está combatiendo contra la maldad⁴⁴, intenta evitar el punto de no retorno: que Frisk pierda su alma.

En su combate, constantemente atraviesa los límites del personaje/jugador, engañando al jugador para que use el comando *MERCY (Piedad)*, y matarle instantáneamente sin posibilidad de evitarlo.

Si el jugador sigue determinado, y a pesar de la derrota continúa luchando contra Sans, habrá momentos en los que el propio enemigo quiera saltarse la introducción, asegurando que ya ha dicho todo lo que tenía que decir.

Para salir victorioso del combate, el jugador debe cansar a Sans, hacer que se duerma, y arrastrar la zona en la que se evitan los ataques hasta el comando de atacar, y aunque el esqueleto esquive el ataque, se ataca por segunda vez, rompiendo la regla del juego de un único ataque por turno.

Mientras que en otros juegos se utilizan herramientas gráficas para indicar la moral del jugador y categorizar sus acciones como buenas o malas, “Undertale” utiliza a Sans de manera sutil para que la indicación de la moralidad la haga el propio jugador.

El papel de Sans es el ser la voz del videojuego, que llama de forma directa al jugador sobre el conocimiento y experiencias previas de videojuegos, y a la vez le incita a reflexionar sobre todas las acciones que ha provocado. Esta reflexión no se queda únicamente en “Undertale”, invita también a pensar en esos soldados, monstruos,

⁴⁴ Personificada en el jugador por sus actos en la *Ruta Genocida*.

enemigos sin historia ni cara, que ha sido completamente deshumanizados con tal de suponer un obstáculo narrativo para el protagonista, y una forma de que el jugador aprenda las reglas con las que se juega.

3.3. Flowey: Matar o morir

Al igual que Sans, Flowey también se gira y mira al jugador, pero da un paso más allá: al final de la Ruta Genocida, en una ocasión alaba las duras decisiones que están tomando los personajes del juego:

"Al menos nosotros somos mejores que esos enfermos que se quedan por ahí y MIRAN lo que pasa... Esas patéticas personas que quieren comprobarlo, pero son demasiado débiles como para actuar por ellos mismos. Apostaría a que alguien así está observando esto ahora mismo, ¿no...?" -Flowey⁴⁵.

Esta referencia del antagonista advierte no de la presencia del jugador, sino de la existencia de un observador más allá de la propia pantalla de un ordenador individual, en una clara alusión al joven medio de entretenimiento online que es YouTube.

En su papel antagonista, Flowey no presenta un obstáculo narrativo para el protagonista, se muestra como la otra cara de la misma moneda que los dos componen. Cuando revela su verdadero ser Asriel, un niño asesinado a causa del miedo a lo desconocido de los humanos, también revela que su único sentimiento es el de la soledad.

Soledad que con el paso del tiempo ha evolucionado a rencor y odio y que concluye en su metamorfosis al “dios de la hipermuerte”, que como un niño, se enfrenta a sus miedos de forma violenta, sin pensar en moral, ética o consecuencias. Toby Fox diseña este personaje sin basarse en el mito del maligno, como un ente de maldad pura; lo hace explorando la evolución de tristeza, nostalgia y melancolía a la furia.

El nombre, Asriel Dreemurr es una mezcla del de sus padres: Asgore y Toriel, ambos personajes que, de forma violenta, se enfrentan al protagonista sin querer

⁴⁵ En original: "At least we're better than those sickos that stand around and WATCH it happen... Those pathetic people that want to see it, but are too weak to do it themselves. I bet someone like that's watching right now, aren't they...?" -Flowey

realmente herir a nadie: Toriel por el miedo a la muerte de Frisk, y Asgore con el objetivo de devolver esperanza a su gente. Asriel Dreemurr es también anagrama de “serial murderer” (asesino en serie) referenciando a la filosofía de “matar o morir” con la que responde a sus sentimientos y como consecuencia de sus traumas.

La soledad es el mismo sentimiento al que se enfrenta Frisk, un extraño en un mundo de monstruos que le prejuzgan y atacan. Y “Undertale” brinda dos opciones para que escoja el jugador en el momento de combatir el sentimiento negativo: enfrentarse a él perdonando a los personajes que marginan con odio a Frisk, o rechazando a los monstruos de forma violenta.

4. ANÁLISIS DE LA RETRONARRATIVA EN UNDERTALE

-“HOPE”: Mecánicas y jugabilidad

Paideia, del griego *paidos*, significa “formación”. Los estudios utilizan este término aplicándolo a los videojuegos para referirse al aprendizaje⁴⁶. Así, Iván Martín Rodríguez teoriza que esta formación no se queda en el tutorial, se da en todo momento en el que el jugador interactúa con los espacios, objetos, otros personajes y menús de comandos. El caso de “Undertale”, con personajes en constante respuestas a los actos del jugador, este elemento de *paideia* no para, pues más que unas mecánicas de turnos, esquivar y lanzar ataques, las mecánicas de “Undertale” corresponden con el ámbito de las relaciones entre los personajes.

La primera vez que los sujetos jugaron a “Undertale” su opinión fue la de un juego del montón: “bueno, pero no tiene nada especial”. En el caso del jugador experimentado y conocedor de las mecánicas, su criterio varió al reflejar sus actos con la consecuencia de estos, de forma que la diversión en el juego es determinada por las decisiones que constantemente está tomando el jugador en cada enfrentamiento.

Más que la propia jugabilidad que ofrecen los combates, el núcleo de cualquier juego según expresa Óliver Pérez Latorre en su ensayo “El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego” (Ed. Laertes, 2012), la cuestión dramática de

⁴⁶ No confundir con los *serious games*, o videojuegos con fines educativos.

“Undertale” la suscitan los dilemas morales que crea el propio jugador. En este manual se analiza la dimensión narrativa de la jugabilidad, y según el esquema que establece, “Undertale” entraría en la categorización de “*jugabilidad por turnos*”.

Bien es cierto que toma como inspiración juegos *RPG* de turnos como “Earthbound” o “Chrono Trigger”, las mecánicas que revaloran “Undertale” narrativamente, bien pueden asociarse a las aventuras gráficas modernas en la que el protagonista debe escoger entre dos opciones. En el caso de este juego, las opciones se ocultan bajo un ambiente compuesto por el escenario, los personajes y su el contexto.

Sobre el realismo en la ambientación de un videojuego, Toby Fox, el creador de “Undertale” señaló que: “Es muy fácil empatizar con Ness⁴⁷, su protagonista, porque es muy naíf y puedes identificarte con él e imaginarte dentro del juego comiendo hamburguesas, paseando y pelando con perros. No es como otros juegos de rol en los que interpretas a un personaje con una espada enorme y piensas: “vale, esto está guay, pero no soy yo”. El escenario encaja con el jugador, porque toma pizzas para recuperar vida, en vez de pociones mágicas; por eso quise hacer algo parecido en “Undertale”, con objetos de la vida real, aunque estés en un mundo fantástico”⁴⁸.

De forma similar, Lluís Anyó analiza que “el poder inmersivo de un videojuego dependerá en gran parte de su precisión mimética. [...] Esa precisión mimética, cuando la narrativa es interactiva, no puede limitarse a la verosimilitud en la representación del mundo, sino que debe incluir al menos dos aspectos más, el uso de objetos y la comunicación con otros, sean estas entidades virtuales del sistema o personajes controlados por otros jugadores en un entorno social. Estas dos últimas, en definitiva, redundarán en lo que podemos llamar una inmersión psicológica y social”⁴⁹.

Así, las decisiones que debe tomar el jugador marcan la trama. Y tanto la primera influencia de este sistema circular donde el jugador escoge una opción, que modifica la trama y a los personajes y que estos, a su vez, crean dilemas al jugador.

⁴⁷ Protagonista de “Earthbound”.

⁴⁸ Vid. <http://revistacactus.com/entrevista-a-toby-fox/> Rescatado el 13 de diciembre de 2016. Sobre la influencia de “Earthbound” en “Undertale”.

⁴⁹ Anyó, L. “El Jugador Implicado. Videojuegos y narraciones.” Ed. Laertes, 2016, Pg. 149).

-“EXP”: Elecciones y Consecuencias

Mientras que las aventuras gráficas y juegos con sistemas morales⁵⁰ utilizaban claves visuales para indicar el resultado que supondrá tomar una acción u otra, “Undertale” no da ninguna pista al jugador sobre las elecciones que permite el juego. Tampoco es el único, por lo que se puede dividir en juegos de elecciones (correspondientes a las aventuras gráficas) y juegos de consecuencias, con mayor relevancia en la industria del videojuego.

Como factor divisor, se puede establecer que los juegos de elección tratan de reflejar los actos del jugador justo cuando se produce la elección entre las opciones, haciendo que el jugador piense sobre la elección en sí. Los de consecuencia, por el contrario, se basan en revelar los impactos que tienen las acciones cometidas.

La diferenciación es necesaria para determinar el momento en el cual el jugador reflexiona sobre lo que ha hecho: la elección provoca la reflexión antes de que la acción se produzca; la consecuencia hace que se piense posteriormente, al ver el resultado de la acción.

El riesgo en el diseño de videojuegos de utilizar un sistema de consecuencias es que el jugador se sienta engañado, que en ningún momento haya estado en el control del protagonista. Al principio de “Undertale”, los dos sujetos de la observación participante eran conscientes de la posibilidad de perdonarle la vida al enemigo, y ya sea por la desconfianza que generó Flowey y Toriel al jugador novato, como que el jugador veterano matase enemigos debido a lo que es habitual en el género al que pertenece “Undertale”.

El autor Pérez de la Torre medita sobre el diseño de las acciones/decisiones narrativizadas del jugador en su estudio de la forma argumental de un videojuego, previamente mencionado. Estipula así varios ejes distintos: acciones decisivas y no decisivas; de efectos inmediatos o efectos a largo plazo; de causalidad simple o compleja; con diseño intuitivo o lógico (también llamado premeditación); y por último, de jugador consciente o inconsciente. Según este modelo, “Undertale” se encontraría en los ejes de

⁵⁰ Ej: “BioShock” (Irrational Games, 2007), “Mass Effect” (BioWare, 2007), “InFamous” (Sucker Punch, 2009). Categorizados en “El Arte del Entretenimiento”, (Pérez Latorre, O Ed. Laertes, 2015).

acciones decisivas, de efectos a largo plazo, de causalidad compleja, diseño premeditado y contando con el jugador inconsciente de sus actos, pero participe de la historia.

La retronarratividad⁵¹ del juego y de la moralidad del jugador se hace explícito en el modelo seguido en el texto de Martín Rodríguez: de este término nace la *narrativa ergódica*, donde el perfil del jugador se alinea con la jugabilidad propuesta, ofreciendo una personalización psicológica de los personajes, así como la unión de la experiencia virtual, con la moralidad real.

El sistema de elecciones morales resulta efectivo en este caso, porque “Undertale” da cara, personalidad y familia al enemigo común de una narración, el cual es prediseñado para crear tensión al ser un obstáculo para el objetivo del protagonista simplemente para mejorar la historia. Esto hace que el jugador se deba reflexionar sobre sus acciones, y sus experiencias.

-“LOVE”: Violencia y emoción

“Undertale”, utilizando las claves del lenguaje de la épica fantástica de un RPG, cambia la exploración de un exótico mundo y la magia y caballería por crear vínculos con personajes distintos al protagonista, obligando al jugador a realizar una exploración moral.

Sobre las relaciones sociales y afectivas del mundo virtual de un videojuego, Sedeño afirma que estos: “poseen una dimensión emocional y socioafectiva, de dinamización de las relaciones de grupo y del trabajo colaborativo. Los videojuegos ayudan a reflexionar sobre gran capacidad de contenidos que se materializan en conductas y valores aplicables en situaciones cotidianas: aportan una capacidad para estimar las consecuencias de las propias acciones y de su efecto en los demás y sobre el contexto. Es decir, se presentan como factor de dinamización de la conducta y del pensamiento”⁵².

Con cada combate no se aprende únicamente las claves para evitar y vencer al enemigo, sino se dan fragmentos de la historia, y de las respuestas emocionales ante el conflicto. El propio jugador puede encontrarse con emociones al ver que su moral y su

⁵¹ Definido por Martín Rodríguez como la acción creadora por parte del receptor con base a un argumento diseñado. En su texto “Análisis narrativo del guión de videojuego”.

⁵² Sedeño, A.: “Videojuegos como dispositivos culturales en competencias de comunicación”, Comunicar, 34, 2010, Pg 185

ética chocan con lo que les exige la narrativa, con información sesgada sobre los personajes con los que ha pasado horas.

Los conflictos morales del jugador de “Undertale” son la esencia del juego, pues como medio artístico cumple la función emotiva de la comunicación. El padre de los videojuegos, Shigeru Miyamoto habla sobre las emociones del jugador, el cual: “es libre para sentirse como él/ella quiera. [...] Los videojuegos son un desencadenante para que los adultos se vuelvan primitivos, primarios, como una manera de pensar y recordar. Un adulto es un niño que posee más moral y ética, eso es todo. Cuando yo soy un niño, creando, no estoy haciendo un juego. Yo estoy en el juego. El videojuego no es para los niños, es para mí. Es para un adulto quien todavía tiene el personaje de un niño”⁵³.

Estos conflictos son producidos por el contraste de humor y amistad de la *Ruta Pacifista* contrapuesto a la violencia y vacío de la *Ruta Genocida*. Una narración interactiva que resulta ser una montaña rusa emocional para el propio jugador, característica que su creador, Toby Fox, atribuye a las emociones que experimentan los jugadores: “Parece que “Undertale” tiene éxito a nivel emocional, porque la gente se pone triste y se ríe con él. No esperaba que todo eso fuera a funcionar, pero lo ha hecho. Creo que a la gente le gusta tener una experiencia emocional, por eso ven películas para sentirse emocionados, tristes o felices”⁵⁴.

5. “**DETERMINATION**”: CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Los videojuegos son únicos en su habilidad de permitir a su audiencia explorar ideas, participando en la historia, creándola. Superan la fórmula clásica por la que un escritor, director o diseñador expresa o transmite sus ideas a la audiencia que las interpreta.

El público objetivo de los videojuegos ha madurado, niños y jóvenes que se criaron en salas recreativas, o con juegos en 8 y 16 bits ahora son adultos con una moral

⁵³ Entrevista a Shigeru Miyamoto en la Revista “Next Generation”, n° 2, Febrero 1995, Pg. 08

⁵⁴ Entrevista a Toby Fox anteriormente citada en revistacactus.com

y ética definidas, lo que obliga a los desarrolladores de videojuegos a tejer historias más complejas, con personajes más ricos psicológicamente.

En relación con la primera hipótesis, el jugador se implica emocionalmente con “Undertale”, que cada vez que acaba una partida busca conocer más y cerrar los puntos que se han quedado abiertos en la historia global. Sin embargo, la primera subhipótesis ha quedado incompleta, el sistema de elecciones no vincula emocionalmente al jugador con los personajes, sino al contrario: el reír y llorar con los personajes hace que reflexione sobre sus actos.

Gracias a la observación participante se ha comprobado que es necesario para el jugador contar con experiencia a la hora de mostrar interés por “Undertale”, ya que se pierde en la complejidad narrativa por el hecho de tener el cuadro referencial incompleto.

La última hipótesis, sin embargo, no se ha cumplido. La reflexión de las acciones no se produce porque el juego trate al jugador de tú a tu, sino dotar a sus actos de significado y emoción.

6. RECURSOS UTILIZADOS

-Bibliografía

- ANYÓ, L. (2016). *El Jugador Implicado: Videojuegos y Narraciones*, Ed. Laertes.
- KENT, S.L. (2001). *The Ultimate History of Videogames*, Ed. Three Rivers Press.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*, Ed. Síntesis.
- PARKIN, S. (2015). *Muerte por Videojuego*, Ed. Héroes de Papel.
- Revista “Next Generation” (1995)., nº 2, Febrero.
- RYAN, M.L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Ed. Paidós.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2002). *Estrategias de guion cinematográfico*, Ed. Ariel Cine, 2ª edición.

- SEDEÑO, A. (2010). “Videojuegos como dispositivos culturales en competencias de comunicación”, *Comunicar*, 34.
- SIABRA FRAILE, J.A. (2012). *Bosquejo de una Metafísica del Videojuego*, Ed. Círculo Rojo.
- PÉREZ LATORRE, O. (2012). *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*, Ed. Laertes.
- PÉREZ LATORRE, O. (2015). *El Arte del Entretenimiento*, Ed. Laertes.
- VALLES, M. (2014). *Técnica Cualitativas de la Investigación Social*, Ed. Síntesis.
- Villalobos, J.M. (2014). *Cine y Videojuegos: Un diálogo transversal*, Ed. Arcade.
- IGN: <http://www.ign.com/lists/shooters/1> Rescatado el 05 de febrero de 2017.
- NY Times: <http://www.nytimes.com/1994/12/04/arts/a-new-art-form-may-arise-from-the-myst.html> Rescatado el 20 de marzo de 2017.
- Revistacactus: <http://revistacactus.com/entrevista-a-toby-fox/> Rescatado el 13 de diciembre de 2017.
- VentureBeat: <https://venturebeat.com/2012/04/14/fez-20000-units-sold-on-first-day/> Rescatado el 11 de marzo de 2017

-Videografía

- “Birds” (Alfred Hitchcock, 1963)
- “The Shinning” (Stanley Kubrick, 1980)
- “The Twilight Zone” (Rod Serling, 1959-1964)
- “Twin Peaks” (David Lynch y Mark Frost, 1989-1991)

-Ludografía

- “Alan Wake” (Remedy, 2010)
- “Animal Crossing” (Nintendo, 2002)
- “BioShock” (Irrational Games, 2007)
- “Braid” (Number None Inc., 2008)

“Chrono Trigger” (Squaresoft, 1995)

“Dragones y Mazmorras” (Wizards of the Coast, 1974-2014)

“Earthbound” (Ape Inc. y HAL Laboratories, 1994)

“FallOut” (Black Isle, 1997)

“Final Fantasy” (Squaresoft, 1987)

“Final Fantasy IV” (1991, Squaresoft)

“Final Fantasy VII” (Squaresoft, 1997)

“Half-Life” (Valve, 1999)

“Heavy Rain” (Quantic Dreams, 2010)

“ICO” (Team ICO, 2001)

“InFamous” (Sucker Punch, 2009)

“The Legend of Zelda” (Nintendo, 1986)

“Maniac Mansion” (Lucas Films Games, 1987)

“Mass Effect” (Bioware, 2007)

“Mega Man 2” (Capcom, 1988)

“Metal Gear Solid” (Konami, 1998)

“Mighty No. 9” (Comcept e Inti Creates, 2016)

“Minecraft” (Mojang, 2011)

“Saga Mother” (Ape Inc., Nintendo y HAL Laboratories, 1989-2006)

“Myst” (Cyan Inc., 1993)

“Pacman” (Namco, 1980)

“Pong” (Atari, 1972)

“Pool of Radiance” (Strategic Simulations Inc., 1988)

“The Secret of Monkey Island” (Lucas Films Games, 1990)

“Silent Hill” (Konami, 1999)

“Los Sims” (Maxis, 2000)

“Shovel Knight” (Yatch Club Games, 2014)

“Super Columbine Massacre RPG” (Danny Ledonne, 2005)

“Super Mario 64” (Nintendo, 1996)

“Super Meat Boy” (Team Meat, 2010)

“Undertale” (Toby Fox, 2015)

“Vib-Ribbon” (NanaOn-Sha, 1999)

“The Walking Dead” (TellTale Games, 2010)

“Warcraft” (Blizzard Entertainment, 1994)