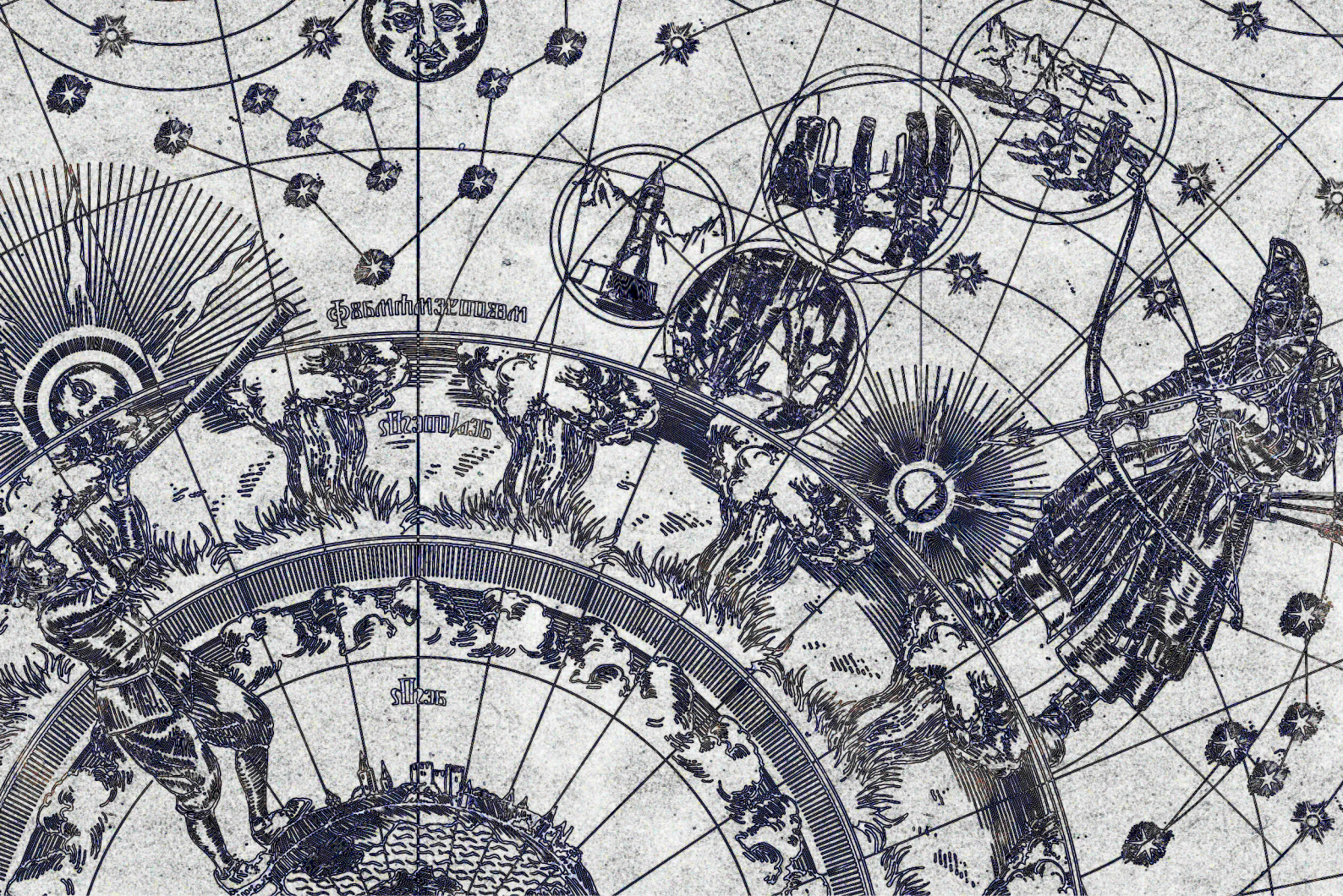




LA NARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO: EL UNIVERSO DE THE WITCHER

Tesista

Candelaria Cardozo Rivolta

Director

Mg. Diego Enrique Maté

Facultad de Artes y Ciencias
Licenciatura en Imagen y Sonido

- 2024 -

AUTORIDADES

Gran Canciller

S.E.R. Mons. Mario Antonio Cargnello Arzobispo de Salta

Rector

Ing. Rodolfo Gallo Cornejo

Vicerrectora Académica

Mg. Constanza Diedrich

Vicerrector Administrativo

C.P.N. Juan José Zitelli

Vicerrector de Formación

Pbro. Dr. Cristian Arnaldo Gallardo

Vicerrector de Investigación y Desarrollo

Mg. Lic. Daniel Sánchez Fernández

Vicerrector de Tecnología y Educación Digital

Ing. Lic. Daniel Torres Jiménez

Vicerrector de Extensión e Integración Universitaria

Ing. Alejandro Patrón Costas

Secretaria General

Mg. Lic. Silvia M. Álvarez

Decana de la Facultad de Artes y Ciencias

Lic. María Dolores Medina Bouquet

Secretaria Académica

Abg. Adriana Ibarguren

Jefe del Dpto. de Comunicaciones Sociales

Dr. Gustavo A. Iovino

Agradezco,

*A **mi director**, Diego, un investigador brillante, por su guía y
paciencia inagotables.*

*A **mis amigos**, por alentarme en los momentos difíciles y
escucharme cuando más lo necesitaba.*

*A **mi familia**, incluyendo a Cami, Milo, Benji y Arturo, mis peludos
eternos, por su amor de cuatro patas.*

*Y especialmente a **mis padres**, Clara y Oscar, por su cariño y apoyo
incondicional con los que siempre supieron guiarme en la vida.*

RESUMEN

Esta tesis se centra en el estudio de la narrativa en los juegos digitales dentro del universo transmedia de *The Witcher*. Como un medio relativamente nuevo y en constante desarrollo, los modos para el despliegue de una narrativa en el videojuego, que se articula con la jugabilidad que lo define como tal, han ido evolucionando a la par. Para explorarlos, este trabajo piensa al videojuego como un texto ergódico que construye un sistema basado en reglas y es capaz de integrar una narrativa que toma forma mediante lo lúdico. Ambas dimensiones se estudian a partir de la narratología estructuralista y el marco de trabajo MDA, que consideran al relato como una estructura semiótica y plantean la jugabilidad desde las mecánicas, dinámicas y estéticas, respectivamente. El análisis parte de la observación de un estudio de casos de los videojuegos desarrollados por CD Project Red, en concreto *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018) y *Gwent: Rogue Mage* (2022). Los resultados obtenidos reflejan que cada videojuego presenta la narrativa de manera particular, a través de varios dispositivos ludo narrativos como la toma de decisiones, las misiones y la narración ambiental, en un gradiente que abarca desde la estructura que configura un relato propiamente dicho hasta otras formas más adaptables y flexibles que son asimiladas por la narratividad.

Palabras clave: *narrativa, jugabilidad, videojuegos, game studies, interactividad.*

ABSTRACT

This thesis is focused on the study of video game narrative within the transmedia universe of *The Witcher*. As a relatively new and constantly evolving medium, the methods for developing a narrative in video games, which are articulated with the gameplay that defines them, have been evolving in parallel. To explore them, the research views video games as ergodic texts that construct a rule-based system and integrate a narrative shaped by ludic elements. Both dimensions are studied through the lenses of structuralist narratology and the MDA framework, which consider narrative as a semiotic structure and define playability through mechanics, dynamics, and aesthetics, respectively. The analysis begins with the observation of a case study consisting of three video games developed by CD Projekt Red, namely *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018) and *Gwent: Rogue Mage* (2022). The results show that each game presents narrative uniquely through various ludo-narrative devices such as decision-making, quests, and environmental storytelling, in a gradient ranging from structures that configure a narrative to other more adaptable and flexible forms assimilated by narrativity.

Keywords: *narrative, playability, video games, game studies, interactivity.*

CONTENIDO

AUTORIDADES.....	3
RESUMEN.....	7
ABSTRACT	8
CONTENIDO	9
INTRODUCCIÓN	14
MARCO METODOLÓGICO	16
Tema.....	16
Problema.....	16
Objetivos	16
Estado del arte	17
Supuestos.....	22
Operacionalización de variables	22
Paradigma de investigación.....	22
Diseño de investigación.....	23
Tipo de estudio	23
Universo, población y muestra	24
Metodología	25
Métodos	26
Técnicas	27
Recolección y análisis de datos	28
MARCO TEÓRICO	30
Perspectiva	30
Inicios.....	32
Videojuego	34
Jugabilidad.....	35
Mecánicas	37
Dinámicas	38
Estéticas	39
Narrativa.....	40
La construcción del relato.....	40
El análisis del relato	41
La organización del relato.....	44
Narratividad	45
Jugar la narrativa y narrar el juego	47

MARCO REFERENCIAL.....	50
Breve historia del videojuego como medio narrativo	50
El videojuego como objeto de estudio.....	54
El universo de The Witcher	57
ANÁLISIS DE CASOS.....	60
The Witcher 3: Wild Hunt	60
Kaer Morhen	60
Ecos del pasado	66
Algo termina, algo comienza	77
Thronebreaker: The Witcher Tales	87
Un amargo regreso.....	87
El ocaso del sol dorado.....	94
Tras las líneas enemigas	103
Gwent: Rogue Mage.....	113
Un mundo infame.....	113
El condenado	118
El primero de muchos.....	122
CONCLUSIONES.....	132
REFERENCIAS	137
APÉNDICES	150
Apéndice A.....	150
Apéndice B.....	160
Apéndice C.....	166
Apéndice D.....	173

Los videojuegos son una evolución natural de lo que siempre hemos hecho,
jugar: para descubrir nuestro mundo, descubrirnos unos a otros y descubrirnos
a nosotros mismos.

— Chris Melissinos, *Are Video Games Art?*, 2015

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, las historias y los mundos que construyen han logrado trascender las particularidades del medio que las contiene. La narratividad como fenómeno ya no se asocia a alguno en específico, sino a una multiplicidad de ellos, en sus distintas formas y matices, que conforman una red interconectada de historias. Esta creación y extensión de un universo de sentido que cobra vida a través de la participación de su público se conoce como narrativa transmedia. El videojuego moderno se define por la conjunción de dos dimensiones formativas, la jugabilidad y la narratividad, que organizan la experiencia lúdica y la hacen significativa para el jugador. Los títulos de la serie de videojuegos de *The Witcher* despliegan su propia historia utilizando una variedad de formas narrativas integradas a la jugabilidad y, además, beben del mundo ficcional construido a partir de las novelas y lo llevan más allá, acorde con las posibilidades ludo narrativas que ofrece el medio.

La presente investigación se propone comprender algunas modalidades en las que el videojuego articula sus dimensiones lúdicas y narrativas en el marco de una serie de títulos pertenecientes al mismo universo de historia. Tal relación se explicita en sus numerosas formas de disponer del relato, el cual es producido ya sea desde su estrecha integración como parte de lo lúdico o al relegarse a un segundo plano para priorizar la jugabilidad. Este abanico de posibilidades ludo narrativas se observa en los títulos de *The Witcher*, que despliegan una combinación de elementos de rol, acción, aventura y cartas, utilizando las particularidades de cada género en cuanto a la construcción de las mecánicas que moldean el *gameplay* y desarrollan la narrativa para estructurar la experiencia de juego.

Este trabajo lleva adelante un estudio de casos de *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018) y *Gwent: Rogue Mage* (2022), con el objetivo de descubrir y profundizar sobre las formas en las que se produce la narrativa en relación con el *gameplay* que define al juego, considerando que esta comprende un amplio espectro que va desde la narratividad hasta el relato. A partir de la narratología estructuralista y el marco de trabajo MDA, se concibe al relato como una estructura semiótica compuesta por niveles que abarca desde las funciones como unidades mínimas sintagmáticas hasta la narración como un todo integrador; y a la jugabilidad que lo configura como un sistema lúdico basado en mecánicas o reglas, convertidas en dinámicas desde su interacción y percibidas como estéticas por el jugador.

En la estructura de la tesis, se presenta primeramente la metodología, que emplea fichas de observación con variables elaboradas a partir del MDA como herramientas de análisis. El marco teórico profundiza en la narrativa desde la narratología clásica, pensando el relato desde los niveles de Barthes (1966/1977) y los momentos y transformaciones de Todorov (1978/1996); en la jugabilidad, detallando las mecánicas, dinámicas y estéticas que moldean la experiencia de juego a nivel del diseño, según Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004); y en las formas particulares del videojuego que logran la conjunción de ambas dimensiones, de acuerdo a autores de *game studies* como Aarseth (2004), Jenkins (2004), Salen y Zimmerman (2005), Juul (2005), Nitsche (2009), Fernández-Vara (2011) y Howard (2022). Durante el análisis propiamente dicho, se revisa caso por caso, introduciendo un panorama general de los aspectos ludo narrativos, luego se observa el sistema de *gameplay* en un sentido transversal y finalmente se indaga sobre el desenvolvimiento narrativo generado a partir de la jugabilidad, que adquiere formas particulares como la toma de decisiones, las misiones y la narración ambiental.

MARCO METODOLÓGICO

Tema

La narrativa en el videojuego: el universo de *The Witcher*.

Problema

¿De qué manera se desarrolla la narrativa en los videojuegos *The Witcher 3* (2015), *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018) y *Gwent: Rogue Mage* (2022)?

Objetivos

General

Comprender los modos particulares empleados para el desarrollo de la narrativa en videojuegos basados en un mismo universo ficcional.

Específicos

- Estudiar cómo se componen los aspectos lúdicos y narrativos en cada uno de los casos contemplados.
- Identificar de qué manera se produce la articulación entre jugabilidad y narrativa en los casos seleccionados.

Estado del arte

Besmond, S. (2019). *Narrative Structure of Videogames: Basics and Analysis* [Tesis de grado, Universidad de Ciencias Aplicadas de Jyväskylä]. Consultado el 5 de abril de 2023, de <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019062417508>.

Resumen: El trabajo busca descubrir si es posible generar un mayor conocimiento de la estructura narrativa de los videojuegos su análisis, y qué herramientas pueden ser de utilidad para ello. Su objetivo es proveer una base para el entendimiento de la naturaleza narrativa de este medio. En base a esto, se realizó el análisis de *The Gardens Between* (The Voxel Agents, 2018) teniendo en cuenta lo planteado en la tesis doctoral de Huaxin Wei, *Analyzing The Game Narrative: Structure And Technique*. El material se recopiló utilizando la triangulación de datos a partir de literatura, búsquedas académicas y entrevistas a profesionales del área.

Conclusiones: El autor concluye que, teniendo en cuenta los resultados del análisis, así como los contenidos teóricos desarrollados, logra proveer un buen material de apoyo y herramienta para estudiantes e interesados en la narrativa en videojuegos. Además, señala su relevancia en cuanto a despertar la conversación sobre el tema tratado.

Aporte: La investigación desarrolla el modelo de análisis establecido por H. Wei en un caso concreto, y además lo complementa con una sólida base teórica, cuya utilidad es de carácter introductorio para el estudio del tema a tratar.

Cameron, K. (2017). *Narrative and Gameplay Design in the Story-Driven Videogame: A case study on The Last of Us* [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica de Auckland].

Consultado el 6 de abril de 2023, de <https://hdl.handle.net/10292/10955>.

Resumen: El trabajo se centra en la exploración de cómo se podría diseñar de manera conjunta tanto narrativa como gameplay dentro de un videojuego, pero de manera tal que la narrativa sea protagonista y no se encuentre subordinada a la jugabilidad. Parte de una revisión de literatura centrada en entender a los videojuegos como un sistema complejo y el rol que cumple el jugador en ellos, de lo que se desprende una metodología que utiliza métodos mixtos combinando estudio de caso, análisis formal y lectura atenta para estudiar el diseño narrativo y de gameplay en *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013).

Conclusiones: La autora concluye que, más allá del tradicional conflicto entre narratología y ludología, es posible crear un balance entre los componentes narrativos y de jugabilidad en los videojuegos. De este modo, la narración y sus elementos interactivos pueden ser utilizados para fortalecer el gameplay, así como redefinir su significación dentro de las experiencias de juego.

Aporte: En su marco teórico, la investigación desarrolla la evolución del lugar que ocupa la narrativa en el videojuego, presentando miradas contrastantes de diversos autores desde la narratología y la ludología, centrándose en la tendencia moderna de ver a este medio digital como una experiencia narrativa. En base a ello también surge el modelo de análisis presentado, del cual se destaca su aplicabilidad general y focalización en el aspecto lúdico-narrativo. El material bibliográfico provee de una base extensa para la propia investigación.

Domini, G. (2016). *Layers of Videogame Narrative and Interactivity* [Tesis de maestría, Universidad de Alberta]. Consultado el 7 de abril de 2023, de <https://doi.org/10.7939/R3ZK55X7V>.

Resumen: El trabajo busca descubrir qué es lo que hace jugable a la narrativa en los videojuegos y cómo realizar un análisis de la misma. Plantea que, mediante el estudio del proceso de interactividad, además de identificar cómo interactúa el jugador con el contenido del juego, es posible definir el impacto de sus acciones en general sobre la narrativa. A partir de un espectro de formas narrativas definido en el marco teórico, se realiza un estudio de caso sobre cuatro juegos de categorías diferentes, definiendo sus elementos interactivo-narrativos a través del juego en sí y la observación, complementado con otras fuentes.

Conclusiones: El autor concluye con una reflexión sobre el estudio de la narrativa en los videojuegos. Señala que su estudio se centra en la interactividad como lo que define al juego, y en cómo se expresa la narrativa a través de ella. En ello toma importancia la relación entre el jugador y el contenido del juego, ya que lo lúdico y lo narrativo por sí solos no son relevantes: el jugador es quien otorga sentido al videojuego con su interacción.

Aporte: Presenta diversos textos sobre metodologías cualitativas para el análisis de videojuegos. Los elementos interactivo-narrativos utilizados en el estudio de los juegos seleccionados, así como la perspectiva teórica resultan de interés.

Donoghue, A. (2021). *The Quest for Ludonarrative: Designing a Ludonarrative Analytical Framework for analysis and design of ludonarrative in games through analysed case studies; Hollow Knight, Celeste, and Brothers: A Tale of Two Sons* [Tesis de maestría, Universidad del Oeste de Sídney]. Consultado el 7 de abril de 2023, de <http://hdl.handle.net/1959.7/uws:69070>.

Resumen: El trabajo investiga la capacidad de los videojuegos para conectar con las audiencias mediante la integración de jugabilidad y narrativa, sintetizando ambos conceptos. Esto es llevado a cabo partiendo desde la revisión bibliográfica para incorporar teorías y modelos de análisis que permitan la creación de un marco de análisis ludo narrativo basado en distintas categorías y una escala para su visualización. Se seleccionan tres videojuegos indie, examinados con un estudio de casos basado en la lectura atenta, para luego interpretarlos a través del marco de análisis elaborado.

Conclusiones: El autor concluye que su investigación demuestra la aplicación y eficacia del marco de análisis construido, dando cuenta de la estética y el valor semiótico de la ludo narrativa en los videojuegos estudiados, y contribuyendo a posicionar el foco en el valor artístico del videojuego como medio, así como su capacidad de contar historias.

Aporte: El modelo de análisis elaborado resulta interesante ya que parte de numerosas teorías que no atañen únicamente a la narrativa y la jugabilidad, además de su fácil comprensión y visualización utilizando un gráfico radar y una escala. La bibliografía presentada está actualizada a las miradas contemporáneas del tema.

Stobbart, D. (2015). *On Videogames: Representing Narrative in an Interactive Medium* [Tesis de doctorado, Universidad de Lancaster]. Consultado el 8 de abril de 2023, de <https://eprints.lancs.ac.uk/id/eprint/78380/>.

Resumen: El trabajo toma como objetivo principal el demostrar que el estudio de la narrativa del videojuego es fundamental para su comprensión como juegos y como formas de representación desde una visión ludonarrativa, concibiendo a la ludología como vehículo de la narrativa. Se divide en dos partes: la primera con una mirada narratológica, considerando al videojuego como un artefacto narrativo; y la segunda, entendiendo a esta narrativa como un asunto ideológico y examinando cómo se da la función del videojuego en este sentido. La metodología utilizada se basa en estudios de casos de juegos basados en narrativa, y la observación participante en ellos.

Conclusiones: La autora concluye que, más allá de haber probado que los videojuegos son portadores de narrativas al igual que otros medios, también fue capaz de establecer que los elementos lúdicos no se oponen a la narrativa, sino que la enriquecen. Tanto narrativa como jugabilidad dependen del otro, y su yuxtaposición hace a la narrativa a través del juego, en lugar de simplemente observar.

Aporte: Se analizan diversos videojuegos mediante teorías clásicas de la narratología, como las planteadas por Aristóteles y Genette, que son la base de los estudios actuales sobre el tema. Además, va más allá de la historia en sí y toca otros aspectos del medio que contribuyen a ella de otras formas, tales como la narrativa del espacio y la identificación con los personajes.

Supuestos

La historia se desarrolla mediante y atraviesa todas las dimensiones de la jugabilidad.

Las mecánicas y las dinámicas están orientadas a la construcción de una estética principalmente narrativa.

Las funciones predominantes del relato se despliegan como transformaciones de carácter mitológico.

Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Dimensión	Indicador	Ítem
Mecánicas	Organización lúdica	Reglas ^a Objetivos ^b Feedback ^c	Observación y estudio de casos
Dinámicas	Modos de juego ^d		
Estéticas	Emociones desplegadas		

^a Reglas: describen lo que el jugador puede y no puede hacer, y qué es lo que debería suceder en respuesta a las acciones del jugador (Juul, 2005).

^b Objetivos: otorgan al jugador un propósito y motivan sus acciones, definiendo el estado de juego que debe tratar de alcanzar (Björk y Holopainen, 2005).

^c Feedback: es la interacción fundamental entre jugador y juego, dada en un bucle, que define el estado interno y el comportamiento de cada parte (Sellers, 2018).

^d Modos de juego: formas particulares de jugar, conformadas por la conjunción de una perspectiva, un modelo de interacción y el *gameplay* (Adams, 2004).

Paradigma de investigación

El paradigma es un conjunto de creencias y actitudes, una visión del mundo que define su naturaleza, el lugar del individuo en él y la extensión de las posibles relaciones con ese mundo y sus partes (Guba y Lincoln, 1994). Los procedimientos de estudio a seguir

en un trabajo de investigación estarán condicionados según el paradigma que se elija. Naturalmente, cada uno de ellos concibe de manera distinta lo que es la investigación, cómo investigar, qué investigar y para qué sirve la investigación (Pérez Serrano, 1994).

Desde el paradigma constructivista, se plantea que el conocimiento se logra desde el interior del sujeto, actuando sobre la realidad, experimentando con situaciones y objetos, transformándolos en el proceso (Araya et al., 2007). Visto desde dimensiones filosóficas, la realidad se entiende a partir de construcciones mentales específicas, basadas en el contexto social y la experiencia. Tanto el investigador como el objeto de investigación están vinculados estrechamente entre sí, generando conocimiento sobre la marcha. Estas construcciones se interpretan mediante técnicas hermenéuticas e intercambio dialéctico, dando lugar a una comprensión profunda de los fenómenos estudiados (Guba y Lincoln, 1994).

Diseño de investigación

Hernández-Sampieri et al. (2014) señala que el diseño de investigación “se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea con el fin de responder al planteamiento del problema.” (p. 128). Esta etapa implica estructurar la recogida de datos y la posterior obtención de información, de tal manera que sea relevante para el problema de investigación y los objetivos planteados.

Tipo de estudio

Los tipos de estudio se distinguen por numerosos factores, como la metodología, el planteamiento de hipótesis, los objetivos perseguidos, entre otros. Entre todos ellos, quizá el más relevante es el tipo de pregunta a responder y el nivel de conocimiento

científico que pretende alcanzar. La presente tesis se trata de una investigación descriptiva, aquella que “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos” (Tamayo, 2003).

Para Hurtado de Barrera (2000), los diseños de investigación descriptiva se delimitan principalmente de acuerdo con la perspectiva temporal, la fuente de la que se obtienen los datos y la amplitud del foco de atención. En base a estos criterios, esta investigación corresponde a un diseño descriptivo transeccional mixto multivariable, ya que pretende detallar varios fenómenos en el presente, obteniendo datos tanto de fuente viva como de documentos. Contextualizando esta definición, se describe una serie de videojuegos en un tiempo único a partir de datos extraídos de forma directa mediante una ficha de observación, con una previa revisión de documentos a modo de complemento.

Universo, población y muestra

La realización del muestreo conlleva previamente la delimitación del universo, la población y la muestra a investigar. Carrasco Díaz (2006) plantea una estrecha relación entre estos conceptos: el universo es el “conjunto de elementos globales [. . .] en estrecha relación con las variables y con el fragmento problemático de la realidad” (p. 236), donde están contenidas la población, “el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 236), y la muestra, que es “una parte o fragmento representativo de la población” (p. 237).

Para el presente trabajo, el universo corresponde al conjunto comprendido por juegos digitales de un jugador que, además de la jugabilidad que los define, presentan junto a

ella el desarrollo de una historia. La población, por su parte, está constituida por videojuegos denominados triple A, término informal que refiere a aquellos producidos y distribuidos por un editor de renombre, usualmente con un elevado presupuesto y firmes estándares de calidad, lo que se traslada a todos los aspectos del juego.

A partir de ello, se emplea el muestreo intencional para seleccionar la muestra, en el que “los elementos son escogidos con base en criterios o juicios preestablecidos por el investigador” (Arias, 2012, p. 85). La muestra obtenida está compuesta por los videojuegos *The Witcher 3* (2015), *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018) y *Gwent: Rogue Mage* (2022). La elección se debe al interés suscitado por el despliegue narrativo de un universo de historia en particular a través de tres entregas que, si bien pertenecen al mismo medio, plantean el relato de formas diferentes.

Metodología

La metodología está constituida por “procedimientos o métodos para la construcción de evidencia empírica” (Sautu et al, 2005, p. 37), que se sustentan en los paradigmas y discuten sobre cómo producir conocimiento. Es a partir de ella que se establece la lógica interna de la investigación, que en los campos de estudio que abarca este trabajo suele ser de índole cualitativa. Denzin y Lincoln (2005/2012) la detallan en relación con el rol del investigador:

La investigación cualitativa es una actividad situada, que ubica al observador en el mundo. Consiste en una serie de prácticas materiales e interpretativas que hacen visible el mundo y lo transforman, lo convierten en una serie de representaciones [. . .]. En este nivel, la investigación cualitativa implica un enfoque interpretativo y naturalista del mundo, lo cual significa que los investigadores cualitativos estudian

las cosas en sus escenarios naturales, tratando de entender o interpretar los fenómenos en función de los significados que las personas les dan. (p. 48)

El modo en que se enfocaran los problemas y buscan las respuestas (Taylor y Bogdan, 1987) en este trabajo será a raíz de la metodología cualitativa, que busca describir e interpretar las cualidades de un fenómeno social o de contenido cultural (Fernández Riquelme, 2017). Este es el caso del videojuego en tanto construye una amalgama de prácticas, experiencias y significados que son parte importante del imaginario social (Muriel y Crawford, 2018), y que a su vez están atravesadas por narrativas, que se encuentran sumergidas en contextos culturales de interacción y entretejidas en redes de significados simbólicos (Brockmeier, 2014).

Métodos

En línea con lo planteado anteriormente, Mendizábal (2006) define al método como “todos los procedimientos utilizados en el estudio para producir conocimientos, al responder a las preguntas de investigación, concretar los propósitos, e interactuar con el contexto conceptual” (p. 86). La presente investigación hace uso del estudio de casos, método centrado en el análisis de un fenómeno contemporáneo en profundidad y dentro de su contexto real (Yin, 2003), orientado a describir cómo se narra en los videojuegos *The Witcher 3* (2015), *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018) y *Gwent: Rogue Mage* (2022).

También se incorpora el marco de trabajo MDA, planteado como un acercamiento formal para el estudio de los videojuegos, en un intento por reducir la brecha entre el diseño, el desarrollo, la crítica y la investigación de estos (Hunicke et al, 2004). Este modelo establece la idea de pensar a los videojuegos como artefactos: el contenido del juego es su comportamiento, y no lo que percibe el jugador sobre él; funcionan como

sistemas que construyen este comportamiento a través de la interacción del jugador con ellos.

Para ello, entienden la experiencia de juego como tres aspectos separados pero interrelacionados: mecánicas, dinámicas y estéticas (LeBlanc, 2006). Las mecánicas comprenden todas las piezas necesarias para jugar al juego, como sucede con las reglas, y describen al juego como sistema. De ellas emergen las dinámicas, que refieren al comportamiento del juego, o los eventos y fenómenos que de hecho ocurren al jugar. Finalmente, las estéticas, que son el contenido o las respuestas emocionales deseables al jugar, que surgen de las dinámicas: el comportamiento del juego determina cómo se siente el jugador.

Técnicas

Las técnicas de recolección de datos abarcan “procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener la información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación” (Hurtado de Barrera, 2000, p. 427). Entre todas ellas, la observación, desde la antigüedad, destaca como un elemento fundamental para la generación de conocimiento, tanto a nivel científico como cotidiano. Interesa particularmente la observación científica, que para Sabino (1992) consiste en la percepción activa de la realidad exterior, a través del uso sistemático de nuestros sentidos, en búsqueda de los datos necesarios para resolver un problema de investigación. Diversos autores (Ander-Egg, 1972; Sabino, 1992; Cerda Gutiérrez, 1993) coinciden en que su carácter científico parte de estar orientada a un objeto de estudio, planificada y controlada sistemáticamente, y sujeta a mecanismos de control.

Esta técnica presenta una tipología variada, que depende de la relación dada entre el sujeto y el objeto, y de estos con los medios e instrumentos. Para la presente

investigación, se implementa la denominada observación estructurada, que utiliza herramientas para recabar los datos y hechos observados, fijando con antelación los aspectos a analizar (Ander-Egg, 1972; Sabino, 1992). Concretamente, se estudian los elementos lúdicos y narrativos propios del videojuego cuya interacción permite la construcción de un relato, a través de su integración a un modelo de observación.

Recolección y análisis de datos

Para llevar adelante la recolección de datos, se procede a realizar una lectura cercana de los objetos de estudio a través de la participación de la investigadora en el juego. Esto es necesario para comprender los elementos que componen cada videojuego particular, partiendo desde lo más básico del diseño como lo constituyen las mecánicas, hasta su desarrollo en la interacción jugador-juego propiciada las dinámicas, y la abstracción de las estéticas a nivel emocional del jugador.

Al tratarse de textos novedosos para la investigadora, se hace una primera inmersión libre que permita ambientarse en el estilo de juego de cada videojuego brevemente. Como los títulos son extensos, abarcando un tiempo de compleción de la historia principal que oscila entre 28 a 63 horas, se juega como mínimo una tercera parte de cada videojuego, que es el estimado suficiente para la detección de patrones de jugabilidad y narrativa.

Tabla 2

Ficha de observación para la recolección de datos

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	
	Objetivos	
	Feedback	
Dinámicas	Modos de juego	
Estéticas	Emociones desplegadas	

Es en este momento que se lleva a cabo la recolección de datos, mediante la observación participante, empleando el instrumento elaborado para tal fin (ver Tabla 2). Cada videojuego se divide en misiones, capítulos o niveles como unidades mínimas de análisis, sobre lo que se extrapola la experiencia de juego desde sus cimientos con el marco de trabajo MDA (ver apéndices A, B y C).

MARCO TEÓRICO

Perspectiva

Hacia mediados del siglo XX, como una de las corrientes epistemológicas más importantes en la cultura occidental (Hale, 2006), el estructuralismo ya se había afianzado en el ámbito académico literario. Por ese entonces, se lanza la octava edición del cuaderno *Communications*, centrado en el análisis estructural del relato, presentando conceptos y métodos para el estudio de textos narrativos con el aporte de teóricos como A. J. Greimas, C. Bremond, U. Eco, G. Genette y T. Todorov (Herman & Vervaeck, 2019). Es, de hecho, este último quien acuña el término *narratologie*, dando lugar a un nuevo campo de estudio dedicado a la ciencia de la narrativa, enfatizando además la necesidad de ir hacia el análisis de sus características lógicas y estructurales (Ionescu, 2019). Esta visión estudia al relato desde su estructura semiótica subyacente y la relación entre los elementos que la conforman, la cual tiene sus propias unidades, reglas y “gramática” (Barthes, 1966/1977).

Además, el relato es concebido como un fenómeno internacional, transhistórico y transcultural, capaz de expresarse en una amplia variedad de formas además del lenguaje, como el teatro, el cine, la ópera y el cómic, y a través de diversos géneros más allá de la literatura, como el periodismo, la historia y la publicidad. Aunque el reconocimiento de la naturaleza transmedial de la narrativa se dio desde los principios de la disciplina, la narratología clásica se desarrolló centrándose en el estudio de un medio narrativo, un género y una dimensión semiótica en particular: el lenguaje, la literatura en prosa y las técnicas narrativas (Ryan, 2022). Teniendo en cuenta los nuevos medios y sus formas particulares, resulta necesario adaptar la teoría tradicional y construir sobre ella otros enfoques.

Para ello, se deben sumar a esta perspectiva narratológica otras miradas, a modo de complemento, que sean propias del medio a analizar. En este caso, tal planteo se condice con lo desarrollado por Aarseth (1997) bajo el nombre de literatura ergódica, una perspectiva sobre todas las formas de textualidad. De ella surge el concepto de cibertexto, el cual se centra en la organización mecánica del texto, postulando que las complejidades del medio conforman una parte integral del intercambio literario. Esto implica también pensar en el usuario del texto, ya que es una figura que lleva a cabo la lectura en un sentido extra noemático, es decir, más allá del pensamiento. Durante el proceso cibertextual, el usuario efectúa una secuencia semiótica, lo cual supone un trabajo de construcción física que el autor denomina “ergódico”. Así, en la literatura ergódica, se requiere de una intervención física en la materialidad del texto que permita al lector atravesarlo.

Esta concepción del videojuego como un texto ergódico, que depende del esfuerzo activo del jugador para recorrerlo, atraviesa no sólo a su ludicidad propia sino también a las narrativas contenidas en él o bien producidas durante el acto de jugar. Si bien este trabajo se centra en el relato, no es posible estudiarlo sin tener en cuenta el carácter lúdico que define al juego como tal, y ambos conforman dimensiones que son complementarias. Al tratarse de configuraciones complejas de múltiples elementos subyacentes y relacionados entre sí, resulta idóneo un análisis estructural, que en el videojuego implica la organización de las unidades constitutivas del juego y la forma en la que estas se relacionan en tiempo y espacio (Carr, 2009).

Para llevar a cabo este análisis, se observa el relato partiendo de las funciones que conforman la historia a la narración que hace al discurso (Barthes, 1966/1977), y la jugabilidad desde las reglas que la definen hasta la experiencia de juego construida para el jugador (Hunicke et al, 2004). De esta manera, los aspectos lúdicos y narrativos

pueden ser estudiados en profundidad, abarcando tanto las unidades mínimas que les dan su forma esencial como sus elementos más aparentes que entran en contacto con el jugador. Aplicándolo como base teórica y metodológica, esto permite establecer las particularidades de ambas dimensiones, así como los modos en que se desarrolla su relación, teniendo en cuenta la esencia de cada caso seleccionado, cuyos grados de narratividad y el vínculo de esta con lo lúdico responden de formas diferentes.

Inicios

El juego es una actividad que ha acompañado al hombre desde el principio de los tiempos. Huizinga (1938), en su libro *Homo ludens*, reflexiona sobre él como “una función llena de sentido” (p. 12) que va más allá de lo racional o lo meramente instintivo. Para él, el juego consiste en una actividad llevada a cabo de forma libre o por propia elección, de la que no se obtiene nada material, situada en un espacio-tiempo regido por reglas y percibida por el jugador como ajena a la cotidianidad y a su vez aislándolo de ella mediante su capacidad de absorción. A partir de esta concepción, el autor observa que los juegos construyen una especie de *círculo mágico* que lo separa del mundo exterior, confinando así al jugador a un sistema sujeto a sus propias reglas y convenciones que sólo aplican en ese espacio.

Los aportes teóricos de Huizinga fueron claves para, décadas después, dar lugar al desarrollo de los *game studies*. Como pioneros de este campo y con una perspectiva fundamentada sobre el autor, Salen y Zimmerman (2004) conciben el *meaningful play* o juego significativo y señalan que el acto de jugar no surge del juego en sí mismo, sino que es creado a partir de la interacción producida entre el juego y el jugador al momento de jugarlo, incluyendo el contexto en el que éste se encuentra inmerso. Así, el juego es entendido como una experiencia emocional y psicológica surgida de la

relación entre la acción del jugador y la respuesta del sistema a ella, que además deben ser discernibles e integradas al contexto, de modo que el jugador sepa con claridad qué acción produjo un determinado resultado y que ello impacte a largo plazo en la experiencia de juego. A ello incorporan la noción de que los juegos son intrínsecamente sistémicos, entendiendo a un sistema como un conjunto de partes cuya relación forma un todo. Como tales, los juegos proveen contexto para la interacción, que puede darse en forma de espacios, objetos y comportamientos que los jugadores exploran, manipulan y habitan.

Pensar en estas relaciones entre el jugador y el complejo sistema que es el juego, cuya unidad básica de comunicación es la acción-resultado, lleva de inmediato al terreno de la interactividad. Landay (2014) la define como una acción producida por el intercambio de información entre dos o más participantes que tiene un efecto recíproco, que en los juegos digitales se da entre el jugador y una consola, computadora o sistema informático. Swink (2009) caracteriza a este bucle como un proceso dado desde el jugador, partiendo desde lo cognitivo-perceptual que genera una instrucción motora, traducida al lenguaje digital con un dispositivo de entrada para que la computadora procese la información y genere una respuesta dentro del mundo de juego, que será transmitida al jugador de manera comprensible a través de un periférico y percibida, en la mayoría de los casos, con la visión y la escucha.

Esta idea de interactividad se incluye en uno de los primeros intentos por establecer qué es, concretamente, un videojuego. Crawford (1982) lo define a partir de cuatro características comunes: representación, interacción, conflicto y seguridad. Un videojuego encarna de manera subjetiva uno o varios aspectos de la realidad, es decir, la representa. El interés sobre la realidad recae en cómo esta cambia, sujeta a una compleja red de causa-efecto, por lo que su representación debe dar lugar a la

audiencia a explorar cómo funciona, a actuar sobre ella y a observar sus efectos, lo que denomina representación interactiva. El conflicto surge por sí solo a través de la interacción: el jugador trata de alcanzar cierto objetivo, de forma activa y permanente, frente a lo cual se presentan obstáculos de varios tipos. La existencia de un conflicto supone un peligro, que en el videojuego se da en la forma de una experiencia psicológica, excluyendo su realización material, es decir, el juego es una manera segura de experimentar la realidad.

Por su parte, Juul (2005) recorta las definiciones de diversos autores y, a partir de su modelo clásico de juego, subraya seis características distintivas: reglas, resultados variables y cuantificables, valorización de resultados, esfuerzo del jugador, apego al resultado y consecuencias negociables. De esta manera, el juego es un sistema basado en reglas, que son aceptadas por el jugador ya que posibilitan la actividad de jugar. Las mismas proveen distintos resultados posibles, definidos con exactitud, que dependen de las acciones y la habilidad del jugador. Estos resultados se someten a una valorización, siendo algunos mejores o más deseables que otros, que a su vez suelen ser más difíciles de alcanzar, es decir, hacen del juego un desafío. Naturalmente, superar un reto requiere del esfuerzo activo del jugador, lo que es capaz de generar cierto apego emocional al resultado final, ya que lo hace responsable por lo obtenido.

Videojuego

La sociedad clasifica su producción cultural a través de la definición de diversos lenguajes que dan lugar a una expresividad única a través de sus manifestaciones. El videojuego o juego digital es uno de ellos, entendido de manera general como aquellos juegos en los que se participa utilizando una computadora, la cual establece las reglas, y que además se juega a través de una pantalla de video (Juul, 2005).

Jugabilidad

Enmarcar el término jugabilidad resulta, cuanto menos, confuso. Para empezar, es una traducción directa del inglés *playability* (Collins, s. f.), entendida como la “cualidad de un juego, especialmente de un videojuego, de ser accesible, entendible y entretenido para sus usuarios” (Cambridge University Press, s. f.), o la “facilidad de uso que un juego, especialmente un videojuego, ofrece a sus usuarios” (Real Academia Española, s. f.). Sin embargo, se relaciona más frecuentemente con el término *gameplay*, que es “la manera en el que [un videojuego] fue diseñado y las habilidades necesarias para jugarlo” (Collins, s. f.); “la totalidad de las experiencias del jugador durante un juego” (Wiktionary, s. f.); o “la forma característica en la que sucede o se experimenta la acción de un juego” (Merriam-Webster, s. f.). Todos estos conceptos y sus definiciones, salvando las diferencias, remiten a la experiencia ofrecida al usuario.

Si bien los videojuegos estructuran estas experiencias de formas únicas, todos ellos se cimientan sobre cuatro rasgos determinantes: metas, reglas, retroalimentación y participación voluntaria (McGonigal, 2011). Durante el juego, el jugador se esforzará para alcanzar un resultado específico, es decir, una meta, que le da un propósito a la actividad y orienta la participación del jugador en ella. Las maneras en las que es posible lograr esta meta están limitadas por las reglas, que restringen al jugador, generando el desafío. El sistema de retroalimentación, que puede tomar varias formas, indica al jugador qué tan cerca está de lograr la meta y lo motiva a seguir jugando. Uniendo los tres conceptos está la participación voluntaria, que requiere de la aceptación o adhesión del jugador a estos elementos, estableciendo un terreno común para el juego y haciendo que esta actividad intencionalmente estresante y desafiante se experimente como segura y agradable. Así, el *gameplay* no es una única entidad, sino un sistema compuesto por varios elementos.

Considerando la industria y la cultura del videojuego, que incluye no sólo al público *gamer* sino también al ámbito académico de los *game studies* y al diseño de videojuegos, su utilización es muy variada y, por lo tanto, no existe una definición universal. Es común utilizar este término para englobar la unión entre el juego y el jugador. Rouse (2001) lo relaciona al grado y la naturaleza de la interactividad, el cómo el jugador puede interactuar con el mundo de juego y de qué manera este mundo reacciona a las decisiones del jugador. Muchos académicos, entre ellos Arsenault y Perron (2009), están de acuerdo en que el jugar a un videojuego es un bucle continuo entre lo que introduce el jugador y la respuesta del juego. Es a partir de esta idea de circularidad que los autores plantean un modelo de *gameplay* que tiene en cuenta la evolución en la relación jugador-juego.

Se basa en tres espirales interconectadas, que representan los ciclos que deberá atravesar el jugador. La primera de ellas describe al *gameplay*, característica fundamental de los videojuegos, de naturaleza dinámica que introduce nuevas características y desafíos de manera progresiva. En su interior, se ubica la segunda espiral que marca los eventos narrativos que se desenvuelven a lo largo del juego. Mientras juega, el jugador progresa a nivel relato: de a poco comprende lo que sucede y conoce a los personajes, sus motivaciones y objetivos, con lo que puede evaluar los posibles desenlaces de la historia. Finalmente, la espiral interior es lo hermenéutico, la circularidad entre el todo y las partes que implica un proceso de interpretación. De esta manera, la relación entre las tres espirales es de inclusión: el *gameplay* facilita el despliegue de la narrativa, que en conjunto dan lugar a la exégesis. Su tamaño depende de la importancia adjudicada a estos aspectos tanto por el diseño del juego como por las preferencias del jugador.

Mecánicas

Según explica Domsch (2013), esta idea de *gameplay* establece que el videojuego puede experimentarse en su sentido más puro sólo a través de la participación activa, es decir, de la interacción. Esta toma forma mediante las acciones escogidas por el jugador, que deben estar enmarcadas en un rango de opciones que además contemple las respuestas a las mismas, siendo ambas cosas prescritas por un conjunto de reglas que constituyen las mecánicas del juego. Järvinen (2008) establece que las reglas, las cuales generan cada restricción y posibilidad individual que el juego tiene para ofrecer, se encuentran contenidas en otros elementos del juego y se comunican al jugador a través de ellos y su comportamiento. Es sólo a través de la encarnación de estas reglas en los elementos del juego que los jugadores pueden experimentarlas como el funcionamiento propio del sistema de juego.

Las mecánicas describen los componentes particulares del juego, al nivel de los algoritmos y la representación de datos. Estas refieren a la variedad de acciones, comportamientos y mecanismos de control que se ofrecen al jugador en el contexto de juego (Hunicke et al, 2004). Para Sicart (2008), una definición tan amplia supone que los comportamientos otorgados al jugador pueden incluir estrategias sugeridas por el propio diseño del juego, como el intercambio de propiedades en *Monopoly* (Hasbro, 1935), que sugiere negociar, pero no ofrece tal acción de forma directa; o las operaciones del sistema para calcular el resultado de las acciones del jugador, como la aleatoriedad de las tiradas de dados en el mismo juego, externa a la influencia del jugador, pero relacionada a sus acciones. Järvinen (2008) ofrece una definición más precisa: las mecánicas son los medios para guiar al jugador hacia comportamientos particulares al restringir el espacio de posibilidades para alcanzar las metas. Así, “negociar propiedades” y “tirar dados” son mecánicas claves para *Monopoly*.

Dinámicas

Los elementos básicos de la organización lúdica, como lo son los objetivos, las reglas y el feedback, pueden configurarse de diversas maneras que dan como resultado experiencias de juego distintivas a partir de estas variaciones en las mecánicas. Así se definen los modos de juego, formas particulares de jugar que están conformadas por la conjunción de la perspectiva, el modelo de interacción y el *gameplay* (Adams, 2004).

Mientras juega, el jugador experimenta las tres de forma directa. En primer lugar, percibe el mundo de juego a través de la perspectiva, dada usualmente a través de una cámara que observa un espacio de dos o tres dimensiones. Para influir sobre este espacio, el jugador necesita de un modelo de interacción, que establece las acciones posibles que podrá realizar en el juego. Sobre este se sitúa el *gameplay*, que define los desafíos que deberá superar para lograr la victoria.

Las dinámicas describen el comportamiento en tiempo real de las mecánicas actuando sobre los comandos de entrada del jugador y sobre cada uno de los comandos de salida que se generan a lo largo del tiempo (Hunicke et al, 2004). Retomando el ejemplo de *Monopoly* (Hasbro, 1935), sus mecánicas de tirar dados, moverse por el mapa y comprar una propiedad o pagar la de otro, lo que compone un sistema de feedback, dan origen a dinámicas que implican la negociación con otros jugadores sobre sus posesiones y la gestión de riesgos para mantener el flujo de dinero. La construcción de estas dinámicas es favorecida por la retroalimentación, ya que el estado interno del juego y el jugador determinan sus acciones a tomar, que a su vez afectan al estado de la otra parte. De esta manera, el jugador lleva a cabo una acción, lo que altera el estado del juego; este lo procesa y provee respuestas que funcionan como disparadores para el jugador, alterando su estado interno.

Estéticas

Las estéticas describen las respuestas emocionales que se desean evocar en el jugador cuando este interactúa con el sistema de juego (Hunicke et al, 2004). Es lo que hace al juego divertido desde la perspectiva del jugador. La diversión como tal es un concepto muy amplio y difícil de definir, por lo que los autores ofrecen una taxonomía tentativa para delimitar las estéticas posibles:

1. Sensación, el juego como placer sensorial: ver, oír y tocar, efectos audiovisuales como gráficos, sonidos, etc.
2. Fantasía, el juego como imaginación: inmersión en un mundo imaginario verosímil y coherente aun en la ficción.
3. Narrativa, el juego como drama: experimentar el desarrollo de una historia, sus conflictos y resoluciones.
4. Desafío, el juego como carrera de obstáculos: poner a prueba y dominar las habilidades necesarias para ganar.
5. Comunidad, el juego como marco social: cooperar, interactuar o participar de manera activa en un grupo de jugadores.
6. Descubrimiento, el juego como territorio desconocido: explorar el mundo, revelar secretos y aprender cosas nuevas.
7. Expresión, el juego como autodescubrimiento: emplear la creatividad para manifestar un reflejo del mundo interno.
8. Sumisión, el juego como pasatiempo: conectar con el sistema a través de la rutina y actividades repetitivas o mecánicas.

Narrativa

Abbott (2002) refiere a la narrativa como la representación de un evento o de una serie de ellos. Una delimitación tan amplia, según el autor, permite observar el amplio rango de posibilidades en las que se desenvuelve la transición entre eventos, el cómo se representan, y la audiencia. A partir de ella, se establece una importante diferencia entre las nociones de historia (el evento o secuencia de eventos) y discurso narrativo (de qué manera se transmite la historia), en esencia, el qué y el cómo.

La construcción del relato

Siguiendo la perspectiva narratológica fundamentada al principio de este capítulo, la narrativa se configura como una estructura cuyo análisis a nivel elemental requiere de una mirada bidimensional: sintagmática u horizontal, dada la naturaleza longitudinal, causal y temporal de los eventos; y paradigmática o vertical, como representaciones complejas de eventos cuyo significado requiere de una interpretación. Para abordar su estudio, entonces, resulta necesario ahondar no sólo en sus componentes, sino también en las relaciones estructurales que se establecen entre ellos.

Los elementos narrativos se unifican bajo el concepto de relato, que en la mirada de Tzvetan Todorov (1978/1991) implica necesariamente el despliegue de una acción y su eventual desarrollo. Cada acción introduce un cambio, el cual conforma un nuevo anillo en la cadena que es el relato. Cada anillo o unidad mínima supone una temporalidad segmentada y discontinua, por la propia esencia del cambio, y una relación de causalidad entre las acciones, que puede o no estar presente. El relato, entonces, debe verse como “el encadenamiento cronológico y a veces causal de las unidades discontinuas” (p. 69).

En el relato se encuentra la fábula o historia, que Boris Tomachevski (1928/1982) define como el “conjunto de los acontecimientos en sus recíprocas relaciones internas [de ilación temporal y causal]” (p. 183). Su despliegue se da mediante la introducción de personajes en el relato, que están conectados por intereses y relaciones diversas, lo que permite definir la situación o “las relaciones recíprocas entre los personajes, en cada momento preciso” (p. 183). El paso de una situación a otra es lo que constituye a la fábula, y cada situación plantea un contraste de intereses, una colisión o, en esencia, un conflicto entre los personajes.

Si bien la fábula integra otros elementos en su composición, como es el caso de la intriga y la tensión, resulta suficiente saber que, en el nivel más elemental, requiere del desarrollo de un conflicto, delimitado por un principio y un fin. Ahora, para que exista el relato esto no es suficiente, sino que resulta necesario distribuir los sucesos de la historia y exponerlos en un orden determinado para nutrirlos de carácter literario. Esto es la trama o discurso, definida como la “estructuración literaria de los acontecimientos en la obra” (p. 185). Así, el relato está conformado por historia y discurso, estructurando la suma de los acontecimientos y su organización narrativa para moldear el mundo diegético de un texto.

El análisis del relato

Roland Barthes entiende que todas las narrativas comparten una estructura semiótica en común que pueden identificarse y ser analizadas mediante herramientas lingüísticas (Liveley, 2019). Partiendo de que el discurso narrativo tiene sus propias unidades, reglas y gramática, teoriza que la narrativa puede estudiarse como si se tratara de una gran oración. En su obra *Análisis estructural del relato* (Barthes,

1966/1977), propone tres niveles sintácticos interconectados para describir la obra narrativa: de las funciones, de las acciones y de la narración.

Están ligados entre sí según una integración progresiva: una función sólo tiene sentido si se ubica en la acción general de un actante; y esta acción misma recibe su sentido último del hecho de que es narrada, confiada a un discurso que es su propio código. (p. 12)

El primer nivel es el de las funciones, las unidades narrativas mínimas del relato dado su carácter funcional de ciertos segmentos de la historia. A su vez, son unidades de contenido: son “lo que quiere decir” (p. 15) un enunciado, y no el cómo se dice. Se dividen en dos clases: distribucionales o funciones propiamente dichas, que consideran la “acción de un personaje definida desde [. . .] su significación en el desarrollo de la intriga” (Propp, 1928/1981, p. 33), y se relacionan en su mismo nivel; e integradoras, indicios que caracterizan personajes y atmósferas, y cuya significación implícita y carácter difuso requieren su traslado a un nivel superior.

A su vez, estas clases formales tienen sus propias subclases. Las funciones pueden conformar núcleos, que constituyen los “nudos” del relato y son de carácter consecutivos y consecuentes; o bien catálisis, que se encargan de “llenar” el espacio narrativo que separa a los núcleos a modo de complemento (Barthes, 1966/1977, p. 19). Los índices, que informan de las circunstancias del relato, pueden ser índices propiamente dichos, ya descritos con anterioridad; o bien informaciones, datos puros que sitúan en tiempo y espacio al desarrollo de la acción (p. 21).

El nivel de las acciones está conformado por los comúnmente denominados personajes. Sin embargo, Barthes se aleja de la esencia psicológica imbuida en este término e introduce el trabajo de Greimas (1966/1987), quien opta por definirlos

según lo que hacen y no según lo que son. Propone así la figura del actante, que es entendido de acuerdo con su participación en una esfera de acciones. En base a este concepto, desarrolla el modelo actancial, que se sustenta en las relaciones entre los actantes dadas por su funcionamiento en el relato: sujeto/objeto, destinador/destinatario y ayudante/oponente.

Además de estar confinadas a una estructura paradigmática, estas seis funciones participan de tres ejes semánticos. El sujeto es el actante principal y el objeto su contraparte, en una relación de deseo: el sujeto desea conseguir un valor, el cual conforma al objeto (David Cruz, 2013). Integran así el eje del deseo, que esboza la trayectoria de la acción y la búsqueda a emprender (Saniz Balderrama, 2008). Quien orienta al sujeto en la concreción de las acciones es el destinador, que establece una relación de comunicación con el destinatario. Conforman el eje del saber, donde el destinador es la fuente de un saber que promueve las acciones del relato y el destinatario se beneficia de ellas (David Cruz, 2013). El ayudante orienta el deseo o facilita la comunicación, y el oponente obstaculiza la realización del deseo o la comunicación del objeto. Este es el eje del poder o la lucha, que produce las circunstancias y modalidades de la acción (Saniz Balderrama, 2008).

El modelo actancial de Greimas plantea entonces que un sujeto desea un objeto (eje del deseo), es orientado por un ayudante y perjudicado por un oponente (eje del poder), y su búsqueda es arbitrada por un destinador en beneficio de un destinatario (eje del saber). Cabe aclarar que el deseo, el saber y el poder funcionan simplemente como predicados de base, ya que se pueden generar múltiples relaciones entre los actantes. Además, el proceso narrativo propicia su transformación, por lo que un único actante puede ser parte de diferentes categorías actanciales al mismo tiempo (David Cruz, 2013).

Finalmente, los personajes adquieren su sentido al integrarse en el tercer nivel, el de la narración. En él confluyen “los signos de la narratividad, el conjunto de operadores que reintegran funciones y acciones en la comunicación narrativa articulada sobre su dador y su destinatario” (Barthes, 1966/1977, p. 44). Incluye una comunicación narrativa entre actor, narrador y lector, y una situación narrativa o “conjunto de protocolos según los cuales es consumido el relato” (p. 45). Es, en definitiva, la exposición del relato último que integra a los niveles anteriores y va más allá de sus contenidos y formas narrativas.

La organización del relato

Retomando lo abordado en la definición del relato, cada acción aislada es una función, vista desde su utilidad dentro del conjunto (Propp, 1928/1981). Sin embargo, no todas las funciones son igualmente necesarias para su desarrollo, sino que existe un orden jerárquico: algunas pueden omitirse sin que el cuento pierda su identidad, mientras que otras son parte esencial del relato. Todorov (1978/1991) plantea entonces cinco funciones esenciales, que se comportan de forma cíclica:

1. Situación de equilibrio inicial.
2. Degradación del equilibrio inicial.
3. Estado de desequilibrio.
4. Búsqueda de restitución del equilibrio.
5. Restablecimiento del equilibrio inicial.

El jerarquizar las acciones elementales de esta manera produce que se establezcan nuevas relaciones entre ellas. De esta manera, ya no sólo existe una cadena de secuencias: el primer elemento repite al quinto, el tercero es su inversión, y el segundo y el cuarto son simétricos e inversos (p. 70). De ello se deduce que la relación

entre las unidades no es únicamente de sucesión, sino también de transformación; y estos son los dos principios del relato.

Basándose en la naturaleza de estas transformaciones, Todorov (1978/1991) sugiere la existencia de distintos tipos de organización del relato: mitológica, gnoseológica e ideológica. En la organización mitológica, predomina la transformación de negación, es decir, el paso de A hacia no-A, el cambio de estado de una situación a su contraria. Luego, la organización gnoseológica destaca la transformación del conocimiento, lo que implica el paso de la ignorancia a la comprensión, donde el proceso de saber es más importante que el acontecimiento en sí. Finalmente, en la organización ideológica, la transformación se estructura en torno a una regla abstracta construida por el discurso, que puede darse en la forma de una idea, un valor o una creencia manifestada a través de la reiteración.

Narratividad

El relato es uno de los posibles modos de estructuración narrativa, pero no el único. Ryan (2005) elabora sobre la cualidad de *ser* una narrativa y de *poseer* narratividad: el ser implica un objeto semiótico diseñado con la intención de evocar una narrativa en la mente de la audiencia, que el receptor de hecho reconoce como tal; mientras que el poseer refiere a la capacidad de evocar una narrativa, sin importar si el autor del texto tenía la intención de hacerlo e incluso si existe o no tal autor. Esta distinción no sólo es una cuestión de formas, sino también de grados de narratividad: algunas narrativas son más narrativas que otras (Prince, 1982). Aunque no dependen exclusivamente de la narrativa para crear una experiencia significativa, los videojuegos modernos están atravesados por historias en una escala que va desde el relato propiamente dicho a la

narratividad, generada desde el mundo ficcional que se construye tanto desde el propio espacio de juego como desde otros medios y plataformas.

Si bien *The Witcher* tiene su origen en las novelas, el despliegue de su universo ficcional abarca una multiplicidad de medios, lo que suma a la transmedialidad como uno de los ejes que atraviesan a las posibilidades narrativas de la saga. Esta surge con el desarrollo del mundo transmedia, definido como “un sistema de contenidos abstracto a partir del cual un repertorio de historias de ficción y personajes puede ser actualizado o derivado hacia una variedad de formas mediáticas” (Klastrup y Tosca, 2013, p. 180). Tanto *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) como *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018) y *Gwent: Rogue Mage* (2022) integran, en mayor o en menor medida, aspectos de este mundo a su construcción lúdica y narrativa, que los dotan de una narratividad capaz de trascender al propio medio.

Así, el videojuego encuentra formas de generar narrativa que van más allá de la estructura semiótica del relato. Como lo explica el semiólogo italiano Fabbri (1998/2000), la narratividad es, en lo más fundamental, una función configurante del sentido integrada por concatenaciones y transformaciones de acciones y pasiones. La acción interfiere en el estado del mundo y es capaz de alterarlo o modificarlo, mientras que la pasión refiere al impacto de esta acción sobre un otro que produce en él un afecto. A través de estos principios, es posible proyectar una estructura básica sobre textos que no presentan un relato como tal, pero que son capaces de esbozar o articular una narrativa. De esta manera, un videojuego que pareciera no desarrollar un relato no implica que esté desprovisto de narrativa, sino que la explicita mediante otros modos de configuración del sentido, con su forma de expresión particular, que se alejan de la estructura semiótica tradicional.

Jugar la narrativa y narrar el juego

En los comienzos de los *game studies*, cuando apenas se empezaba a plantear la existencia de una relación entre juego e historia, Salen y Zimmerman (2005) pensaban en el juego como un espacio de acciones posibles que el jugador puede activar, manipular, explorar y transformar. A partir de esta idea, conciben el *narrative play* o juego narrativo, que equipara el acto de jugar con el interactuar con y dentro de un universo representativo, un espacio de posibilidades con dimensiones narrativas. Si bien no es una característica intrínseca del videojuego, ya que no todos desarrollan una historia, es una herramienta más para lograr el juego significativo. Describir la experiencia narrativa es un desafío, como explican los autores, ya que puede tomar una gran variedad de formas, muchas veces en un único título.

Este es el caso del *environmental storytelling*, o narración ambiental, término que refiere a cómo los espacios pueden evocar y construir una experiencia narrativa durante su navegación (Fernández-Vara, 2011). Un juego puede convertirse en una experiencia narrativa en al menos cuatro maneras: espacios evocativos, historias representadas, narrativas ambientales y narrativas emergentes (Jenkins, 2004). Los espacios evocativos referencian otras historias ya experimentadas, dialogando con el universo narrativo de otros medios desde un ambiente inmersivo. En las historias representadas, donde el jugador lleva a cabo eventos narrativos, existen los microrrelatos, eventos cortos y predefinidos integrados a la interacción del jugador, que moldean su experiencia emocional al condensar el conflicto del juego en ellos. Por otro lado, las narrativas ambientales se basan en la distribución de la información sobre la historia en el espacio de juego, y las narrativas emergentes toman forma exclusivamente a través del *gameplay*.

Por su parte, Nitsche (2009) redefine estos conceptos como elementos narrativos evocativos, destinados a estructurar la experiencia de juego y favorecer la comprensión del mundo de juego por parte del jugador. Estos elementos están relacionados entre sí, ya que forman parte de un mismo mundo ficcional. Es el jugador quien interpreta, descubre o establece las conexiones entre ellos, haciendo efectiva la narrativa y desarrollando los eventos de la historia en el proceso. La piedra angular del *environmental storytelling*, como concluye Fernández-Vara (2011), se basa en que la narrativa moldea el espacio y su navegación construye la secuencia narrativa, y en que el jugador debe juntar las piezas de la historia, interpretando los objetos y eventos en el espacio.

Sin embargo, la interactividad no basta para mediar lo lúdico y lo narrativo (Juul, 2005), sino que se necesita del esfuerzo activo del jugador para causar los eventos que ocurren en el juego en lugar de observarlos pasivamente. Howard (2022) explica que esta cualidad de *enactment*, o interpretación de los eventos del juego, puede observarse en las *quests*, misiones o tareas a completar que implican la búsqueda de un resultado determinado (Aarseth, 2004). A diferencia de la interactividad, que supone cambios aleatorios creados por el jugador en un mundo simulado, el *enactment* requiere la superación de desafíos específicos que resultan en eventos particulares, es decir, un esfuerzo activo y direccionado a objetivos.

En este sentido, las acciones del jugador le permiten expresar un rango de significados, por lo que la interpretación se produce también como ideas y perspectivas. La posibilidad de cambiar o afectar de alguna manera los eventos del juego es lo que produce en el jugador una sensación de inmersión y genera, además, su significación o importancia. En las *quests*, esta idea no se relaciona únicamente al significado expresivo, semántico y temático, como se concibe a menudo en la crítica

literaria, sino también al impacto que causan los logros del jugador en un mundo simulado y a un trasfondo narrativo que revela el propósito y el posible resultado de sus acciones (Howard, 2022). Así, la acción es motivada por su posibilidad de alterar de cierto modo las implicaciones del mundo ficcional del juego, ya sea en la forma del relato, el entorno, los objetos e incluso las relaciones que se tejen en él.

MARCO REFERENCIAL

Los videojuegos o juegos digitales son un medio joven con poco más de medio siglo de trayectoria. Impulsados por el rápido desarrollo tecnológico y el creciente interés sobre ellos, dieron forma a una industria altamente exitosa y de gran diversidad. Para comprender cómo se llegó a lo que son hoy, resulta necesario estudiar su historia. Esto se fundamenta en el entendimiento de la cultura como “un sistema de significados” (Mäyrä, 2008): los videojuegos, tanto su diseño como el juego en sí, son procesos culturales, y tienden a construir sobre tradiciones y convenciones ya existentes.

Breve historia del videojuego como medio narrativo

El contar historias es un arte que pareciera trascender el tiempo y el espacio. Como actividad social y cultural, encuentra sus raíces en la tradición oral de las civilizaciones más antiguas, a menudo como forma de entretenimiento o aprendizaje. Los avances en tecnología a lo largo de la historia permitieron la creación de nuevos medios más allá de la palabra hablada, como es el caso de la imprenta, y más recientemente el cine, la televisión y la radio. En particular, el videojuego lleva consigo más de sesenta años de desarrollo continuo, evolución tecnológica y cambios de paradigma, que convirtieron a este joven medio en una plataforma de expresión tanto lúdica como narrativa, adaptando a su vez las formas de otros medios y creando las propias en el proceso.

El videojuego empezó como una novedad (Buckler, 2012), como artefactos con motivos puramente experimentales o de entretenimiento, y cuya experiencia de juego se limitaba a controlar los píxeles de una pantalla. Algunos de los primeros ejemplos incluyen el *Dispositivo de entretenimiento con tubo de rayos catódicos* (T. Goldsmith, 1948),

las adaptaciones de juegos analógicos como *OXO* (A. S. Douglas, 1952) y *Tennis for Two* (W. Higginbotham, 1958), y *Spacewar!* (S. Russell, 1962), un videojuego de disparos entre dos naves espaciales. Sin embargo, su éxito comercial no llegaría sino hasta los años 70 (Byrne, 2016) con la llegada de las máquinas de arcade y las consolas hogareñas y juegos como *Pong* (Atari, 1972), un tenis virtual para dos, y *Space Invaders* (Atari, 1978), centrado en un tanque que disparaba a filas de naves espaciales que descendían lentamente.

Apartados de la esfera popular, surgen los primeros títulos de aventura, basados en texto e interactivos a través de una línea de comandos, como es el caso de *Adventure* (Crowther, 1972), en el que el jugador explora una cueva misteriosa que se rumorea está repleta de tesoros, y *Zork* (Infocom, 1977), centrado en la exploración de las ruinas de un imperio subterráneo. Ambos desarrollaron conceptos de fantasía y ciencia ficción, inspirados en las obras de J. R. R. Tolkien y juegos de mesa como *Dungeons & Dragons* (Wizards of The Coast, 1974). Por ese entonces, los videojuegos contaban con un aspecto visual muy básico, por lo que era la imaginación quien daba forma a la historia, partiendo de premisas narrativas sencillas que enmarcaban los desafíos del *gameplay* (Buckler, 2012) y que apelaban únicamente a la narratividad.

La ilustración rudimentaria de las descripciones detalladas de personajes y lugares que los juegos de texto ofrecían dieron lugar a los juegos de aventura gráfica (Holmes, 2012), el primer gran género narrativo del medio en configurar el relato como estructura. En este nicho, destacan *King's Quest* (Sierra On-Line, 1984), que cuenta la historia de un caballero en búsqueda de librar a su reino de los males que lo acechan, introduciendo un protagonista controlable en pantalla en lugar de imágenes ilustrativas; y *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987), centrado en el enfrentamiento entre un grupo de adolescentes y un científico loco, dándole un giro cómedico al

género utilizando una interfaz de apuntar-y-clic. Algo similar se da en los juegos populares de la época como *Pac-man* (Namco, 1980) y *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), que introdujeron la acción estructurada a partir de la historia y el primer personaje reconocible respectivamente (Mäyrä, 2008).

Con el avance de las computadoras y consolas en materia de gráficos, sonido, espacio y capacidad de procesamiento, el enfoque se da en lo audiovisual (Egenfeldt-Nielsen, 2020). Más allá del avance tecnológico, esto responde a una marcada relación entre los videojuegos y el cine, dada en la forma de adaptaciones de un medio al otro. Hacia principios de los años 80, los videojuegos ya habían empezado a adaptar películas y series de televisión para consolas como la Atari 2600 (Picard, 2008). Esto dio lugar a la primera ola de “juegos cinemáticos”, impulsada por la primera entrega de la saga *Final Fantasy* (Square, 1987) y los títulos de Cinemaware, como *Defender of the Crown* (1986) y *It Came from the Desert* (1989), inspiradas en el cine de capa y espada y de ciencia ficción de los años 50. Reconociendo que el videojuego entonces carecía de la fuerza narrativa y la complejidad del filme, los desarrolladores introdujeron estos elementos en la esfera del *gaming* en una especie de imitación (Holmes, 2012). Su estética se debe en gran parte a *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990), título que incluía distintos planos y ángulos de cámara de personajes y ambientes, así como un sistema de escalado de paralaje que permitía a los objetos aumentar o disminuir su tamaño según se acercaban o alejaban de la cámara.

La inclusión de las herramientas narrativas del cine es una tendencia que continuaría en los años 90, marcada por el auge de las cinemáticas: secuencias de video que suspenden el *gameplay* para comunicar trama, caracterización y espectáculo (Klevjer, 2014). Esto se ve reflejado en títulos como *Final Fantasy VII* (Square, 1997) que, como muchos juegos de la época, emplea este recurso, pero lo hace a través de transiciones

dinámicas y animaciones fluidas, utilizando las mismas convenciones de diálogo y técnicas de exposición que el cine (Holmes, 2012). En una línea similar, *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) también bebe del cine, pero incorpora cinemáticas renderizadas con el motor del juego y las utiliza para informar sobre el *gameplay* al jugador, en vez de separar ambas modalidades tajantemente. Por otro lado, *Half-Life* (Valve, 1998) innova a través de elementos representativos en el ambiente, contando su historia a través de pistas visuales y auditivas que requieren de la habilidad del jugador para inferir lo que sucede.

En el nuevo milenio, la innovación dada hasta entonces quedó estancada, principalmente debido a cambios importantes en la industria (Holmes, 2012), entrando así en un periodo de refinamiento. Entre los títulos más destacados, se encuentran *Deus Ex* (Ion Storm, 2000), que utiliza la toma de decisiones de manera significativa a través de su contextualización en el *gameplay*, y que a su vez acarrear consecuencias narrativas; y *Façade* (Procedural Arts, 2005), que combina la inteligencia artificial y *storytelling* tradicional para crear una ficción interactiva con personajes virtuales capaces de responder al lenguaje natural. A finales de la primera década, la industria había vuelto a poner el foco en la narrativa como atractivo comercial, dando lugar a títulos exitosos que combinaban cinemáticas detalladas y eventos complejos predefinidos. Desde este marco surge *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) como “cine interactivo”, enfocado puramente en la narrativa, pero sin embargo alejándose de la linealidad que la caracteriza a través de decisiones contextualizadas en la historia y controles adaptados a ella.

Por supuesto, la historia se construye día a día y quedan muchas innovaciones y juegos increíbles por ver, pero resulta imposible llevar a cabo tal cosa en el apartado de un capítulo. La idea de lo revisado hasta ahora es que funcione como un panorama

general del camino recorrido para integrar la narrativa al videojuego, desde sus inicios como artefacto puramente lúdico, a la adaptación de las formas de otros medios y, en la actualidad, a un medio digital con implicaciones tanto lúdicas como narrativas que ha logrado desarrollar su propia forma de contar historias.

El videojuego como objeto de estudio

El campo de estudio centrado en los juegos, particularmente en sus formas digitales, se conoce bajo el nombre de *game studies*. Se trata de una disciplina relativamente nueva, con poco más de veinte años de desarrollo y que, para Mäyrä (2008), ha estado enfrentada desde sus inicios a un doble desafío: crear su propia identidad, sin dejar de lado el intercambio con otras disciplinas.

No resulta extraño entonces que el estudio de los juegos haya existido desde hace tiempo, claramente en formatos analógicos, ramificándose en numerosas rutas. Desde una de ellas, el campo de la *computación humanística*, dado por el interés sobre la computadora como un nuevo medio con gran potencial, parte la ola contemporánea de *game studies*. Wolf (2003), por otra parte, escribe que los primeros textos estrictamente sobre videojuegos partían de aficionados a la informática, más enfocados a la construcción electrónica o computacional de los mismos. Para él, aun en esta etapa experimental, la actitud de considerar a los videojuegos como juguetes sin utilidad ya estaba presente.

En los años 80, como se comentó anteriormente, el mercado de las computadoras personales crece, incrementando la disponibilidad de estas en espacios públicos y privados, produciendo avances en la interacción entre hombre y máquina. Según Wolf (2003), antes de 1982, la única “teoría” disponible sobre videojuegos en sí se basaba en el diseño y su práctica. En este año, Chris Crawford escribe *The Art of Computer Game*

Design, el primer libro teórico en la materia, donde se pregunta qué son los juegos y por qué se juega, describiendo además métodos y técnicas de diseño de videojuegos.

Con el paso del tiempo, sumando innovaciones tecnológicas como consolas más poderosas y el uso del CD-ROM como soporte, que trajeron mejores en los gráficos y por lo tanto en el poder representacional del medio incrementando la complejidad de su mundo diegético, atraen el interés académico sobre él. Entre ellos, como subraya Mäyrä (2008), los académicos literarios, que buscan nuevos horizontes en los medios digitales centrados en la ficción hipertextual, y la ficción interactiva de modo general.

En 1997, Espen Aarseth publica *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, sugiriendo que tanto hipertextos como juegos de aventura y rol en línea constituyen una forma de textualidad que requiere de un “esfuerzo no-trivial” de los lectores para atravesar el texto. En el mismo año, Janet Murray discute las posibilidades a futuro del drama interactivo y la narrativa en *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Ambos trabajos, explica Mäyrä, funcionan como símbolos para los dos enfoques alternativos que se enfrentaron en el gran primer debate de la joven comunidad de *game studies*.

Empezado el milenio, Wolf (2003) comenta que el videojuego había ganado reconocimiento en la academia, adquiriendo el estatus de objeto histórico y cultural. También en este tiempo aparecen algunos libros, varios cursos académicos, la primera revista científica (*Game Studies*) e incluso conferencias anuales. A medida que el interés sobre el tema crece, surgen a la par nuevas tendencias en cuanto a investigación, incluyendo aquellas que intentan crear lazos entre los videojuegos y otros medios. Es en este contexto que surge el conocido debate entre la ludología y la narratología. Mäyrä (2008) atribuye el término “ludología” al académico Gonzalo Frasca, empleado

por primera vez en uno de sus artículos en 1999 para definir de modo general a la disciplina que se ocupa de estudiar el juego.

Arsenault (2014), al igual que Mäyrä, destaca los trabajos *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (de Espen Aarseth) y *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (de Janet Murray), que plantean dos puntos de vista opuestos en cuanto a narrativa y textualidad. Aarseth considera que existe una diferencia fundamental entre videojuegos y narrativa, destacando la importancia de desarrollar nuevos marcos de trabajo para el estudio del juego; mientras que, para Murray, con la computadora como medio y los principios de interactividad, entre los que se encuentra el videojuego, se producen nuevas formas y modos narrativos con mucho potencial a desarrollar. De manera simple: para los narratólogos, los videojuegos son narrativas; para los ludólogos, no (Domsch, 2013), lo que para Arsenault en realidad concierne a la validez de estudiar al videojuego ya sea con teorías y acercamientos ya existentes, o bien mediante la creación de nuevas herramientas específicas.

Aunque el debate se haya dejado de lado con la aparición de la narratología postclásica y la posterior evolución de los videojuegos, llevando a la aceptación general de que estos últimos sí pueden contener narrativas, la diferencia entre ambos no puede obviarse. Como subraya Aarseth (1997), el pensar que no existe tal distinción es ignorar cualidades esenciales de ambas categorías. En este sentido, el presente trabajo toma una perspectiva holística que busca conciliar de alguna manera estas diferencias, pero no intentando unificar los conceptos, sino tomando las particularidades de cada uno. Se da prioridad a la narrativa, pero siempre teniendo en cuenta la naturaleza ergódica del medio.

El universo de The Witcher

The Witcher es, hoy en día, una franquicia que trasciende su medio original, la serie de novelas homónimas del autor polaco Andrzej Sapkowski, y se expande en otros trabajos que toman forma en el cine, la televisión, la novela gráfica y, por supuesto, el videojuego. La serie principal de juegos de rol de acción sigue la historia de Geralt de Rivia, un cazador de monstruos mutante que se aventura en un mundo de fantasía atravesado por la magia, la política y criaturas extrañas y peligrosas. Fue desarrollada y publicada por CD Projekt Red, un estudio polaco fundado en 1995 que ha logrado posicionarse como uno de los grandes desarrolladores de videojuegos AAA en la industria. A la fecha, cuenta con más de 1100 empleados en el mundo y ha alcanzado 109,8 millones de dólares en ingresos netos durante el primer semestre del año¹. El primer juego fue lanzado en 2007 para PC, recibiendo excelentes críticas en Europa y Norteamérica y convirtiéndose así en el emblema de la empresa, dando lugar a otros quince títulos, ya sea como parte de la saga, packs de expansión o *spin-offs*. A efectos de la presente investigación, se profundizará sobre tres títulos: *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018) y *Gwent: Rogue Mage* (2022).

The Witcher 3: Wild Hunt (2015) es la última entrega de la serie principal hasta el momento. El jugador se pone en la piel de Geralt de Rivia en la búsqueda de Ciri, su hija adoptiva, perseguida por las fuerzas más peligrosas del Continente, entre ellas la Cacería Salvaje, a causa de la vieja sangre que corre por sus venas. Como un juego de rol de acción en tercera persona, integra una jugabilidad basada en el combate y la exploración con una extensa historia principal y tramas secundarias, insertas en un mundo rico en diversidad de habitantes, regiones y actividades (CD Projekt Red, s. f. -

¹ CD Projekt Red. (2024). *Management Board report on CD PROJEKT Group activities in H1 2024*. CD Projekt Red. <https://www.cdprojekt.com/en/investors/result-center/>

a). Es uno de los RPGs más aclamados de los últimos tiempos (Metacritic, s. f.) que ha dejado un impacto significativo en la industria del videojuego, gracias a su *gameplay* basado en la toma de decisiones complejas y moralmente ambiguas, sus personajes cautivadores y desarrollados y un mundo abierto expansivo y profundamente envolvente (Frick, 2023; Osorio, 2023).

Thronebreaker: The Witcher Tales (2018) fue concebido inicialmente como una expansión de campaña para un jugador de *Gwent: The Witcher Card Game* (2016), y luego reconvertido en un juego independiente. Se centra en la historia de Meve, reina de Rivia y Lyria, quien toma las riendas del conflicto bélico entre el Imperio de Nilfgaard y los Reinos del Norte, en una campaña de destrucción y venganza. Es un juego de rol isométrico con un sistema de combate basado en cartas, que incorpora mecánicas de combate y exploración desarrolladas y sustentadas a través de misiones principales y secundarias, instancias de toma de decisiones y gestión de recursos (CD Projekt Red, s. f. -b). Aunque no logró las ventas esperadas, ya que se lanzó en exclusivo para la plataforma GOG (Good, 2018) cuya audiencia era pequeña en ese entonces, destacó por su ingeniosa unión entre historia y juego a través de las cartas, elevando el *gameplay* más allá de los fundamentos de la gestión y construcción de mazos (Barbosa, 2018; Sullivan, 2018).

Gwent: Rogue Mage (2022) hace efectiva la expansión para un jugador de *Gwent: The Witcher Card Game* (2016), la entrega multijugador surgida del minijuego basado en cartas que complementa la experiencia del mundo ficcional desarrollado en *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). En él, los hechiceros Alzur y Lilyanna se embarcan en una peligrosa cruzada para crear un arma viviente capaz de erradicar a los monstruos que plagaron el Continente luego de la Conjunción de las Esferas. Se trata de un juego de cartas por turnos con mazos inspirados en el universo narrativo que desarrolla la

saga, combinando elementos *roguelike*, la creación de barajas y los juegos de estrategia (CD Projekt Red, s. f. -c). Como señalan las críticas, la narrativa se despliega a un nivel muy superficial, pero destaca el *gameplay* encarnado en un mapa generado de manera procedural, integrando mecánicas extravagantes que desafían las reglas usuales de los *card battlers* (Cryer, 2022; Hafer, 2022).

ANÁLISIS DE CASOS

The Witcher 3: Wild Hunt

Kaer Morhen

The Witcher 3: Wild Hunt es un videojuego desarrollado y publicado en 2015 por CD Projekt para Windows, PlayStation 4 y Xbox One. Es el tercer juego de la serie, precedido por *The Witcher* (2007) y *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011), los cuales retoman la historia luego de los eventos ocurridos en el material original, la serie de novelas de Andrzej Sapkowski. Geralt de Rivia, el protagonista, es un brujo, una raza de mutantes humanoides sometidos a procesos alquímicos y a un duro entrenamiento físico y mágico para convertirse en cazadores de monstruos.

Tanto las novelas como los juegos se centran en sus aventuras en un mundo de fantasía oscura atravesado por la magia, la política y criaturas extrañas y peligrosas. En particular, esta tercera entrega desarrolla la búsqueda de su hija adoptiva, Cirilla Fiona Elen Riannon, heredera al trono del Imperio de Nilfgaard y descendiente de Lara Dorren, una hechicera élfica portadora de la Vieja Sangre. Es su poder inimaginable lo que convierte a Ciri en el blanco de la Cacería Salvaje, una comitiva de jinetes espectrales liderada por Eredin, quien busca usar su magia para abrir portales interdimensionales con los que invadir el Continente.

Como ocurre en otros lenguajes, el videojuego está modelado en su estructura por el género. Si bien se trata de un concepto plástico y multidimensional, ya que existen muchos factores a la hora de clasificar un juego, el más importante se relaciona al estilo de jugabilidad que ofrece, determinado a partir de las reglas y objetivos que lo constituyen (Carr et al, 2006). *The Witcher 3* es categorizado como un “videojuego de

rol de acción”, subgénero definido por la combinación de las características de los videojuegos de ambos géneros. El videojuego de rol se basa en aleatoriedad, cuantificación de habilidades y sistemas de niveles (Wolf, 2001; Barton, 2019): existen elementos e interacciones que dependen del azar, las habilidades se representan con números que determinan la efectividad del personaje en cierta situación y el jugador puede ganar experiencia para subir de nivel y mejorarlas.

Además, su experiencia de juego gira en torno a la interacción narrativa, lo que implica la inclusión de una historia y decisiones a tomar sobre ella que hacen al *gameplay*. Por su parte, el videojuego de acción prioriza mecánicas de juego en tiempo real y la utilización de habilidades sensomotrices (Crawford, 1984). Los eventos del juego ocurren de manera continua, por lo que el jugador necesita de un buen tiempo de reacción y coordinación mano-ojo para tomar decisiones rápidamente. Unificando ambos géneros, *The Witcher 3* integra el combate en tiempo real y un sistema simplificado de desarrollo de personaje (Schules et al, 2018) en un elaborado universo narrativo.

Durante el *gameplay*, el jugador controla a Geralt desde una vista en tercera persona sobre el hombro. Para explorar el mundo e interactuar con él, puede caminar, correr, saltar, nadar, montar a caballo, etc. orientado por la interfaz de usuario, que incluye un mini mapa detallado y los objetivos de la misión actual, y los sentidos de brujo, habilidad con la que puede escanear los alrededores en busca de objetos de interés. El combate se basa en el uso de dos espadas: una de acero, para luchar contra humanos, y otra de plata, más eficaz contra monstruos, con las que puede realizar ataques rápidos o fuertes, fintas, bloqueos y contraataques. Además, el jugador cuenta con una ballesta para ataques a distancia, signos mágicos con diferentes habilidades (p. ej. aturdir, escudo, ralentización), pociones con efectos varios (p. ej. vitalidad, resistencia, daño),

aceites de hoja que otorgan ventajas al enfrentar a cierto tipo de enemigo y bombas arrojadas de largo alcance que infligen daño en área.

El mundo de juego se sustenta en una mecánica de tipo *open world*, lo que implica la inclusión de entornos explorables que, aunque son limitados en tamaño, permiten construir en el jugador una sensación de libertad en su recorrido y en las acciones que realiza dentro de este espacio (Moss, 2017). En él se distribuyen las llamadas *quests*, misiones o tareas a cumplir que otorgan puntos de experiencia con los que el jugador puede subir de nivel y mejorar sus habilidades de combate, signos y alquimia.

De esta manera, el Continente y las vidas de sus habitantes se ven afectados por las elecciones del jugador, pero siguen su curso a pesar de él. Las interacciones con los personajes se dan mayormente a través de diálogos interactivos que facilitan la toma de estas decisiones. Si bien el jugador tiene cierta incidencia sobre él a través de sus elecciones durante la compleción de misiones y contratos, este mundo de juego cambia y avanza por sí solo gracias a los entornos dinámicos e intercambios orgánicos que se dan en la forma de diálogos y actividades como carreras de caballos, peleas callejeras y apuestas con cartas.

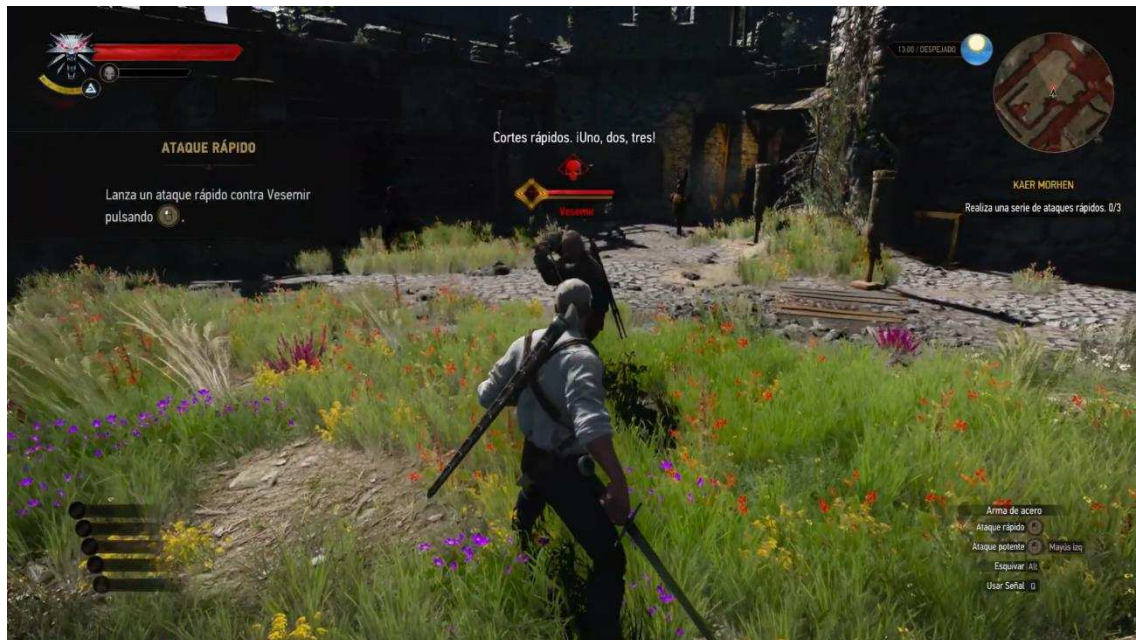
Al tratarse de un título extenso, con un tiempo promedio de compleción de la historia principal que supera las cincuenta horas², lo descrito respecto a las mecánicas no es todo el contenido del mismo, sino lo fundamental para su análisis. Dicho esto, las mecánicas más importantes se introducen al jugador durante el tutorial, que las contextualiza en la trama principal. Este momento ocurre en Kaer Morhen, fortaleza y hogar de los brujos de la Escuela del Lobo. Recorriendo el interior de uno de los torreones, se le presenta al jugador la interacción con objetos, ayudada por el

² HowLongToBeat. (s.f.). *The Witcher 3: Wild Hunt*. HowLongToBeat.
<https://howlongtobeat.com/game/10270>

minimapa, los objetivos y los sentidos de brujo: debe buscar una llave para bajar por las escaleras. Afuera, Ciri entrena por sí sola y reta a Geralt a una carrera, lo que introduce al jugador a las mecánicas de movimiento mediante un breve circuito de obstáculos y, una vez en el patio inferior, Vesemir da comienzo a una sesión de práctica en la que el jugador aprende las mecánicas de combate en una pelea amistosa (ver Figura 1).

Figura 1

La interfaz de juego durante el tutorial de combate.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/NOdBd2dOqXs>.

Estas instancias lúdicas, que requieren de la participación del jugador para progresar, se enlazan de manera complementaria con otras formas narrativas que emplea el juego. Las cinemáticas, secuencias de video no-interactivas, exponen la trama principal y contextualizan estos momentos jugables en ella. Así, se sitúa al jugador en el pueblo de Huerto Blanco, donde Geralt y Vesemir buscan el rastro de la hechicera Yennefer y luego en Kaer Morhen donde, al finalizar los tutoriales, la Cacería Salvaje ataca, se hace con Ciri y Geralt despierta sobresaltado junto a una fogata: todo había

sido una pesadilla. Los diálogos interactivos, que son similares a las cinemáticas (ver Figura 2), pero suman participación mediante respuestas predefinidas, desarrollan tanto las relaciones entre los personajes como la percepción del jugador sobre ellas. Asimismo, le permiten incorporar su propio juicio y personalidad al juego a través de las decisiones y respuestas de Geralt.

A grandes rasgos, el relato de *The Witcher 3* se organiza a través de la estructura narrativa que plantea Todorov (1978/1996), integrando las transformaciones entre estados con las misiones tanto principales como secundarias que se entrelazan en una extensa red interconectada. Como estado de equilibrio inicial, durante el prólogo, Geralt busca a la hechicera Yennefer, su viejo amor, quien había enviado una carta avisando de noticias importantes. Siguiendo su rastro, esta búsqueda se desarrolla en el pueblo de Huerto Blanco, hasta que Yennefer lo visita escoltada por soldados de Nilfgaard. En camino a una audiencia con el emperador, Emhyr var Emreis, la Cacería Salvaje los ataca y escapan por poco. La inesperada alianza de Yennefer con el imperio y la aparición repentina de los jinetes espectrales dan el puntapié hacia una ruptura del equilibrio. El emperador solicita su ayuda para encontrar a Cirilla, a lo que Geralt acepta a regañadientes. Yennefer explica que fue vista por espías nilfgaardianos y que podría estar en peligro, ya que la Cacería Salvaje está tras ella, lo que implica el reconocimiento de un estado de desequilibrio.

En el primer acto, se desarrolla el proceso de búsqueda para restablecer este equilibrio, durante el cual Geralt tendrá que atravesar la provincia de Velen, la ciudad de Novigrado y la isla de Skellige en busca de pistas. Es el segmento más largo del juego y no sólo reconstruye el recorrido de Ciri, sino que enlaza su historia con la de otros personajes del Continente. Así, se va descubriendo su huida de la Cacería Salvaje

a través del barón sanguinario y las Moiras en Velen, el bardo Dandelion y el criminal Bastardo Hijo en Novigrado, y el guerrero Skjall en Skellige.

Todas estas tramas están inmersas en un mundo complejo y rico en matices, que se va acotando para priorizar la trama principal durante el segundo acto: Cirilla se reúne con Geralt y se preparan junto a sus aliados para la batalla contra la Cacería Salvaje en Kaer Morhen. La victoria, aunque amarga, encamina a Ciri hacia su destino durante el tercer acto como hija de la Vieja Sangre: salvar el mundo, deteniendo el avance del Frío Blanco que arrasa el Continente. Tanto este triunfo sobre la Cacería Salvaje como la compleción del destino de Ciri implican el restablecimiento del equilibrio, concluyendo el relato.

Figura 2

Las cinemáticas que exhiben la pesadilla, el reencuentro y la audiencia.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/N0dBd2dOqXs>.

Estas modalidades de estructuración ludo-narrativa se dan de un modo convencional para los videojuegos modernos y pertenecientes al género de rol. Estas formas incluyen tanto la exposición de la historia principal sujeta a la alternancia de

cinemáticas, diálogos interactivos y momentos jugables contextualizados en ellos, como la construcción del mundo ficcional inserto en el espacio de juego, empleando medios indirectos como objetos interactuables, incluyendo textos, herramientas, ambientación, etc., y personajes no jugables que dan vida al mundo de juego con sus interacciones e historias propias.

A ello se le suma una variedad de mecánicas que dan lugar a dos modos de juego principales, favoreciendo dinámicas de combate, que requieren de ataques, signos y alquimia, y dinámicas de exploración a través de los sentidos de brujo, los objetivos y el mini mapa. La conjunción de estos elementos apunta, siguiendo al MDA (Hunicke et al, 2004), hacia el predominio de una estética narrativa, que lleva al jugador a percibir el juego como el desarrollo de un arco dramático que lo impulsa a formar parte de él. Todo lo descrito se encuentra contenido tanto en las llamadas *quests* como en el propio entorno de juego a través del *environmental storytelling*, instancias que serán objeto de análisis y permitirán profundizar en el despliegue ludo narrativo del título.

Ecos del pasado

Más allá de la narración tradicional y las formas típicas que emplean los videojuegos modernos, el espacio de juego da lugar a múltiples posibilidades de articulación ludo-narrativa que incluyen otras expresiones de narratividad, como la construcción de mundos ficcionales a partir de historias integradas en los entornos del juego. Si bien cualquier videojuego tiene hasta cierto punto la capacidad de originar un espacio ficcional mediante la interpretación del jugador, este aspecto es especialmente relevante en un título extenso y de mundo abierto, como lo es *The Witcher 3*. Dada la gran cantidad de características que introduce, la narrativa del juego puede encontrarse imbuida en otras formas de *storytelling* que no implican solamente una

exposición tan directa como ocurre con la trama central del título desarrollada en las *quests* principales.

Durante la misión del barón sanguinario, a quien Geralt visita siguiendo las pistas de Ciri, la trama se relaciona estrechamente con el pasado de la región de Velen y la presencia de las brujas como deidades del lugar. Sin embargo, el primer encuentro con este entramado de historias ocurre al final de una misión previa, cuando Geralt recibe el libro titulado “Las damas del bosque”. En la forma de un cuento popular, este explica al jugador que Velen se ha convertido en tierra de nadie, abandonada por dioses y poderosos, aunque acogida por las damas del bosque, las únicas que prestan un oído a sus gentes en tiempos difíciles de enfermedades y hambrunas. Pero su ayuda no es caridad: para que sus plegarias sean escuchadas, deben ofrendar a un niño en la Ciénaga del Jorobado, hacer que siga el rastro de dulces y orar en el santuario. Así, las brujas, que ven y oyen todo lo que sucede en sus dominios, decidirán si se es digno de su misericordia.

El barón pide ayuda al brujo para encontrar a su mujer e hija, y Geralt decide empezar examinando sus cuartos, donde el jugador tendrá que buscar pistas usando los sentidos de brujo para interactuar con los objetos del entorno que representan acontecimientos pasados (ver Figura 3). En la habitación matrimonial hay un candelero con el pie roto, una pared gastada, una pintura del barón y su esposa tapando un hueco en la pared, flores frescas, un armario con un pedazo de pie del candelero en él y un pilar de madera con marcas profundas.

El olor a vino derramado llega hasta las escaleras, donde Geralt encuentra un talismán bajo uno de los tablones. En la habitación de Tamara, la hija, hay incienso y una llave vieja sin cerradura dentro de una cómoda, una carta de remitente desconocido y una

muñeca de trapo junto a la cama. Siguiendo el aroma a incienso, el brujo descubre un altar al Fuego Eterno en el cuarto trasero de la planta baja. A partir de estas mecánicas de interacción con el espacio y los objetos distribuidos en él, que funcionan como índices, el jugador reconstruye la pelea ocurrida en la habitación matrimonial y descubre una posible relación entre las mujeres, un talismán extraño y la Iglesia del Fuego Eterno.

Figura 3

El jugador registra la habitación de Anna y Phillip con los sentidos de brujo.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/NOdBd2dOqXs>.

De visita al conjurador de la zona, el jugador aprende que el talismán había sido fabricado para proteger a Anna de una magia antigua y oscura, que ella había sufrido un aborto espontáneo y que su hija no nacida se transformó en una malograda, una criatura deformada en busca de venganza. Así, deberá decidir entre obtener su sangre y llevarla al conjurador o convertirla en una doméstica para localizar a las mujeres desaparecidas. De elegir esto último, el jugador tendrá que seguirla por el camino a las

afueras de Percha del Cuervo, donde se detiene en un taller que Geralt registra con sus sentidos de brujo, encontrando una herradura, un brazalete y varias ropas.

Más adelante, examina los cuerpos mutilados de unos caballos junto a un puente, lo cual se lleva a cabo mediante diálogos interactivos, y cuyo feedback en la forma de comentarios y deducciones de Geralt basándose en lo observado (ver Figura 4) lo lleva a concluir que una criatura del bosque atacó a las mujeres por sorpresa. Esto se confirma con el relato de Voytek, el pescador que las ayudó a escapar en la noche de la pelea: las esperó con caballos en el taller y partieron rumbo al río, Anna gritó y cayó al suelo por el dolor de unas marcas incandescentes en sus manos y una bestia gigante con cuernos y ojos rojizos atacó a su caballo y se la llevó al bosque. Él y Tamara lograron escapar, y ella está a salvo en Oxenfurt.

Este segmento introductorio, que desarrolla la trama de la desaparición de Anna y Tamara, utiliza distintas instancias de narración ambiental como es descrita por Jenkins (2004). Mientras registra las habitaciones de ambas mujeres, el jugador reconstruye los hechos mediante la narrativa incrustada en el espacio que le rodea, empleando mecánicas de interacción con objetos, que propician una dinámica de exploración que lo incita a recorrer ese espacio, y lo llevan a descubrir la pelea a causa de la ebriedad del barón y la relación de su mujer e hija con un talismán extraño y un culto religioso. Con este espacio y sus objetos funcionando como índices, descubre que el talismán fue fabricado por un conjurador para proteger a Anna de una magia peligrosa y que ella había sufrido un aborto espontáneo por el maltrato del barón, del que surgió la malograda.

Luego de convertirla en una doméstica, que lo guía hasta las afueras de Percha del Cuervo, el jugador requisita un taller donde encuentra prendas y herraduras de caballo,

pistas de la presencia de las mujeres. Más adelante, junto a un puente, examina las heridas en los cuerpos de unos caballos y Geralt deduce que una criatura del bosque las atacó por sorpresa. Ambas situaciones emplean narrativas incrustadas, utilizando mecánicas de interacción con objetos y sumando diálogos interactivos, que dan lugar a dinámicas de exploración y guían al jugador en la reconstrucción de los hechos. Esta historia, construída lúdicamente, es confirmada por el pescador, quien relata cómo una bestia los atacó y arrastró a Anna al bosque. Así, se consigue una estética no sólo narrativa, sino también de fantasía, ya que la narratividad inserta en estas instancias ayuda a consolidar el espacio de juego como un mundo imaginario.

Figura 4

Opciones ofrecidas al jugador para reconstruir la escena con ayuda de Geralt.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/N0dBd2dOqXs>.

Recordando lo leído sobre las damas del bosque y con la esperanza de averiguar algo más sobre Ciri, Geralt se dirige hacia el Cenagal del Jorobado. Encuentra un sencillo altar de madera tallada que representa a una mujer joven y delgada, de aspecto sombrío y cubierta de sangre seca, que indica el comienzo del rastro de golosinas. Al

final de este camino, hay un pequeño poblado habitado por un grupo de niños, huérfanos producto de la guerra y la hambruna al cuidado de una mujer mayor.

Luego de sobornar a los niños, ya sea dándoles caramelos o jugando a las escondidas con ellos, prometen ayudar a distraer a la abuela para que Geralt pueda hablar con Travik, amigo de un tal Johnny que podría haber visto a Ciri. Este niño resulta ser un criaño, una criatura humanoide de estatura baja y ojos brillantes, que perdió su voz a causa de una maldición de las moiras. Para recuperarla, el brujo deberá buscar la botella que la contiene en la cima de una montaña, y a cambio Johnny logra convencer a la abuela de darle una mano a Geralt, que consigue hablar con las brujas a través de un tapiz mágico en la vieja capilla del lugar. Estas le encargan acabar con un poder oscuro que atormenta el pueblo de Madriguera Baja a cambio de contarle lo que saben sobre Ciri.

En un primer recorrido por Madriguera Baja, parece ser uno de los pocos poblados florecientes que habitan la zona pantanosa de Velen. Hablando con su regidor, este reconoce a las brujas como amas duras pero justas, que acabaron con las plagas y les dieron semillas para plantar, haciendo prosperar al pueblo en tiempos difíciles de hambruna y enfermedades. Según relata, todo empezó tres años atrás, cuando un día el cielo ennegreció, un chillido ensordecedor inundó el lugar, la liebre que había cazado se pudrió en sus manos y las hojas verdes de verano se marchitaron.

Desde entonces, la aldea es hostigada por un poder ancestral que habita la Loma de los Susurros, alimentado por la guerra en curso entre los reinos del Norte y el imperio de Nilfgaard. Este ser les produce pesadillas día y noche, los vuelve sonámbulos que salen de sus casas para ir hasta la Loma y nunca volver, pudre sus dientes hasta dejarlos oscuros como el carbón, causa ataques de histeria a las mujeres y los niños nacen

lisiados y desnutridos. Hubo intentos de grupos de pobladores por quemar el suelo embrujado, pero nadie regresó de allí con vida.

Cerca de la Loma de los Susurros, una voz desconocida insta al jugador a alejarse del lugar, el cual es patrullado por animales de la zona que atacarán a Geralt. Atravesando la cueva bajo el antiguo roble que adorna la colina, encuentra a un espíritu encerrado en sus raíces. Se presenta como una druida protectora del bosque que abandonó su círculo y fue asesinada por las damas para quedarse con el control de las tierras. Maldijeron a su fantasma, que ahora vaga en ese laberinto de ramas, y pretenden deshacerse también de su alma, ya que ella les desafía. Según ella, las brujas son tan antiguas como los árboles de la zona, Velen les pertenece y toda la vida allí presente les sirve como esclavos a su amo.

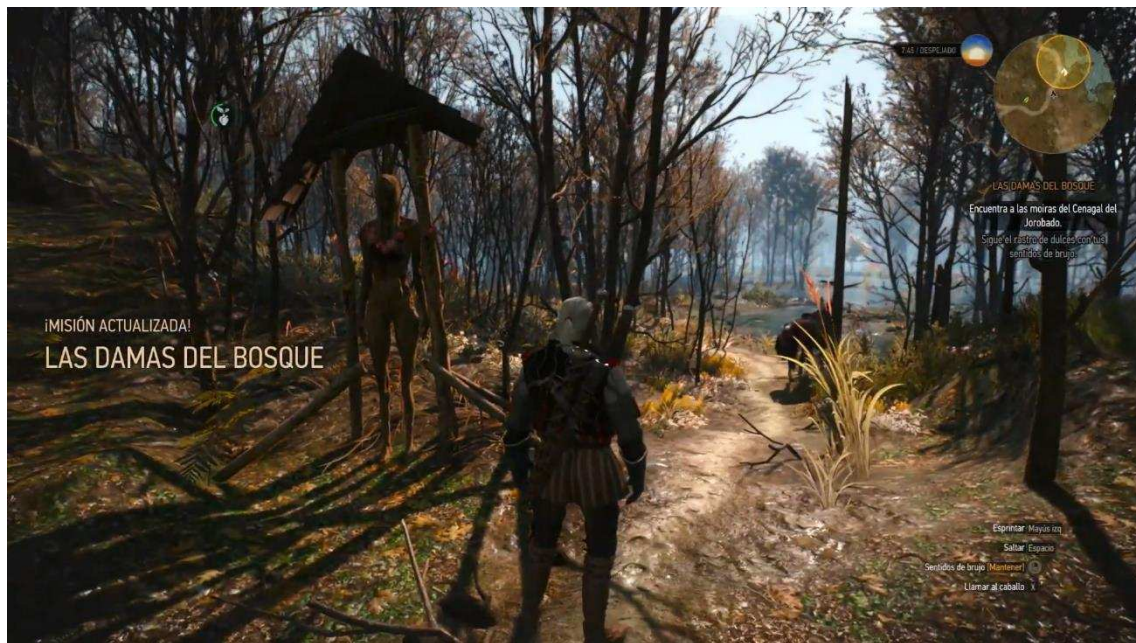
Son la maldición de la región, oyen todo desde orejas mutiladas, tejen cabellos para retorcer vidas y toman su fuerza de un brebaje de carne humana. La prisión arbórea del espíritu está bajo asedio constante, por lo que el bosque y las criaturas que allí habitan la protegen de los ataques de los lugareños. Dice saber todo lo que ocurrirá con los huérfanos, que las damas se los llevaron a Ard Cerbin y que sólo ella puede salvarlos, pero para ello necesita ser libre. De elegir ayudarlo, el jugador tendrá que buscar, entre otras cosas, sus restos óseos en el pantano. Cuando los desentierre, Geralt comentará que no parecen ser huesos humanos.

Según lo planteado por Jenkins (2004), el desarrollo de la trama de los niños del Cenagal y la aldea de Madriguera Baja se construye, en gran parte, desde lo evocativo. Al adentrarse en el pantano por primera vez, encontrando el altar de madera tallada y el camino de golosinas (ver Figura 5), se le recuerda al jugador lo leído en el libro “Las damas del bosque” sobre los niños que son enviados al bosque como sacrificio. Esta

narrativa se solidifica en el pueblo escondido en el Cenagal, donde encuentra a un grupo de huérfanos a cargo de una mujer mayor que sirve a las brujas y ayuda a Geralt a contactarse con ellas, quienes le encomiendan acabar con un poder antiguo que azota Madriguera Baja.

Figura 5

El altar a las damas del bosque junto al sendero de golosinas.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/N0dBd2dOqXs>.

A primera vista, este parece ser el único pueblo próspero en Velen, con huertas florecientes y animales bien alimentados en una región pobre y desolada producto de la guerra. Con la indicación del regidor, el jugador se dirige a la Loma de los Susurros, donde un gran roble anciano es custodiado por la naturaleza. En su corazón habita un espíritu que clama haber sido asesinado por las damas, a quienes se refiere como la maldición de Velen, y dice ser la única capaz de rescatar a los huérfanos de sus garras. Desde la narrativa evocativa, las mecánicas se inclinan a la interacción tanto mediante diálogos, que revelan puntos clave de la historia, como a través del movimiento, las cuales originan un modo de juego basado en la exploración que evoca una estética

narrativa, basada en el proceso de revelación del complejo entramado que constituye la relación entre los habitantes de Madriguera Baja, las Damas del bosque, el Espíritu del árbol y los huérfanos del Cenagal.

Estos dos relatos contrastantes se unifican más adelante en el juego durante una misión en Montaña Calva, lugar que Geralt y Ciri, ahora reunidos, visitan para enfrentarse a las brujas y a Imlerith, uno de los generales de la Cacería Salvaje. Los recibe un anciano, Stregomir, que los invita a sentarse y hablar junto a una fogata. Según el hombre, en esa noche de primavera, se celebra el Festín de los Regalos: las brujas devuelven la generosidad de los sacrificios de niños y jóvenes haciendo que del viejo roble broten bellotas con las que los pobladores logran subsistir, al usarlas para elaborar medicinas o diseminarlas en los campos para una buena cosecha.

Los únicos que pueden ver a las brujas son los Elegidos, tres hombres y mujeres jóvenes que cada año suben la montaña y regresan felices y cambiados, aunque luego abandonan Velen para explorar el Continente. Ante su insistencia, los envía con Thecla, vidente y fiel sierva de las damas encargada de designar a los elegidos que podrán subir a su encuentro. El camino a la montaña está inundado por un ambiente festivo, con los lugareños reunidos en celebración. Algunos de ellos rezan junto a estatuas de madera de mujeres con tres formas distintivas, que guardan semejanza con las brujas y también con Melitele, una diosa venerada en la región que se presenta en tres aspectos: doncella, madre y anciana.

Por la zona, es posible encontrar dos libros: “Nigromancia: la magia prohibida”, que describe los efectos secundarios negativos del proceso; y, en la tienda de la Thecla, “La que sabe”, que detalla la existencia de una cuarta bruja. Según este último texto, primero fue la Madre, que vino desde tierras lejanas y cuya soledad la llevó a

engendrar tres hijas hechas de barro y agua. Ella era la soberana de Velen, mientras sus hijas se dedicaban a escuchar los pedidos de la gente y mediaban por ellos.

Cada año, en su día festivo, se sacrificaban granos, animales y hombres en su honor.

Pero, con el pasar del tiempo, fue cayendo en la locura y sembrando el caos en la tierra, forzando a la población a abandonar sus casas y asentarse en el pantano a merced de las bestias. En la primavera siguiente, viendo toda esta destrucción, las hijas mataron a la Madre y enterraron sus restos en el cenagal. Su sangre regaba el roble en la cima de Ard Cerbin, que desde entonces da frutos saciantes con los que la gente se alimenta, mientras que su alma inmortal fue encerrada en las raíces del árbol bajo la Loma de los Susurros.

Es en estas instancias donde convergen la multiplicidad de narrativas que constituyen la subtrama de Velen, cuyos eventos pasados son evocados a través de la narración ambiental (Jenkins, 2004). A partir de lo explicado por el anciano Stregomir, el jugador puede deducir que, además de los niños, las brujas tomaban hombres y mujeres jóvenes como sacrificio en la forma de elegidos para subir a la montaña durante la celebración del Festín. Como recompensa para los habitantes de Madriguera Baja, les otorgan bellotas del roble, que usan para fertilizar cultivos y elaborar medicinas. En el camino, se encuentran las estatuas de madera tallada con la figura de tres mujeres, que el jugador recordará del Cenagal y de otras áreas de Velen, dando cuenta de un posible sincretismo con Melitele, otra diosa de tres formas venerada en la región.

Sobre la relación entre las brujas y el espíritu del árbol, Ciri comenta que este solía formar parte de un círculo druídico disuelto, lo que confirmaría los dichos del espíritu. Más adelante, en la tienda de Thecla, el libro “La que sabe” justifica el accionar de las brujas, que asesinaron a la Madre en su locura, cuya sangre riega el

roble de Ard Cerbin que da los frutos para el pueblo, mientras que su alma inmortal fue encerrada bajo la Loma. Otro libro, “Nigromancia: la magia prohibida”, indicaría que las bellotas, dada su extraña capacidad de funcionar como fertilizantes o medicinas, estarían bañadas en magia nigromántica, cuyos efectos acaban por deteriorar lo que tocan y explicaría en parte el estado deplorable de la región de Velen.

Todos los momentos descritos, que en una primera instancia de juego no parecen agregar al desarrollo de la narrativa de manera significativa, van hilando una compleja red de conexiones que atraviesan a Velen y sus habitantes. Desde las dificultades de los pobladores para sobrevivir hasta el enfrentamiento entre seres primordiales por el control de la región, estos microrrelatos profundizan el mundo ficcional a través de su estrecha relación con la trama principal que desarrolla la historia de la familia Strenger.

Para ello, se integran mecánicas tanto de movimiento e interacción con objetos como de árboles de diálogo, que propician dinámicas de exploración que resultan claves para revelar la narrativa a través de las conversaciones con personajes que elija el jugador y el descubrimiento del mundo con los objetos y seres que habitan en él. Dado su carácter complementario, funcionan como catálisis que enriquecen la historia del barón, dando forma al trasfondo y las motivaciones de los actantes y momentos clave que la constituyen y se desarrollan mediante la toma de decisiones, mecánica capaz de transformar el relato que se analizará en el siguiente apartado. Así, el juego narra aprovechando su espacialidad característica, introduciendo un mundo ficcional sustentado en los diálogos, los textos y el ambiente.

Algo termina, algo comienza

Una de las formas de organización ludo-narrativa que presenta *The Witcher 3* se basa en las *quests*, series de tareas relacionadas entre sí que el jugador debe completar para obtener recompensas. Estas se sustentan en el *meaningful play* o juego significativo (Salen y Zimmerman, 2005), el cual concibe lo lúdico no sólo desde la acción, sino también desde el significado y la relación establecida entre ellos. El significado en este contexto se refiere, en su configuración más elemental, al impacto que tiene el jugador en el mundo de juego (Howard, 2022). Ahora, este poder de influencia no se traduce sólo a lo más elemental del MDA (Hunicke et al, 2004) como las mecánicas y las dinámicas desplegadas en el espacio de juego, sino también a las estéticas que atraviesan el texto y orientan estos aspectos lúdicos a la construcción de la narrativa. El relato entonces se hace efectivo a través de la toma de decisiones, una mecánica que otorga al jugador la posibilidad de elegir los eventos que se desplegarán a lo largo de la historia del juego.

Si bien la trama de Ciri es la que moviliza los eventos del juego y le da un propósito al jugador, las decisiones más interesantes se ven reflejadas en las subtramas que enriquecen el mundo de juego. Este es el caso del conjunto de *quests* relacionadas al barón sanguinario, a quien Geralt visita en Percha del Cuervo durante su viaje por Velen siguiendo las pistas sobre el paradero de Ciri, y que constituyen el momento que se analizará para estudiar el despliegue ludo-narrativo del juego, con la decisión como mecánica central. Este hombre, Phillip Strenger, le ofrece a Geralt contarle todo lo que sabe sobre ella a cambio de que le ayude a encontrar a su esposa e hija desaparecidas. Así, el jugador tendrá que investigar lo ocurrido allí en la fortaleza el día de su desaparición y una pista lo llevará a visitar al conjurador local, quien le revela que Anna estaba embarazada y había sufrido un aborto espontáneo. El bebé,

que fue enterrado sin rito ni ceremonia, se convirtió en una malograda, una criatura deformada en busca de venganza. Así, se plantean dos opciones: romper la maldición al bautizarla y enterrarla en la casa de la familia, o matarla y dar su sangre al conjurador para localizar a Anna y Tamara (ver Figura 6).

Figura 6

El momento decisivo: el jugador debe matar al monstruo o convertirlo en malograda.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/N0dBd2dOqXs>.

En medio de la noche, Phillip y Geralt visitan el sitio del entierro y encuentran la tumba vacía y a la malograda vagando por el lugar. Si se elige romper la maldición, el barón lleva a la criatura en sus brazos hacia el fuerte y Geralt lo escolta (ver Figura 7). Mientras recorren el camino hacia Percha del Cuervo, el jugador tendrá que luchar para proteger al hombre de los espectros atraídos por la malograda y calmarla en sus arrebatos de ira para evitar que cambie de forma y los ataque.

Una vez en las afueras de la residencia, Phillip lleva a cabo el ritual con la instrucción del brujo, dando un nombre y enterrando a quien hubiese sido su hija, Dea. Geralt envía a casa al barón, que había quedado consternado por lo sucedido, y espera al día

siguiente para invocar a la ahora doméstica, un espíritu benéfico y protector. Este lo guía hacia la cabaña de un pescador, siguiendo los rastros que dejaron Anna y Tamara en su huida y que el jugador deberá investigar.

Por otro lado, si se elige acabar con la malograda o si se falla al tratar de calmarla, esta adquiere su verdadera forma y el jugador deberá pelear contra ella. Una vez muerta, el barón recrimina al brujo por haber asesinado a su hija. Geralt le dice que vuelva a casa y toma un vial de sangre de la criatura para llevarlo al conjurador. El ritual para localizar a las mujeres desaparecidas se lleva a cabo en el bosque, en una zona conocida como el Claro del Lobo, sobre un altar de piedras. Allí, el jugador deberá encender unos braseros, combatiendo contra entidades y espectros atraídos por la magia para evitar que los apaguen y rompan el círculo de protección. Las visiones reveladas por el conjurador confirman que Anna y Tamara escaparon de Percha del Cuervo en la noche luego de la pelea y de perder al bebé, y que fueron acogidas por un pescador de la zona llamado Voytek.

De acuerdo con el modelo actancial (Greimas, 1966/1987), la personalidad y las motivaciones del barón se van descubriendo a través de las indagaciones de Geralt antes de esta situación. Desde un comienzo, Phillip parece un marido preocupado por encontrar a su familia, estableciendo así el eje del querer, que lo sitúa como sujeto deseante e impulsa la búsqueda de su esposa e hija a través del relato, del cual participa el brujo en el rol de ayudante.

Luego de examinar las habitaciones en Percha del Cuervo y hablar con el conjurador en Ramanegra, el jugador y Geralt descubren que la huida de Anna y Tamara, así como la pérdida de Dea, fue ocasionada por el barón. Esto supone otra perspectiva, tomando a Anna y Tamara como sujetos que buscan huir de una vida de maltratos y en la que el

barón toma el rol tanto de destinador, ya que ejerce la violencia física que genera esta necesidad de escapar, como de oponente, dado su propio deseo de recuperar a su familia. De esta manera, el barón se establece como un hombre importunado con problemas de alcoholismo que somete a su familia a actos de violencia.

Figura 7

Geralt escolta al barón de regreso al castillo y lo protege de las apariciones.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/NOdBd2dOqXs>.

Ya sea el entierro de Dea o su muerte en manos de Geralt, ambas se posicionan como funciones núcleo en la estructura del relato (Barthes, 1966/1977), ya que representan una parte clave en el proceso de restablecimiento del equilibrio. Si bien este se desarrolla debido al jugador y su participación en la búsqueda de Anna y Tamara, y por tanto en el despliegue del relato a través de Geralt en un rol de ayudante, también se desencadena a nivel del personaje.

Phillip queda visiblemente conmovido por este momento, lo que establece un punto de partida para su redención, posicionando sus sentimientos de culpa como los nuevos destinadores que lo impulsan a recuperar a su familia, motivándolo ya no desde un

deseo egoísta sino desde la posibilidad de cambiar. Esta aspiración por convertirse en un buen padre y esposo da cuenta de una transformación mitológica (Todorov, 1978/1996), en la que el barón intenta trascender la cotidianidad violenta en su vida familiar que representaba el equilibrio inicial, y cuyas consecuencias trágicas actuaron como disparadores de la huida de Anna y Tamara y por tanto del relato.

Lúdicamente, ambas elecciones suponen las mecánicas de combate usuales, pero las orientan a un modo de juego particular e inserto en el relato. Atacar a espectros con la espada de plata es una mecánica típica, aunque en estas instancias se utiliza para proteger al barón mientras avanza hacia el fuerte o al conjurador durante el ritual. Ocurre algo similar con las señales de Axia e Igni, normalmente usadas contra enemigos, pero que en este caso se usan para tranquilizar a la malograda en sus ataques de ira y mantener encendidos los braseros, respectivamente.

Para el jugador, esto está determinado por los objetivos, que lo orientan a emplear de esta manera estas reglas ya conocidas. Toda esta secuencia de juego se traduce en un feedback basado en una recompensa de carácter narrativo, como ocurre con el emotivo momento entre Phillip y Dea o bien la revelación del conjurador que alteran el relato tanto a nivel funcional como actancial. Modificar las reglas, aunque no sea sustancialmente, implica la creación de un nuevo estilo de juego que introduce el proteger a un personaje como dinámica. Esta se contextualiza en la narrativa, con Geralt asumiendo el papel de guía en el proceso de conversión de la malograda o bien de guardián del conjurador durante el ritual.

Aunque esta elección no parece dar forma al relato a gran escala, ya que a simple vista sólo afecta la manera de completar la misión para el jugador, la toma de decisiones es una mecánica capaz de modificar más profundamente el relato. Una de estas

instancias se da en relación con la subtrama del barón y su familia. Tras las pistas de Anna, Geralt visita el Cenagal del Jorobado, hogar de las Damas del Bosque, unas brujas que velan por los pueblos de la región a cambio de su obediencia. En su encuentro, al brujo se le encarga acabar con un poder ancestral que habita la Loma de los Susurros y castiga al pueblo de Madriguera Baja a través de sucesos extraños. Allí, descubre que, confinado a las raíces de un gran roble, reside el espíritu de una druida que fue asesinada por las Damas y dice poder liberar a Madriguera Baja y a los huérfanos de las brujas. El jugador deberá decidir entre liberarlo o acabar con él.

Esta bifurcación se estructura de manera compleja. Durante el encuentro con el espíritu, el jugador puede obviar hacerle preguntas e ir directo a la decisión final. Si prefiere conversar antes, aprenderá que las brujas le mataron, que se defiende de los habitantes de Madriguera Baja que buscan destruirlo y que los huérfanos del cenagal fueron llevados a Ard Cerbin y sólo él puede rescatarlos. En ambos casos, el planteamiento es el mismo: obedecer a las damas y atacarlo, lo que da lugar a un momento lúdico de combate; o creerle y ayudarlo, para lo cual tendrá que explorar el mapa y buscar sus restos óseos, plumas de cuervo y una yegua negra salvaje (ver Figura 8).

Para liberarlo, debe reunir estos elementos y llevar adelante el ritual en el que Geralt tendrá que apuñalar el corazón. El jugador tiene una última chance para elegir entre continuar, engañarlo o arrepentirse. Para engañar al espíritu, basta con no apuñalarlo, dejando que muera sin ofrecer resistencia; de arrepentirse, tendrá que luchar contra él, como si hubiese decidido atacarlo en primer lugar. Si sigue con el ritual, el espíritu será encarnado en la yegua y se marchará, prometiendo cumplir con su palabra.

El camino elegido con respecto al espíritu tiene una incidencia importante en lo que ocurra con Anna. Geralt recibe el pago del regidor, que resulta ser su oreja mutilada, para ofrendarlo en un altar. Las damas toman su forma física y ordenan a la anciana llevarles la oreja, pero la mujer tarda demasiado y una de las brujas hace arder unas marcas en sus manos. Recordando el relato de Voytek, Geralt la reconoce: es la esposa del barón, Anna. Las damas revelan que acordaron evitar que su hija naciera a cambio de un año de servicio al cuidado de los huérfanos.

El brujo regresa a Percha del Cuervo y comenta a Phillip lo ocurrido, quien le ruega que le ayude a rescatar a Anna. Se reúnen en Madriguera Baja, que se habrá salvado con la muerte del espíritu en el árbol o bien estará totalmente arrasada si el mismo fue liberado. El barón interroga al regidor, quien admite haber visto partir hacia el cenagal a un grupo de cazadores de brujas y a una joven en busca de su madre. Abriéndose paso por el pantano, encuentran en el cenagal a Tamara y a Graden, líder de la banda de cazadores, que ordena registrar el lugar.

Figura 8

Geralt explora el cenagal en busca de los restos del espíritu en el árbol.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/NOdBd2dOqXs>.

Dentro de una de las cabañas, yace Anna. Si el espíritu está muerto, su sanidad estará visiblemente deteriorada por haber perdido a los huérfanos a manos de las brujas. Por otro lado, si el espíritu fue liberado, este cumplirá su promesa de rescatar a los niños y Anna habrá sido convertida en una bruja de agua como castigo por dejarlos escapar.

Un rugido grotesco irrumpe en el lugar y varios monstruos, comandados por las brujas, los atacan. Luego de la batalla, evalúan qué hacer con Anna.

Si se ha vuelto loca, Phillip decide llevarla a un ermitaño en las Montañas Azules con la esperanza de encontrar una cura para su condición. En cambio, si se ha transformado en una bruja de agua, Tamara le suplicará a Geralt que rompa la maldición y, para ello, parte en busca de Johnny. El criano cuenta que las brujas castigaron a Anna por dejar escapar a los huérfanos, que tomaron un mechón de su cabello y bajaron al sótano, y que enseguida Anna empezó a gritar.

Regresando al cenagal, Geralt comenta lo descubierto y baja al sótano con Graden. Sobre un altar, hay cuatro muñecas con distintos objetos tejidos en ellas. Graden explica que, en este tipo de magia negra, cada muñeca simboliza una víctima cuya alma está bajo el control de las brujas. Mediante diálogos, el jugador debate con Graden qué objeto representa a Anna: una perla roja, plumas de ave, una flor de malva real y una oreja humana. De elegir la muñeca equivocada, Anna se quemará viva en su forma de bruja de agua y morirá. La opción correcta es la flor, que Geralt recuerda que el barón mencionó es la favorita de Anna.

Al tomarla, la maldición se rompe, pero Anna explica que su vida estaba atada a ella y, al haberla roto, morirá. En su lecho de muerte, Anna dice que es bueno verlos juntos, Phillip se disculpa por todo, y Anna le pide a Tamara que la recuerde como aquel día

en que ambas fueron muy felices. Antes de partir, Phillip le dice a Geralt que busque su recompensa en Percha del Cuervo. Cuando el jugador regrese al fuerte, descubrirá que el sargento y los hombres del barón han tomado el control del lugar y no tienen piedad alguna con los pobladores. Los motivos de la ausencia de Phillip dependen de lo ocurrido anteriormente. Si Anna sigue con vida, se habrá marchado con ella en busca del ermitaño; y si Anna murió, Geralt encontrará al barón colgado de un árbol en el patio.

De acuerdo con el análisis estructural de Barthes (1966/1977), tanto la misión relacionada al espíritu del árbol como el rescate de Anna son funciones nucleares que conforman los nudos del relato. Mediante ellas, convergen tanto la subtrama de la familia Strenger como los microrrelatos que construyen el mundo ficcional de la región de Velen, planteando así un momento de restauración del equilibrio que le da un cierre a la narrativa de este segmento del juego. Este cambio se observa en los actantes de Greimas (1966/1987), ya que Phillip recupera a su familia, haciendo efectiva la unión sujeto-objeto, pero diferente a como solía ser, dado el estado mental de su esposa o bien su muerte, según lo ocurrido con los huérfanos.

En la misma línea, Anna y Tamara también logran alcanzar su objeto, el escapar de una vida de maltratos, aunque de una manera retorcida, ya que le cuesta a Anna su salud mental e incluso su vida, mientras que Tamara queda al servicio de los cazadores de brujas. Es a raíz de estos eventos que se da cuenta, según Todorov (1978/1996), de una transformación de tipo mitológica: la situación inicial de una vida familiar violenta, que ya no existe, es reemplazada por esta reconciliación entre los actantes, enmarcada en circunstancias trágicas.

Las instancias lúdicas de este segmento se enlazan con el relato, integrando las dinámicas clásicas de combate y exploración en las que se basa el juego con los momentos decisivos sobre los que el jugador puede influir. Esto ocurre, por ejemplo, cuando se elige acabar con el espíritu del árbol, lo que da lugar a una pelea que impulsa un modo de juego basado en mecánicas de combate; y también al liberar al espíritu, lo que lleva al jugador a buscar los elementos necesarios para el ritual, generando un modo de juego que requiere de mecánicas de exploración.

Sucede algo similar en momentos específicos del relato, como escoltar al barón y sus hombres hacia el cenagal, luchar contra los monstruos cerca de las cabañas y seguir el rastro de Johnny, que favorecen más o menos uno de estos modos de juego. La diferencia con la misión anterior en la Loma de los Susurros radica en que estos segmentos lúdicos no implican una elección del jugador, sino que están destinados a complementar la historia presentada en los diálogos interactivos.

Por otro lado, como ocurre con el espíritu del árbol y el destino de Anna, el despliegue narrativo se ve fuertemente afectado por la toma de decisiones del jugador. Esta mecánica es capaz de definir, haciendo uso del feedback, los eventos que tienen lugar en el mundo de juego y que dan forma a los relatos contruidos en él. De esta manera, las decisiones constituyen la base del *gameplay* desde lo más elemental, como la elección de respuestas en los diálogos, lo que modifica la relación con los personajes y revelan sus personalidades, motivaciones e historias, hasta los momentos decisivos que conjugan las tramas principales con el mundo ficcional y movilizan la narrativa en una dirección particular.

Esto, en conjunto con las dinámicas contextualizadas en la historia, construye una estética que el MDA (Hunicke et al, 2004) tipifica como narrativa. Lo hace a través de la

tensión dramática, relacionada a la implicación emocional del jugador en el conflicto que da lugar a la historia, el cual se origina a partir de los desafíos lúdicos presentados durante el juego. Así, el jugador participa de la historia del barón, cuyo arco narrativo establece como objetivo el encontrar a Anna y Tamara, integrando el desarrollo del relato con momentos lúdicos que le permiten atravesar el texto.

Thronebreaker: The Witcher Tales

Un amargo regreso

Thronebreaker: The Witcher Tales es un videojuego desarrollado y publicado en 2018 por CD Projekt para Windows, PlayStation 4 y Xbox One. Es un spin-off de la saga de juegos principal (*The Witcher*, 2007; *The Witcher 2: Assassins of Kings*, 2011; *The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015) que tiene lugar durante los eventos ocurridos en el material original, la serie de novelas de Andrzej Sapkowski. Se centra en la historia de la reina Meve, soberana de las naciones hermanas de Lyria y Rivia que ve su territorio invadido por el ejército de Nilfgaard, conflicto que desembocaría en la Segunda Guerra del Norte en el año 1267. Con la traición de su corte a favor del imperio, es despojada de su corona y expulsada de su hogar, pero Meve decide luchar por su pueblo y se embarca en una travesía a lo largo del Continente para reunir aliados que la asistan en su cruzada para regresar a Lyria y Rivia, recuperar el trono y derrotar al invasor.

Este título presenta elementos del género de rol de manera similar a *The Witcher 3*, sobre todo relacionados a la creación de un mundo ficcional y a la narración lineal y emergente que utiliza la toma de decisiones, pero las complementa con características propias de los juegos de cartas. En ellos, la unidad mínima de acción es la carta, una pieza que orienta las reglas que establecen la disposición y construcción de los mazos.

Esto incluye la definición de una serie de mecánicas pilares, pero con cierta variación según los títulos: qué tipos de cartas existen, si tienen habilidades especiales, cómo se delimitan los turnos entre jugadores, en qué momento se saca o se baja una carta, la existencia de cartas activables y cómo se juegan, cuál es y de qué manera se alcanza la condición de victoria, etc. Todo lo mencionado remite más a lo puramente lúdico, de manera similar a los juegos analógicos del género, pero la particularidad de *Thronebreaker* recae en el uso de cartas que funcionan de forma tanto lúdica como narrativa, lo que se logra a través de la integración de las instancias de combate y el relato que se evidencia en sus mecánicas básicas y las dinámicas que generan.

A grandes rasgos, el *gameplay* se compone de dos modos de juego, uno de exploración y otro de combate. El primero sitúa al jugador en la piel de Meve desde una vista isométrica (ver Figura 9). Para recorrer el mundo, utiliza controles básicos de movimiento e interacción con objetos, ayudado por un mapa que marca los puntos de interés y los objetivos que lo guían hacia la misión principal. Por otro lado, el combate se despliega exclusivamente mediante las cartas. Estas se juegan en un campo de batalla dividido en dos filas de cada lado, una cuerpo a cuerpo y otra a distancia.

Al inicio de la partida, cada lado empieza con diez cartas y el jugador tiene la opción de descartar y cambiar la carta que elija por otra hasta seis veces. Para ganar, se debe superar la puntuación del oponente en dos de tres rondas. Se juega por turnos alternados, en los que cada lado debe jugar una carta antes de terminar el turno y opcionalmente usar los poderes de las cartas que los tengan o la habilidad de líder, una carta especial e invulnerable. La ronda finaliza cuando un jugador se ve obligado a pasar el turno ya que no le quedan más cartas, y se define la puntuación final de cada uno.

Figura 9

Vista isométrica en el desplazamiento por el mapa.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/4zf3UBmdkxQ>.

La jugabilidad desarrollada en el párrafo anterior corresponde a las batallas estándar, pero existen variaciones: batallas de historia, que desarrollan la trama principal; batallas cortas, que duran una sola ronda; y puzzles, centrados en la resolución de acertijos o problemas lógicos. Además, todas ellas pueden incorporar reglas especiales que modifican las condiciones de victoria de la batalla. Su carácter de mundo abierto permite recorrer el juego libremente e interactuar con él no sólo a través de misiones principales sino también desde misiones secundarias que suelen derivar en algún tipo de batalla.

La historia, obviando las cinemáticas en momentos bisagra, se presenta de dos formas: como un cuadro de texto que incluye un narrador, las voces de los personajes, imágenes estáticas y efectos sonoros, así como instancias de toma de decisiones; o bien como diálogos interactivos, animaciones visuales y sonoras sencillas de los

personajes sobre un fondo, acompañadas por una caja de texto que transcribe lo que dicen los personajes y ofrece al jugador opciones de diálogo.

Meve y su ejército son representados por el mazo de cartas, que puede modificarse utilizando recursos como madera, oro y reclutas que encontrará en su travesía. El jugador puede montar campamento para que sus soldados descansen, lo que funciona como un menú diegético que le permite acceder a revisar documentos, hablar con personajes, mejorar unidades, editar su baraja y practicar, todo mediante distintas estructuras como la tienda de la reina, la tienda de mando, el comedor, el taller y el campo de tiro (ver Figura 10). Durante el viaje del jugador por el mundo, es posible encontrar altares a la diosa Melitele, donde se puede rezar para aumentar la moral del ejército, la cual puede ser neutral, baja o alta, y estas dos últimas modifican el poder de las cartas negativa o positivamente.

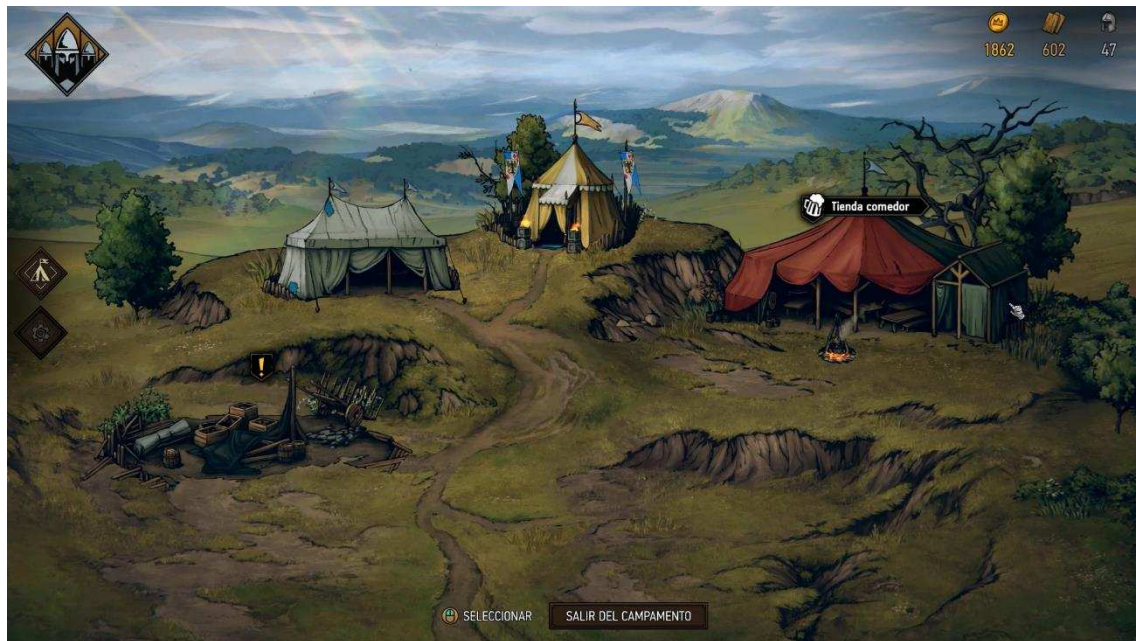
La moral depende de las decisiones tomadas a lo largo del juego, y siempre será neutral luego de una batalla. En algunos poblados y puntos estratégicos, hay postes con letreros que permiten usar el viaje rápido³ a otro punto del mapa, así como tableros de anuncios que revelan puntos de interés en el mapa. Estos puntos de interés implican encontrar tanto NPCs⁴ interactivables como objetos y lugares de los que el jugador puede obtener nuevas cartas, notas o los llamados informes, instancias interactivas que plantean una situación a través de un cuadro de texto sobre las que el jugador debe decidir y afectan tanto la moral como sus acumulaciones de oro, madera y reclutas.

³ Es una mecánica que permite al jugador viajar entre dos puntos del mundo de juego previamente descubiertos, sin la necesidad de recorrer esa distancia en tiempo real.

⁴ Cualquier otro personaje presente en el videojuego que no sea controlado por el jugador.

Figura 10

Vista del menú de campamento y sus edificios.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/4zf3UBmdkxQ>.

Todas estas mecánicas básicas se introducen al jugador durante el tutorial, que es contextualizado en la historia. Mientras Meve y su comitiva se acercan a la capital, llega el conde Caldwell, encargado de ayudar a su hijo, el príncipe Villem, a liderar los dos reinos en su ausencia. Preocupado, admite que la situación con los bandidos de la Jauría de Spalla se le ha salido de control, ya que han conseguido hacerse con todo el oro de la ciudad de Falconera. La reina decide tomar el asunto entre sus propias manos, lo que presenta las mecánicas de movimiento y exploración básicas. Durante el recorrido, el conde divisa bandidos entre la arboleda y Meve y su batallón atacan, introduciendo así las batallas y sus mecánicas de combate.

Al llegar a Falconera, la comitiva convoca a los campesinos del lugar, que hasta entonces no habían pronunciado palabra, para interrogarlos sobre el paradero de los bandidos. Según los lugareños, responden a un hombre apodado como el Duque de los Perros, y partieron hacia el sur, a la finca de Lord Clayton. El jugador deberá elegir si

Meve manda a azotar a los campesinos, fuerza a los hombres a unirse a su batallón o los deja en paz (ver Figura 11). Así se introduce la toma de decisiones, mecánica clave capaz de articular el carácter de Meve como personaje con las posibles opciones lúdicas que se ofrecen al jugador, modificando de esta manera no sólo el desarrollo de la historia, sino también el *gameplay*. De camino a la finca de Lord Clayton, Meve y el ejército lyrio pasan junto a un terreno elevado cuando se produce un desprendimiento de rocas, presentando los puzzles que requieren de completar objetivos específicos para ganar.

La estructuración del relato sigue los principios de sucesión y transformación, planteados por Todorov (1978/1996), para dar lugar a momentos definidos por los cambios de un estado a otro. En la introducción, que sucede a la batalla contra la Jauría de Spalla en la finca de Lord Clayton, Meve recibe noticias de que el ejército nilfgaardiano había cruzado el río Yaruga en una nueva invasión a los Reinos del Norte, lo que marca un proceso de degradación del equilibrio inicial. De regreso en la capital, descubre que el Consejo había acordado rendirse ante el duque Ardal aep Dahy. la traición de Caldwell, que la arresta por oponerse, y que su hijo Villem quedaría al mando de la región. Todo ello representa un giro sustancial de su vida cotidiana, constatando un estado de desequilibrio en el relato.

Su escape de prisión da inicio al desarrollo, el segmento más extenso del juego, que narra su travesía por el Continente durante el proceso de restablecimiento del equilibrio: por Angren, en busca de un favor del rey Demavend; por Mahakam, negociando con el líder enano, Brouver Hoog, para obtener ayuda militar; en Angren, acabando con Caldwell y huyendo de una emboscada nilfgaardiana; y en Rivia, abriéndose paso hacia la capital para la última batalla por el trono. La conclusión se abre con el asalto al castillo por parte de Meve y su comitiva, que resulta en la derrota

de Ardal aep Dahy y cambia el curso de la guerra a favor de los Reinos del Norte, lo que implica una restauración del equilibrio a nivel relato.

Figura 11

Diálogo interactivo que incluye una instancia de toma de decisiones.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/WkAlwVpGrRU>

Quizá lo más destacable de este título es el cómo articula la historia presentada con los aspectos lúdicos principalmente a través de las cartas. La mayoría de los juegos basados en cartas, como *Hearthstone* (Blizzard Entertainment, 2014) o *Magic: The Gathering Arena* (Wizards Digital Games Studio, 2019), las emplean como un objeto lúdico, revestidas con una representatividad básica para situarlas en un entorno narrativo, pero que son primeramente funcionales al *gameplay*. En este sentido, *Thronebreaker* consigue integrar ambos aspectos, yendo más allá de la contextualización de las cartas en el mundo ficcional del juego. Para ello, utiliza la jugabilidad como vehículo narrativo, desplegando la historia de forma lúdica desde mecánicas tan simples como la creación de cartas a partir de los recursos encontrados hasta la resolución de puzzles creativos que requieren de la utilización del pensamiento

lógico. El modo de juego que se configura a partir de estas se basa en la gestión de cartas, una dinámica sobre la que confluye la narrativa como estética, integrando el desarrollo de un arco dramático a las mecánicas de cartas.

El ocaso del sol dorado

Si bien este título también incluye a las *quests* y la toma de decisiones como formas de articulación ludo-narrativa, se diferencia de otros juegos de rol y juegos de cartas coleccionables digitales debido a la integración que hace del relato con una jugabilidad basada en cartas. Esto ocurre típicamente en los juegos de cartas analógicos, aunque en diferentes grados, desde los textos de ambientación que elaboran sobre los antecedentes del personaje, objeto o evento que representa la carta (Barash, 2019) hasta la creación de una trama como mecánica central sobre la que se basa el juego (Short, 2016).

Se da también, aunque en menor proporción, en algunos juegos de cartas digitales como *Inscription* (Daniel Mullins Games, 2021), que va narrando su historia desde la construcción de mazos (Shepard, 2022). De todos modos, la particularidad de *Thronebreaker* radica en la implementación de la historia de Meve, sus eventos y personajes sobre las mecánicas conformadas por las propias cartas, que funcionan también como piezas, representando el relato a través de ellas y las dinámicas de gestión que generan dos modos de juego diferenciados: batallas de historia y puzzles.

Una de las primeras batallas de historia se da luego del tutorial, con el regreso de la reina a la capital. Esa misma tarde, se lleva a cabo una reunión del Consejo Real. Meve quiere solicitar la ayuda del rey Demavend, pero Villem, el conde Caldwell y los nobles allí reunidos sugieren reconocer la autoridad del emperador de Nilfgaard, ya que su ejército es mucho más poderoso y oponer resistencia implicaría grandes pérdidas.

Indignada por la propuesta, la reina se niega a rendirse frente al imperio, pero Villem admite que el Consejo ya firmó un acuerdo con Nilfgaard, y unos guardias se la llevan esposada, despojándola de su corona.

En su fría y sucia celda, envuelta en una simple túnica, Meve llora de rabia e impotencia. Caldwell la visita para despedirse, revelando que todo fue un artificio suyo: usó a la Jauría de Spalla para distraerla y así dar tiempo a los nobles para concretar la firma del pacto, convirtiendo a Villem en un rey de nombre, con él al mando de los reinos ocupados. A la mañana siguiente, Meve tendría que colgarse con las sábanas de su habitación o Caldwell mismo se encargaría de ello. Pero no contaba con Gascon, el Duque de los Perros, quien la libera de su celda luego de enterarse de que el conde los había utilizado para conspirar contra ella. Con su ayuda, logran sacar al leal consejero de la reina, Reynard, de la cárcel de la ciudad, junto a varios soldados dispuestos a unirse a la lucha.

De camino a la salida, se cruzan con una de las patrullas dispuestas por Caldwell, y la única opción es pelear. Así se introduce la batalla “Cazando a la reina”, que dura una ronda y usa un mazo predefinido y reglas especiales, y establece como objetivo principal para el jugador encontrar una ruta de escape y, una vez la tenga, acumular más puntos que el adversario a lo largo de tres turnos. Al inicio de la batalla, Gascon se habrá ido, y en el breve diálogo entre Meve y Reynard pareciera que el bandido los habría dejado a la deriva.

El jugador sólo tendrá tres cartas de Guadañero lyrio en su mano y a Reynard en la fila de unidades a distancia, sin la posibilidad de sacar nuevas cartas, lo que le otorga una desventaja enorme. Mientras intenta hacer frente al enemigo con tan reducido número de cartas, el jugador tendrá que recorrer pasadizos oscuros que esconden ya

sea una ruta de escape de la ciudad o un encuentro con los refuerzos de Caldwell.

Lúdicamente, esto se traduce en la forma de cartas de Pasadizo oscuro en el lado opuesto del campo de batalla que, al utilizar la habilidad de Orden de Reynard para escapar por ellas y descubrir lo que oculta la oscuridad, se transforman aleatoriamente en una puerta de salida o en una unidad enemiga.

Cuando parece que no queda más por hacer, Gascon regresa con refuerzos (ver Figura 12). La carta de Gascon: Rescate se juega automáticamente en el campo de batalla y daña a un enemigo, lo mueve a la fila opuesta o bien mejora a un aliado de manera aleatoria en cada turno, y el jugador dispone de diez cartas en su mano entre diferentes unidades de la Jauría de Spalla. Una vez que se descubre la carta con la ruta de escape, que representa las puertas de la ciudad, se activará un temporizador que dura tres turnos y el jugador tendrá que superar en poder al enemigo en el plazo establecido para ganar. Luego de hacerse con la victoria, salen de la ciudad y Meve planea viajar hasta Aedirn a pedir la ayuda de Demavend y reclutar voluntarios en el camino para unirse a su ejército y recuperar su reino. Gascon, viendo que no tienen dónde ir y que Caldwell y los nilfgaardianos les harán la vida imposible, ofrece su ayuda. Así, el mazo del jugador suma las cartas de Gascon y de varias unidades de la Jauría de Spalla antes de partir a Aedirn en busca del rey Demavend.

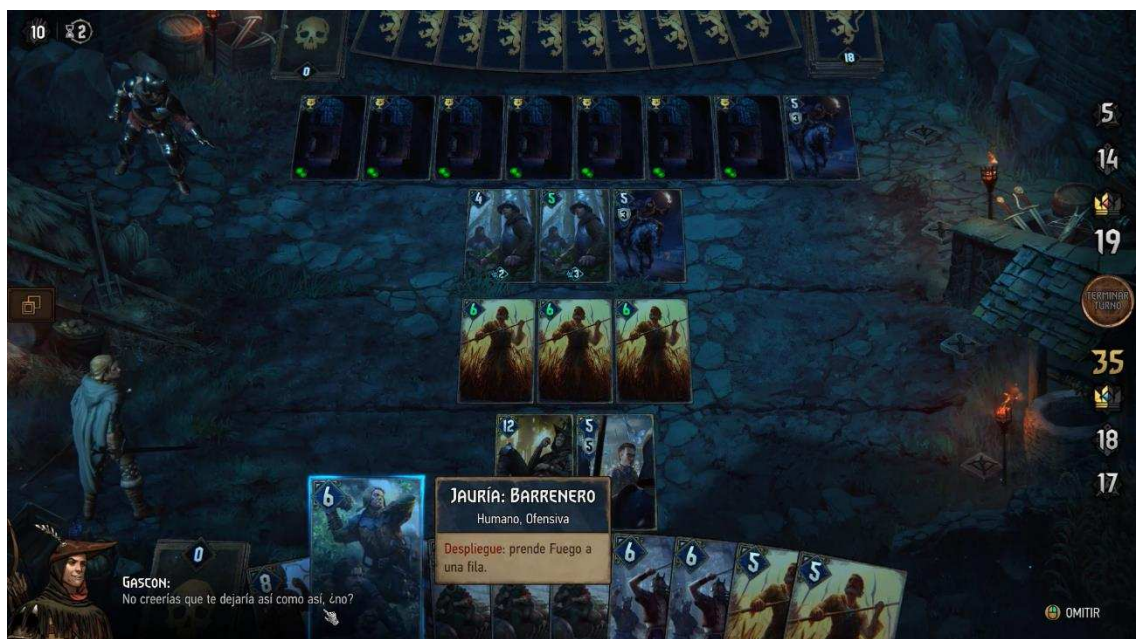
De acuerdo con el análisis estructural (Barthes, 1966/1977), esta batalla desarrolla una función núcleo, relacionada a la transición desde un estado de desequilibrio que el relato evidencia a través de la traición de Caldwell, Villem y los nobles que acaban por destronar a Meve, hacia la búsqueda de un restablecimiento del equilibrio con el escape exitoso de la ciudad y la posterior travesía reuniendo fuerzas para recuperar Lyria y Rivia. Todo ello se ve reflejado en la pérdida las cartas del ejército lirio que el jugador tendrá que reconstruir con las alianzas que consiga en el camino. En el nivel

actancial (Greimas, 1966/1987), Meve se define como sujeto deseante a partir de la soberanía de su reino, idea que actúa como motivación o destinador que la impulsa a atravesar el Continente para liberar a su pueblo.

A este esfuerzo se le suman Reynard, asesor real, y Gascon, líder de los bandidos, cuyo rol de ayudantes, aunque surgido por destinadores tan dispares entre sí como el honor y la conveniencia, se evidencia en ambos casos desde su participación en la forma de cartas de líder durante el juego. Se establecen además los roles del conde Caldwell y del general Ardal aep Dahy como oponentes, motivados por sus ambiciones de poder y cuyos intereses sobre el reino son totalmente opuestos a los de Meve, implicando su sometimiento a Nilfgaard. Así se pone en marcha una transformación del relato (Todorov, 1978/1996) de índole mitológica, que nace con la pérdida de la corona que coloca a Meve en una posición diametralmente opuesta a la que ocupa en su cotidianidad, cuyo desequilibrio generado en el relato la lleva a emprender su viaje para reclamar el trono y la liberación del Norte.

Figura 12

El regreso de Gascon con refuerzos, representados por las cartas.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/OqhKu0Gv30Y>.

La jugabilidad se enlaza estrechamente con el relato y contribuye en su desarrollo. Siguiendo las convenciones del MDA (Hunicke et al, 2004), las mecánicas más básicas de combate se modifican en concordancia a la historia, presentando un número limitado de cartas para jugar y la ausencia de la carta de Gascon, lo que representa la huida de Meve de la ciudad con unos pocos soldados leales y la posible traición de Gascon, quien actuaba como oponente para la reina hasta su decisión de liberarla de la cárcel y unirse a su causa. En consecuencia, las dinámicas que pueden producirse son limitadas, ya que el jugador se ve forzado a oponer resistencia usando sólo las tres cartas de Guadañero lyrio, a Reynard y la habilidad de líder de Meve para tratar de acumular puntos y encontrar una salida, aunque se ve superado rápidamente.

Ambos aspectos se modifican a partir de un suceso en la historia, el retorno del Duque de los Perros con refuerzos, que suman diez cartas de unidades de la Jauría de Spalla a la mano del jugador y la carta Gascon: Rescate al campo de batalla. Como parte de una misma subclase de cartas, con habilidades que sinergizan entre sí, la Jauría favorece una dinámica basada en causar daño y mover las cartas del oponente para potenciar a Gascon, a la que el jugador adscribe para aguantar la ofensiva hasta hallar una salida con la carta de Reynard y escapar por ella, superando al enemigo en puntaje. De esta manera, el desarrollo de este momento en la historia se ve reflejado en las mecánicas y las dinámicas construidas a partir de ellas que se presentan al jugador, mediante las cuales a su vez se lleva adelante el relato.

Algo similar sucede mientras la reina y su comitiva atraviesan Angren, condado que funciona como mina de recursos para el ejército nilfgaardiano y que es gestionado por Caldwell, quien se aloja en el fuerte de Embarcadero Rojo. Los lyrios lo toman por la fuerza y Meve acaba con el traidor. Saben que vendrán refuerzos y huyen por Ysgith,

la zona más profunda y peligrosa del cenagal, pero no logran encontrar un camino alternativo y se ven forzados a enfrentarse a los refuerzos nilfgaardianos en el embarcadero.

De esta forma se introduce “La batalla por el puente”, en la que el ejército lyrio, agotado por los horrores vividos en el pantano, avanza en una desesperanzada lucha para tomar el fuerte, su única ruta de escape. Esta batalla transcurre a lo largo de dos rondas y utiliza un mazo estándar, aunque el lado nilfgaardiano lleva la ventaja y empieza con cartas ya jugadas en el campo de batalla, entre máquinas de asedio y varias unidades de caballería distribuidas en ambas filas. Del lado lyrio, la carta Meve: Resuelta se ubica en la fila cuerpo a cuerpo, otorgando numerosos puntos para el lado del jugador. De ser eliminada por el enemigo, implica una derrota.

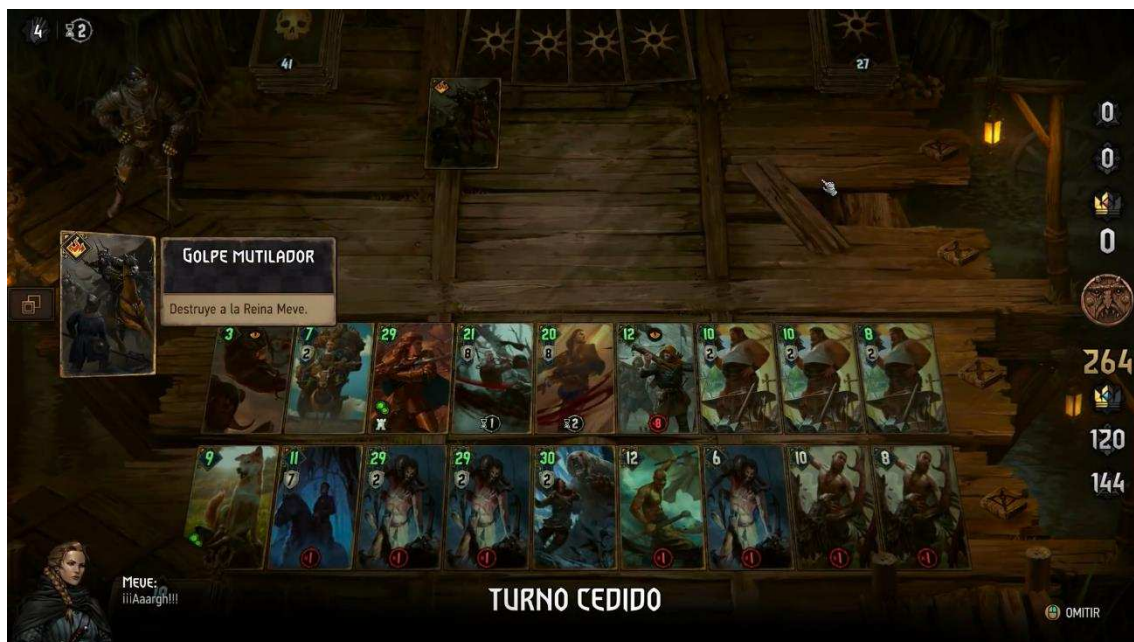
Si bien se trata de un combate más equilibrado que el caso de análisis anterior, ya que el jugador dispone de las diez cartas al inicio de la batalla y tiene la posibilidad de sacar otras tres cartas aleatorias cuando termine la ronda, la sinergia de las cartas enemigas le permite hacer daño al jugador y curar a sus unidades, además de contar con un mazo de más de cuarenta unidades. Al empezar la segunda ronda, Dandelion aparece y pide a los soldados de Meve que no disparen y que pelearán de su lado. Su carta se suma a la mano del jugador en la forma de un abalorio de un solo uso, que permite sacar cartas del mazo hasta llenar la mano, como el bardo que levanta los espíritus en una batalla desesperanzada.

Geralt, el brujo de cabello blanco protagonista de la saga de The Witcher, y Cahir, un ex agente de inteligencia del Imperio, se lanzan a tomar el puente y sus cartas se juegan automáticamente en la fila cuerpo a cuerpo del campo de batalla. Ambas unidades tienen habilidades de Orden que se complementan: Cahir Dyffryn potencia a

Geralt en dos puntos y reta a un duelo a un enemigo, con un enfriamiento de dos turnos, mientras que Geralt de Rivia hace lo mismo, pero en su lugar potencia a Cahir. En esta instancia, el jugador tendrá que utilizar la sinergia entre las habilidades de Geralt y Cahir para sacar ventaja, eliminando las cartas del oponente y potenciando las suyas, ayudado además por el abalorio de Dandelion que le permite llenar su mano de cartas por única vez cuando lo disponga. Durante la última ronda, el enemigo jugará un abalorio bajo el nombre de Golpe mutilador. De esta manera, un soldado a caballo logra abrirse paso entre el caos de la batalla y destruye la carta Meve: Resuelta de un solo golpe (ver Figura 13).

Figura 13

La carta Golpe mutilador, que representa el golpe que hiere a Meve.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/5ENFEDarGu0>.

La reina grita de dolor y todo queda en suspenso ante la preocupación de Reynard, pero afortunadamente sale casi ilesa, con una herida en la mandíbula. Meve retrocede, abandonando la delantera del batallón, y vuelve a su ubicación original, lo que se

traduce en la posibilidad para el jugador de utilizar su habilidad de líder en lo que queda de la ronda. Tras la victoria, Meve agradece al brujo por salvarles la vida con su ayuda y lo bautiza como caballero bajo el nombre de Geralt de Rivia, antes de partir hacia el castillo de Rivia para el enfrentamiento final con el general del imperio nilfgaardiano, Ardal aep Dahy.

Aplicando el análisis estructural de Barthes (1966/1977), esta batalla desarrolla una función nuclear del relato, ya que define el destino de Meve y su comitiva en un momento clave en el proceso de búsqueda para restaurar el equilibrio, que establece si podrán concretarlo y regresar a Rivia con la victoria o si será el fin de su recorrido a manos de los nilfgaardianos. Lo decisivo de este momento se representa con Meve encabezando la batalla, alejada de su rol usual de comandante, y luchando codo a codo con su ejército diezmado tanto física como moralmente por las vivencias en su tránsito por el pantano.

Más allá de estos obstáculos, el hecho de que Meve pueda aspirar a lograr su cometido se debe a la consolidación de Geralt, Cahir y Dandelion como ayudantes en el esquema actancial (Greimas, 1966/1987), que surge de su participación en la batalla, encarnados en la forma de cartas. Con la aparición de estos aliados inesperados, una situación tan desesperanzada como la de los lyrios, que son acorralados por el numeroso ejército de Nilfgaard y se ven forzados a luchar para intentar tomar el fuerte y escapar o bien morir intentándolo, sufre una transformación catalogada por Todorov (1978/1996) como de tipo mitológica hacia su contraria con la victoria de Meve y su comitiva que les permite tomar el fuerte y volver a Rivia.

La jugabilidad sigue el mismo camino que el caso anterior. De acuerdo con el MDA (Hunicke et al, 2004), las mecánicas básicas de combate se mantienen, pero el contexto

que envuelve a la batalla las modifica en algunas instancias. Esto sucede con la propia Meve, que se coloca al mando en el campo de batalla, tomando la forma de una carta con numerosos puntos de poder y armadura, cuya supervivencia es la condición de victoria. Así también ocurre con la introducción de las cartas de Geralt, Cahir y Dandelion, con habilidades especiales, que se unen a la lucha del lado lyrio. De esta manera, se establece como objetivo el proteger a la reina, representada por una carta, lo que imposibilita al jugador de utilizar su habilidad de líder.

Como el ejército nilfgaardiano ocupa el fuerte, dispondrá de máquinas de guerra y varias cartas de unidades militares que empiezan en el campo de batalla, mientras que el jugador sólo dispone de su mano de cartas y no puede cambiarlas al inicio de la ronda, dando cuenta del estado físico y psicológico del ejército. Más allá de estas modificaciones, las dinámicas se establecen principalmente desde el mazo propio del jugador, que éste personaliza a lo largo de su recorrido favoreciendo un tipo de dinámica particular acorde a su estilo de juego. Sin embargo, estas cambian de forma significativa con la ayuda inesperada del brujo y sus amigos, que permite al jugador utilizar la sinergia entre las habilidades de Geralt y Cahir para eliminar cartas del oponente y potenciar las suyas, ayudado además por la posibilidad de llenar su mano de cartas gracias a Dandelion.

Tanto la batalla “Cazando a la reina”, centrada en la huida de Meve y sus aliados de Lyria, como “La batalla por el puente”, que desarrolla un enfrentamiento de vida o muerte para salir de Angren, presentan sus aspectos lúdicos y narrativos de tal forma que se unifican y complementan entre sí. Las cartas, como unidades mínimas lúdicas, representan a los personajes y sus trasfondos mediante sus habilidades únicas y contextualizadas en la narrativa. Los eventos, que componen un momento específico

de la historia, están plasmados en las reglas que limitan las posibilidades de juego, las mecánicas que ejecuta el jugador y las dinámicas que se producen a partir de ellas.

En estas batallas de historia, desde la óptica del MDA (Hunicke et al, 2004), el despliegue ludo-narrativo en cartas y eventos da lugar a una estética narrativa, la cual presenta la historia al jugador mediante su estrecha relación con los desafíos, dispositivos lúdicos que permiten atravesar el texto. La concepción del juego como drama en este caso se dispara por la implicación emocional del jugador con la historia de Meve y la incertidumbre sobre su futuro como soberana. Esta es la tensión dramática, que está dada por el conflicto narrativo que generan los desafíos sobre los que se construye el juego, como las batallas con cartas cuya victoria depende de la habilidad del jugador y define el destino de Meve y los lyrios en su búsqueda por recuperar Lyria y Rivia.

Tras las líneas enemigas

Una de las modalidades más novedosas para su género que introduce el juego son los puzzles⁵ basados en cartas, que se apartan de la jugabilidad convencional de las demás batallas presentadas durante las misiones principales, como se analizó con anterioridad. Estos puzzles tienen reglas especiales para cada uno de ellos, con objetivos específicos a completar que condicionan la victoria y un mazo de cartas preestablecido, que difiere del que construye el jugador a lo largo de la partida y cuyo contenido narrativo se contextualiza en los eventos que ocurren en un momento determinado del relato.

⁵ Acertijo o problema lógico. Se evita el uso de “rompecabezas”, ya que es un tipo de puzzle.

Por lo general, dependen de la exploración del jugador, ya que se encuentran distribuidos por el mapa como batallas independientes o bien se integran como parte del desarrollo de las misiones secundarias. En este sentido, la toma de decisiones del jugador influye directamente en la experiencia de juego, ya que puede elegir evitarlos por completo. A pesar de su carácter opcional, su análisis resulta de interés dada la particularidad de su modo de articulación ludo-narrativa.

Mientras atraviesan un bosque de Aedirn, la comitiva de Meve oye un cuerno de guerra a la distancia. Reynard confirma que no se trata de exploradores lyrios, y Gascon envía a sus hombres a investigar: un grupo de soldados había acampado por la zona, vistiendo uniformes aedirnianos y bandas negras con soles dorados, dirigiéndose a su líder bajo el nombre de Falbeson. Rayla, oficial de las fuerzas especiales del rey Demavend, dice conocerlo como un traidor que se entregó a Nilfgaard junto a toda su división el primer día de la guerra.

De atacarlos, se dará inicio a “Traidores aedirnianos”, una batalla corta de una sola ronda y con reglas especiales donde el jugador tendrá que reducir el contador de retirada a cero. Este temporizador, portado por la carta Retirada que se ubica en la fila cuerpo a cuerpo enemiga, empieza en diez y se reduce en uno por cada carta que el jugador coloque en el campo de batalla. Para evitarlo, Falbeson dispone de Guardias, cartas que incrementan el contador de retirada cada dos turnos, pero lo reducen en la misma cantidad si son eliminadas de la partida. El jugador tendrá que buscar un equilibrio entre disponer de sus cartas en el campo de batalla y eliminar a los guardias para lograr un puntaje superior y forzar a que Falbeson se rinda.

Figura 14

Cuadro de texto que incluye la decisión sobre el destino de Falbeson.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/aJ0Hi9bQisY>.

Con la victoria, Meve empuja a Falbeson de su montura y le quita el casco, revelando su rostro avejentado de aspecto pálido y enfermo. El hombre se arrodilla con dificultad y pide clemencia, explicando que los nilfgaardianos lo obligaron a servirles bajo amenaza (ver Figura 14). Si el jugador elige dejarlo marchar, Meve disolverá su división y lo obligará a renunciar a su espada. Falbeson le agradece y promete dar un banquete en su honor en sus tierras hacia el oeste.

Allí, el hombre invita a la reina a pasar y, aunque Rayla lo desaconseja, el jugador puede decidir si continúa o no. De aceptar la invitación, Meve y sus asesores más cercanos, Reynard y Gascon, disfrutaban de las refinadas delicadezas servidas en la mesa. Falbeson propone un brindis en su honor, y revela sus verdaderas intenciones cuando grupos de soldados nilfgaardianos emergen de las habitaciones contiguas. Así se introduce “Tentativa de regicidio”, un puzzle en el que el jugador debe eliminar a Falbeson e impedir que sus aliados mueran.

Meve, Gascon y Reynard se ven arrinconados en su lado de la mesa por tres Asesinos, que eliminan a una unidad enemiga aleatoria cuando su contador se acaba; el Conde Falbeson, que es inmune a efectos directos; y dos Guardia de Falbeson a su lado, que al eliminarse de la partida infligirán un daño mortal al conde, todos ellos ubicados en el lado del oponente. En un movimiento rápido, Gascon le lanza una espada a Meve, y en la mano del jugador aparece la carta Meve: Espada ornada, que daña a un enemigo por el poder de la carta aliada inferior.

Del lado del jugador, Meve y sus aliados ponen distancia entre ellos y los traidores, para lo cual se distribuyen seis cartas Mesa de banquete que, al ser eliminadas, incrementan en dos el contador de los Asesinos de la fila opuesta, previniendo así sus ataques que implicarían una derrota (ver Figura 15). En su mano, el jugador cuenta con Reynard: Improvisador, que al jugarse da vuelta la mesa y elimina una carta Mesa de banquete, y Gascon: Improvisador, que daña a un enemigo o mueve cualquier carta a la fila opuesta según se lo coloque en la fila cuerpo a cuerpo o a distancia y, luego de dos turnos, mueve a Reynard y a sí mismo del campo de batalla a la mano.

En el análisis estructural de Barthes (1966/1977), se podría considerar al momento previo al puzzle, comprendido por la misión secundaria “Bandas negras” y a la batalla “Traidores aedirnianos”, como funciones indiciales, ya que caracterizan a Falbeson, aunque sutilmente, como un manipulador. El puzzle propiamente dicho configura una catálisis, destinada a complementar la breve trama de Falbeson con la efectiva traición a Meve y Aedirn en favor de Nilfgaard como correlato. En el modelo actancial (Greimas, 1966/1987), esto lo posiciona como un oponente más en la cruzada de Meve por derrotar al imperio y recuperar el Norte.

Gascon y Reynard, fieles a la reina, ocupan el rol de ayudantes y trabajan en conjunto para protegerla durante la batalla, lo que se evidencia en las mecánicas de sus cartas que resultan claves para resolver el puzzle. A raíz de ello, se observa una transformación (Todorov, 1978/1996) de tipo mitológica desde el primer encuentro con Falbeson que supone una degradación del equilibrio en el relato con el recorrido de Meve y su ejército por Angren, hacia un estado de desequilibrio del mismo producido por el intento de regicidio. Esto culmina con la victoria de Meve, Gascon y Reynard, a partir de la resolución del puzzle que facilita el jugador, y que revierte la situación a un restablecimiento del equilibrio en el relato.

De acuerdo con el marco MDA (Hunicke et al, 2004), la jugabilidad se basa en mecánicas totalmente diferentes de las batallas de historia. Si bien lo fundamental de las cartas se mantiene, como lo son los movimientos posibles con ellas, las reglas varían según el contexto de la historia que envuelve a la batalla, modificando elementos clave como el mazo del jugador, las habilidades de las cartas y los objetivos para lograr la victoria. A raíz de estas variaciones, es posible articular las mecánicas de múltiples formas, dando lugar a distintas estrategias y, por lo tanto, a modos de juego particulares. Por ejemplo, el jugador podría empezar colocando a Reynard para retrasar un contador, o con Gascon moviendo una de las mesas o atacando a un guardia, y utilizar a Meve para causar daño a los guardias o bien como golpe de gracia.

En el proceso de juego llevado adelante como parte de la investigación, se determinó una dinámica particular, basada en utilizar a Reynard para retrasar los contadores del enemigo y a Gascon para mover tanto las Mesas de banquete como los Asesinos de acuerdo con lo que haga Reynard. Cuando una ventana de tiempo lo permite, Gascon ataca a los Guardias de Falbeson y, cuando quede uno solo y esté lo suficientemente herido, Meve: Espada ornada da el golpe final. Narrativizando todo lo descrito hasta

en detalle y descubre las paredes decoradas con tejidos y alfombras nilfgaardianas, denotando la relación amistosa entre el clan y el Imperio.

Antes de marcharse, una joven enana habla con ella en privado. Se presenta como Eudora, hija de Ivor, y dice haber escuchado la conversación de la cena, por lo que le ofrece convencer a su padre de que los ayude a cambio de robar un documento del archivo del clan que le permitiría casarse con su prometido, Zoltan. El jugador puede elegir si acepta su oferta, teniendo en cuenta lo que significaría para la causa recibir el apoyo de ese clan, o rechazarla por temor a que algo salga mal y sea descubierto. Si acepta ayudar a Eudora, Meve comenta sobre la oferta a sus asesores y Gascon se ofrece para la tarea.

Cubierto por el velo de la noche, Gascon se escabulle hasta el archivo y consigue hacerse con el documento, pero mientras lo oculta bajo sus ropas escucha el ruido de unas botas enanas bajando por las escaleras. Así empieza “Archivos de Mahakam”, un puzzle donde el jugador tendrá que mover a Gascon, utilizando su habilidad de líder, a la esquina inferior derecha de la pantalla para escapar sin ser descubierto. El campo de batalla está cubierto en su totalidad por cartas Patio, que representan esquinas y sombras que funcionan como posibles escondites para Gascon. En cada fila transita un Guardia de Mahakam, los cuales se desplazan un lugar hacia la dirección en la que miran cada vez que Gascon se mueve.

Los guardias se desplazan en direcciones distintas: los de las filas superiores, hacia la izquierda; y los de las filas inferiores, hacia la derecha. Una vez lleguen al extremo del campo de batalla, darán la vuelta y avanzarán hacia la dirección contraria. La carta de Gascon: Pies Ligeros estará en la esquina superior izquierda, y será avistada si se encuentra a tres posiciones de un Guardia, aunque puede moverse a espaldas de los

guardias sin ser visto. El jugador tendrá que desplazar esta carta utilizando la habilidad de líder Gascon: Ladrón, que la mueve a la posición adyacente elegida. Para escapar, debe llegar hasta la Puerta en el extremo opuesto. Además, la mano del jugador incluye dos cartas de Distracción, que obligan al Guardia elegido a darse la vuelta y mirar en la dirección contraria, y tres cartas de Respiración contenida, con la que Gascon puede esperar a que los Guardias avancen por sí mismos.

El análisis del relato (Barthes, 1966/1977) en este caso parte con el desarrollo de la aventura de Gascon en los archivos de Mahakam, lo que configura una función catalítica, por su carácter complementario a la trama principal de Meve, que intenta obtener el favor del líder de los enanos; y, a su vez una función indicial, ya que destaca sus cualidades como un bandido altanero y provocador, pero también astuto y leal a sus allegados. De forma similar se presenta el nivel actancial (Greimas, 1966/1987), con Gascon interpretando su rol de ayudante para conseguir el documento y escapar del lugar sin ser visto por los guardias, en pos de asistir a la causa de Meve.

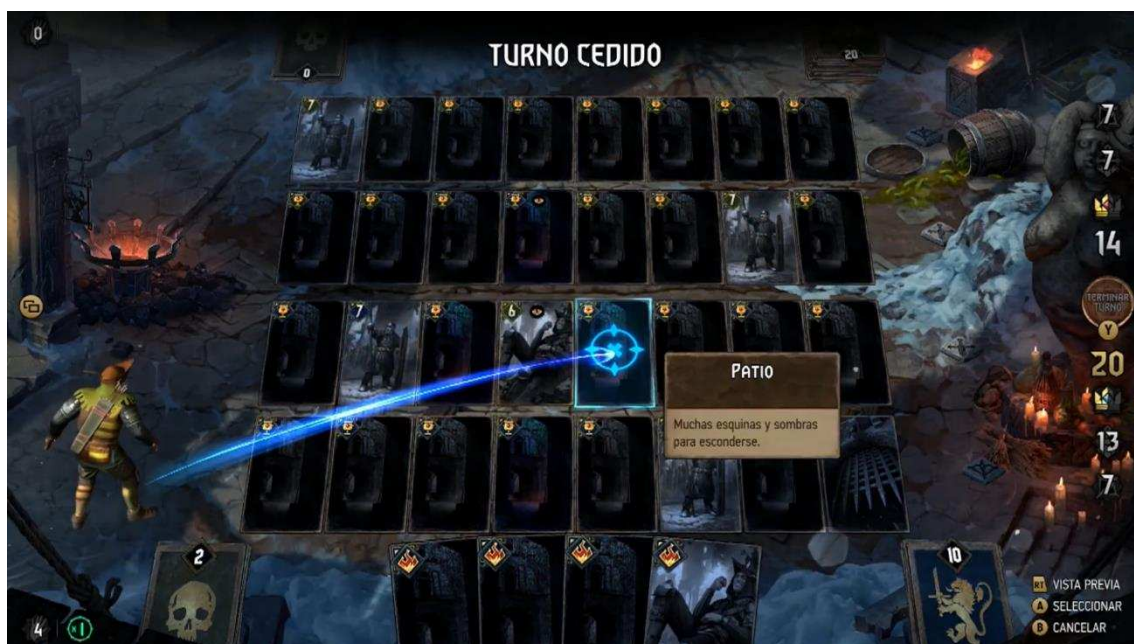
Según cómo resuelva el puzzle el jugador, este relato será diferente, pero sus principios de acción, como el moverse, distraer a los guardias o aguantar la respiración, son siempre los mismos. La reiteración de estas funciones lúdicas supone una transformación (Todorov, 1978/1996) del tipo ideológica, en la que se suceden variaciones de las mecánicas clave que se narrativizan, pero que siempre hacen referencia a una misma situación, como lo es la eventual huida de Gascon del archivo sin ser descubierto a partir de la victoria del jugador.

Observando la jugabilidad desde el MDA (Hunicke et al, 2004), las mecánicas tradicionales de las batallas de historia se modifican para dar lugar a otras más propias de un juego de tablero, tomando a la carta Gascon: Pies Ligeros como pieza a

desplazar en un espacio de dimensiones prefijadas. Esto genera un modo de juego basado enteramente en el movimiento por el campo de batalla con la habilidad de líder, evitando a los guardias y utilizando las cartas de Distracción y Respiración contenida para influir sobre las unidades en el mapa. Como sucede también en el caso anterior, las soluciones a este puzle son variables y dan lugar a dinámicas particulares, que dependen de las estrategias que el jugador logre descubrir a partir de las mecánicas presentadas y del feedback generado por el movimiento de las unidades del oponente.

Figura 16

La disposición del campo de batalla durante “Archivos de Mahakam”.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido de <https://youtu.be/hLJI1nIz1Yc>.

Por ejemplo, el jugador puede empezar distrayendo a los guardias, moviendo a Gascon hasta la última fila o conteniendo la respiración. Dada la distribución uniforme del campo de batalla (ver Figura 16), estas estrategias son diversas, lo que repercute en los posibles relatos contruidos a partir de las dinámicas que surjan del estilo de juego propio de cada jugador. En la experiencia de juego llevada a cabo durante la

investigación, Gascon distrae a los guardias de las filas cuerpo a cuerpo aliadas y oponentes, se mueve al patio inferior, contiene la respiración hasta escuchar el movimiento de los guardias y sigue hasta la fila cuerpo a cuerpo aliada, pasando por los patios de la derecha antes de descender a la fila a distancia para esquivar a uno de los guardias justo a tiempo y desplazarse el último tramo hacia la derecha, llegando así hasta la puerta de salida.

Nuevamente, ya se trate de “Tentativa de regicidio”, que expande sobre Falbeson y sus hombres como traidores a favor del Imperio, o bien de “Archivos de Mahakam”, centrado en uno de los tantos actos de robo que comete Gascon, existe una fuerte complementariedad e interdependencia entre los aspectos lúdicos y narrativos que presentan los cuales operan en sincronía tanto a lo largo de las batallas de historia como en los puzzles. En estos casos, las cartas no sólo funcionan como representaciones de los personajes, sino también de los elementos o acciones que le dan forma al relato, como es el caso de las Mesas de banquete usadas para defenderse de Falbeson o de la Respiración contenida para que Gascon pueda ocultarse de los guardias. Por otro lado, los eventos que conforman la historia están contenidos en las propias acciones del jugador sobre el escenario de juego, posibilitadas por las mecánicas que generan una dinámica centrada en la lógica y la toma de decisiones.

De esta manera, se compone una estética que el modelo MDA (Hunicke et al, 2004) considera basada en el desafío, sustentada lúdicamente en dos modos diferenciados, las batallas de historia y los puzzles, y cuyos objetivos y reglas especiales apuntan a generar en el jugador la necesidad de superarlos usando sus habilidades lógicas y de pensamiento estratégico. Sin embargo, existe una marcada conjunción de elementos ludo-narrativos, ya que estas instancias de desafío, en ambas modalidades, plantean un conflicto narrativo y desarrollan lúdicamente los eventos del relato. Esto hace

surgir la tensión dramática desde las propias mecánicas y dinámicas, integrando un arco dramático ludificado que permite concebir al juego como un drama, evocando así en el jugador la narrativa como estética.

Gwent: Rogue Mage

Un mundo infame

Gwent: Rogue Mage es un videojuego desarrollado y publicado en 2022 por CD Projekt para Windows, iOS y Android. Al igual que *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018), es un spin-off de la saga de juegos principal. También funciona como la expansión para un jugador de *Gwent: The Witcher Card Game* (2018), título de cartas coleccionables digitales o *collectible card game* y multijugador online que se basa en el juego de cartas homónimo, *Gwent*, presentado originalmente en las novelas de Andrzej Sapkowski e implementado como un minijuego en *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). En concreto, esta entrega se enfoca en la historia de los hechiceros Alzur y Lilyanna durante su travesía por el Continente de hace miles de años, infestado de criaturas de otro mundo luego de su invasión a partir de la Conjunción de las Esferas. Con ayuda de su conocimiento mágico y científico, extraen los mutágenos de las bestias que encuentran en su camino con la esperanza de descubrir una cura para el mal que acecha a la humanidad.

Aunque pertenece al mismo universo narrativo que *The Witcher 3* y *Thronebreaker*, el acercamiento que hace este título sobre él es radicalmente diferente tanto en los aspectos lúdicos como en lo narrativos. De manera similar a su predecesor multijugador, *Gwent: Rogue Mage* es, en lo más básico, un juego de armado de mazos, que utiliza las cartas para representar diferentes tácticas, pero integra mecánicas *roguelike* que combinan las estrategias de construcción de mazos con una progresión en el juego de carácter procedural y aleatoria (Bycer, 2021). Así, mientras un

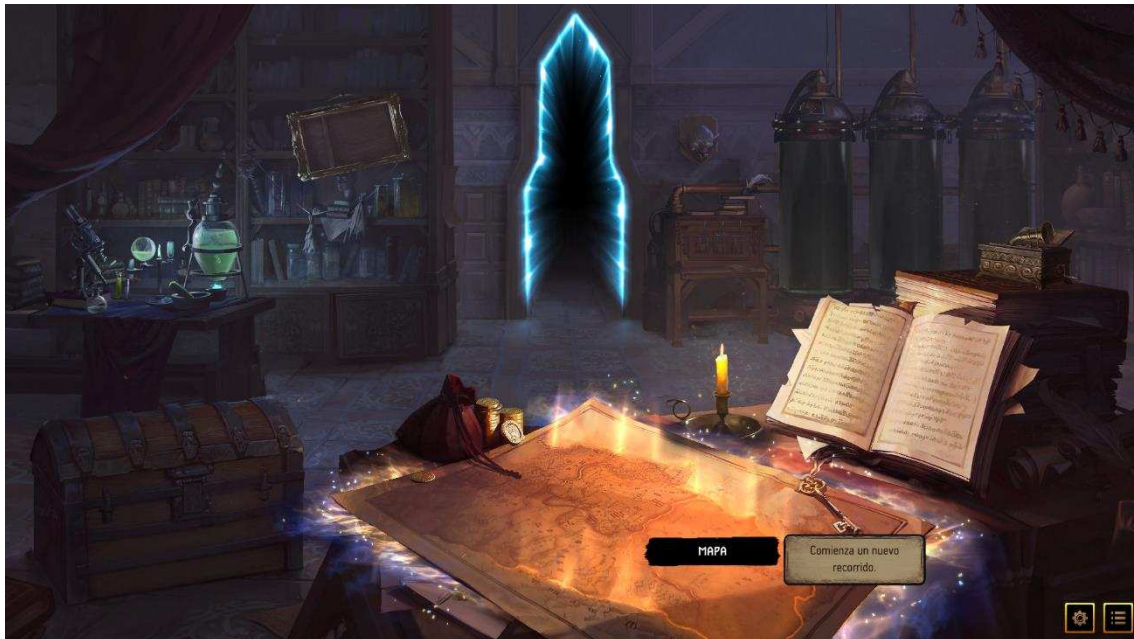
deckbuilder convencional como *Thronebreaker* otorga al jugador una baraja básica que irá mejorando con el tiempo en busca de sinergias y efectos conjuntos, *Gwent* le agrega elementos *roguelike*, que utiliza la derrota como mecanismo de evolución y da nuevas oportunidades al jugador en cada instancia. Con la fusión del género *deckbuilder* y las mecánicas *roguelike*, la estrategia se basa en buscar un mazo ligero, de pocas cartas, recortándolo cuando sea necesario para liberar espacio y refinándolo de modo que cada carta o mejora se complemente con el resto de la baraja (Purdy, 2024).

En el tutorial propiamente dicho, se introducen las batallas como terreno para el combate con cartas basado en turnos. Tanto el jugador como el oponente pueden jugar una única carta de su mano por turno y, una vez colocada la carta en el campo de batalla, ya sea en la fila cuerpo a cuerpo o a distancia, deben pasar el turno manualmente. Al comienzo de cada turno, cada lado saca una carta del mazo, lo que se repite las veces que lo indique un contador en la esquina inferior derecha de la pantalla. En el primer turno de una pelea, se puede cambiar una cantidad de cartas de la mano por otras aleatorias del mazo.

La batalla termina cuando ambos lados pasen el turno, lo cual será inevitable cuando no tengan más cartas en mano y no puedan realizar más acciones. Para ganar, el jugador debe acumular más puntos que el oponente. Durante un turno, además de jugar una carta, es posible utilizar las habilidades de Orden de las cartas ya jugadas que las tengan o bien gastar energía para utilizar un Hechizo, que permite crear una nueva carta e incluso curar o dañar unidades. Después de ganar una batalla, el jugador tiene la opción de agregar o quitar una carta del mazo, según se prefiera, a elegir entre dos o tres opciones dispuestas de forma aleatoria. A veces, estas cartas de recompensa pueden estar mejoradas, lo cual se indica a través de los colores de borde: blanco, azul, púrpura y oro, de menos a más poderosas.

Figura 17

El laboratorio de Alzur, utilizado como menú de inicio.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido directamente del juego.

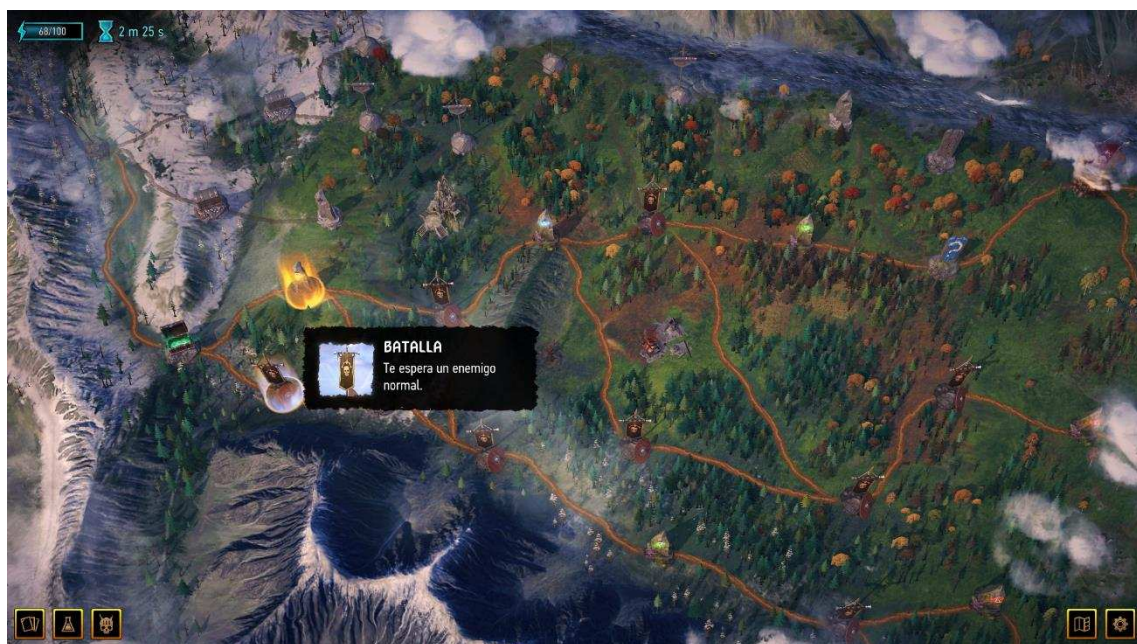
Luego de la inevitable derrota en algún momento del tutorial, el jugador es trasladado a un laboratorio (ver Figura 17), que funciona como menú de inicio. En él, se encuentran el mapa, que permite configurar y empezar una nueva partida, eligiendo mazos, hechizos y pociones a usar; el cofre del tesoro, que contiene las cartas desbloqueadas hasta el momento; un portal, para volver a la partida en curso; el tablón de anuncios, para ver el progreso en niveles y los logros obtenidos; el puesto de alquimia, donde se encuentran las pociones desbloqueadas que otorgan habilidades especiales durante el recorrido; el grimorio, que muestra los hechizos utilizables a cambio de energía; y los tanques de líquido, usados para realizar los experimentos a partir de los mutágenos que se obtienen derrotando a un jefe o enemigo poderoso al final de un recorrido.

Al empezar un recorrido, el jugador pasará a una vista de mapa (ver Figura 18), donde se muestran todos los caminos posibles a seguir. Estos caminos están compuestos por

distintos nodos o puntos de interés, que pueden contener batallas estándar, batallas de élite, tesoros, lugares de poder y eventos, dispuestos de manera aleatoria. El jugador podrá elegir hacia cuáles se desplaza, sin volver atrás, y deberá seguirlos hasta el final, donde tendrá que derrotar a un enemigo poderoso para obtener un mutágeno y ganar el recorrido.

Figura 18

Vista aérea del mapa y los nodos generados de forma procedural.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido directamente del juego.

Los momentos que componen la estructura narrativa (Todorov, 1978/1996) se exponen a través de cinemáticas. La premisa parte desde un estado de desequilibrio, con una invasión de criaturas de otro mundo luego del cataclismo conocido como la Conjunción de las Esferas. Los hechiceros Alzur y Lilyanna, la última esperanza de la humanidad, emprenden un viaje en búsqueda de profundizar sus conocimientos sobre las mutaciones, con las que esperaban crear seres excepcionales, imbuidos en la misma esencia de las bestias que azotaban el mundo, para erradicarlas.

Esto implica el inicio del proceso de restablecimiento del equilibrio, desarrollado durante el *gameplay* del jugador, al que acompañan otras cinemáticas que describen los encuentros de Alzur con una cortesana asesina, un anciano moribundo y un niño enfermo. Una vez que el jugador logre terminar un recorrido en la máxima dificultad, la cinemática final da paso a una especie de restitución del equilibrio con un último experimento. Tras años de investigación y viajes por el mundo, Alzur concluye que la clave es la juventud, por lo que acoge a un niño huérfano y le administra el brebaje cuidadosamente preparado. Así, nace un perfecto asesino de bestias: el primer brujo.

Con esta primera mirada a la disposición de la narrativa en *Gwent*, se observa la existencia de una grieta considerable entre los elementos lúdicos y narrativos que los separa en su ejecución. De esta manera, el *gameplay* en cuanto al movimiento del jugador por los nodos aleatorios del mapa y sus encuentros con tesoros, eventos, lugares de poder y enemigos, así como las batallas propiamente dichas, acatan fundamentalmente a lo lúdico.

Lo narrativo queda relegado a las cinemáticas, que exponen un relato que se conforma como tal a partir de los principios básicos de sucesión y transformación que plantea Todorov (1978/1996), pero lo hace de manera independiente y sin incorporar la jugabilidad como recurso para la narración. Si bien esto implicaría que las cinemáticas sólo aportan una historia a modo de contexto y que el acto de jugar en sí no desarrolla un relato, sí es posible hallarlo desde la narratividad. Esta forma narrativa, planteada por Fabbri (1998/2000), también se sustenta en la concatenación y transformación, tanto de acciones como de afectos, pero refiere a un universo de significados y no a una estructura semiótica como el relato.

El condenado

Gran parte de esta idea de narratividad se encuentra imbuida en el principal modo de juego de *Gwent*, que es el combate por turnos basado en cartas. El hecho de jugar no constituye un relato por sí solo, pero organiza sus elementos lúdicos en torno a una premisa narrativa. Durante los primeros intentos, mientras el jugador desarrolla sus habilidades para avanzar hacia el jefe final y obtener su primer mutágeno, cuenta con la ayuda de los dos magos: Alzur, a través de los hechizos que generan cartas especiales; y Lilyanna, que toma la forma de una carta que se juega por sí sola al comienzo de una batalla.

Ella potencia a una unidad aliada aleatoria cada vez que se juega un hechizo, y posee además una habilidad de Orden que permite jugar cualquier carta que haya sido eliminada del campo de batalla aliado. El jugador, entonces, parte en la búsqueda de conocimientos junto a los dos hechiceros. Cuando este consiga completar su primer recorrido, una segunda cinemática detalla el paso de Alzur y Lilyanna por un poblado durante una ejecución pública, donde compran la vida de un criminal sentenciado a la horca. En el laboratorio, sedado y bajo los efectos de una miríada de brebajes, el sujeto muta violentamente, soltándose de sus ataduras y atacando a la hechicera hasta matarla. Alzur lucha contra él, pero el experimento fallido consigue escapar.

Lo ocurrido con Lilyanna se manifiesta en el *gameplay* con la desaparición de su carta del mazo del jugador, quien deberá seguir adelante por su cuenta, al igual que Alzur. Por otro lado, es posible encontrar al sujeto de experimentos, que había logrado escapar del laboratorio, en alguno de los nodos que se encuentran distribuidos por el mapa en la forma de una batalla de élite. Su carta empieza en el campo de batalla como Experimento fallido: Alfa, la cual es capaz de mutar al inicio del turno del

jugador y adquirir nuevas habilidades. Esta cualidad de cambiar de forma se mantiene a lo largo de toda la batalla, y se produce en el turno siguiente cada vez que el jugador juegue una carta.

Las formas posibles son Experimento fallido: Verde, que engendra una unidad aleatoria en cualquiera de sus filas; Experimento fallido: Azul, que potencia a cualquiera de sus unidades en una cantidad aleatoria; y Experimento fallido: Rojo, que daña a cualquier unidad enemiga en una cantidad aleatoria. Para apaciguarlo, el jugador cuenta con dos cartas de Suero tranquilizador en su campo de batalla, que lo convierten en la carta Experimento fallido: Neutralizado durante un turno. En dificultades altas, puede mutar a Experimento fallido: Omega, que en un único turno destruye una unidad enemiga aleatoria y genera una unidad aliada que potencia por el poder de la unidad destruida.

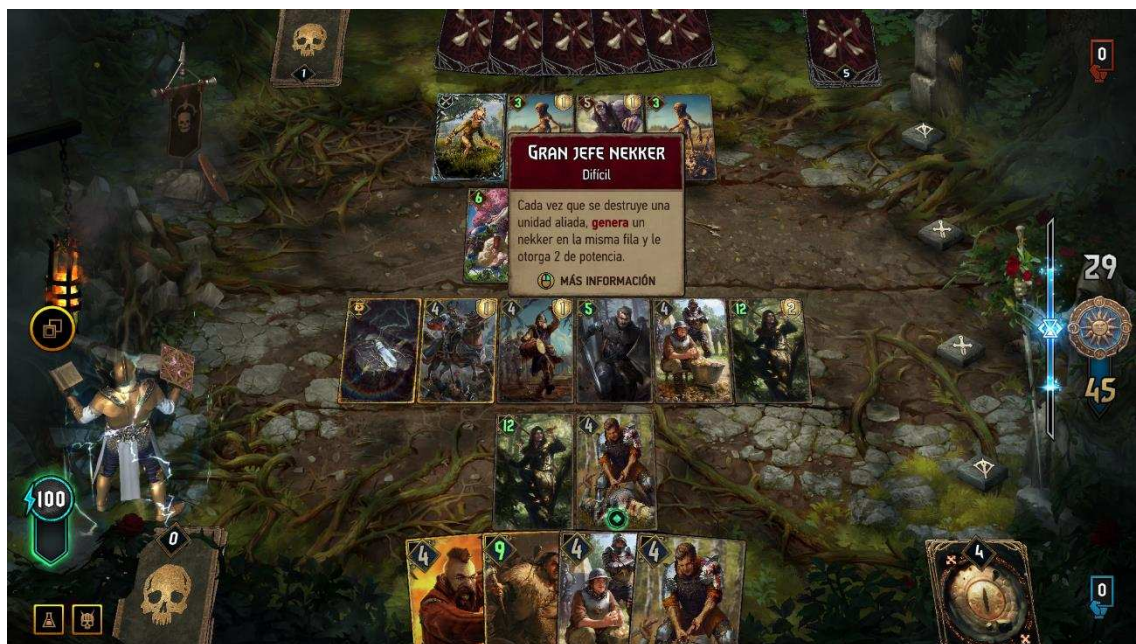
Además de estas instancias lúdicas, que están inmersas en la breve premisa presentada por las cinemáticas, existen otras imbuidas de un contexto narrativo aún más amplio y general como lo es el universo de historia de *The Witcher*. Este es el caso de los enemigos introducidos durante las batallas, cada uno de los cuales posee habilidades especiales según el trasfondo del personaje. Al tratarse de un mundo de fantasía oscura, incluye temáticas densas e inspiradas en la mitología eslava, germánica y celta, incluyendo tanto criaturas mágicas y monstruos poderosos como humanoides con habilidades o características particulares.

De esta manera, el jugador puede enfrentarse a un Alquimista chiflado, un genio alquímico cuya dosis de locura le permite realizar este proceso transformando una unidad cualquiera en otra unidad aleatoria; a un Interrogador del capítulo, sectario religioso que emplea sus métodos de tortura generando y jugando una unidad espía en

el campo de batalla del jugador; y a un Nigromante, un mago sin escrúpulos que revive a los muertos con sus poderes cada vez que se destruye una de sus unidades, invocándola de regreso al campo de batalla. Esto también incluye seres como el Silvano enfurecido, una criatura árbol que potencia a silvanos y dríades aliadas gracias a su naturaleza simbiótica; el Gran jefe nekker, que lidera a su tribu de ogroides, generando un nekker potenciado cada vez que se destruya una de sus unidades (ver Figura 19); o el Sapo gigante, un anfibio mutante que habita los pantanos y es capaz de envenenar a sus presas.

Figura 19

La batalla contra el Gran jefe nekker.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido directamente del juego.

Considerando estas instancias, la narratividad planteada por Fabbri (1998/2000) se construye a través de la contextualización de los personajes, dada tanto en conjunción con el relato que se explicita en las cinemáticas como con las características del *gameplay* en sí mismo. Lo primero ocurre con Lilyanna y el Experimento fallido, que son introducidos en las cinemáticas y adquieren ludicidad al incorporarse como cartas

cuyas mecánicas se corresponden con la historia introducida en las cinemáticas. Así, la carta de Lilyanna usa su magia para apoyar a Alzur, curando unidades y replicando hechizos, y desaparece del mazo del jugador luego de su muerte; y el Experimento fallido muta constantemente, a causa de los brebajes a los que fue sometido, alterando sus poderes de forma impredecible a lo largo de la ronda.

Por otro lado, las cartas de los enemigos que el jugador puede enfrentar en su recorrido no están sujetas a la historia de las cinemáticas, sino que adquieren su narratividad de acuerdo con una temática o concepto que da su identidad al personaje y define a partir de ella las mecánicas que desplegará en el campo de batalla. Esto se observa en los ejemplos descritos con anterioridad, como el Alquimista chiflado que en su locura usa sus conocimientos para transmutar a cualquier unidad en otra aleatoria, o el Silvano enfurecido que mantiene una simbiosis con la naturaleza y usa magia drúidica para potenciar a sus unidades aliadas.

De esta manera, las mecánicas no sólo engloban las posibilidades lúdicas del jugador, sino que se extienden a las cartas de enemigos que se modifican de acuerdo con el trasfondo del personaje que representan. Siguiendo el MDA (Hunicke et al, 2004), esto implica que las dinámicas generadas a partir de ellas varían de la misma manera, instando al jugador a preferir un estilo de juego sobre otro para derrotar a un determinado oponente. Por ejemplo, al enfrentar al Interrogador del capítulo, que es capaz de crear y jugar una copia de cualquier unidad Espía enemiga y cuyo mazo está orientado a otorgar este estatus a las cartas del jugador, resulta ideal contar con cartas que posean la habilidad de Velo, que las inhibe de adquirir otros estatus, para potenciarlas sin temor a que el Interrogador las duplique y pueda alcanzar un puntaje alto con ellas.

Ocurre algo similar contra el Gran jefe nekker, que genera un nekker potenciado cada vez que se destruye una de sus unidades, por lo que el jugador tendrá que causar daño suficiente al enemigo para disminuir su puntaje, pero evitando eliminar sus cartas del campo de batalla. Todas estas situaciones y acciones posibles del jugador indican una estética basada en el desafío, concibiendo al juego como un curso de obstáculos a superar. Esta se encuentra permeada por la narratividad, que se exterioriza mediante el *gameplay* a partir de las mecánicas facilitadas por las habilidades de los enemigos, basadas en su caracterización, y las dinámicas desplegadas por el jugador en consecuencia.

El primero de muchos

Si bien no se relacionan estrictamente al *gameplay*, existen otras instancias de narrativización que complementan a la jugabilidad en cuanto a la construcción del mundo narrativo en el que está inmerso el juego. Así ocurre, por ejemplo, con las cartas y el *flavor text*. Más allá de su cualidad de pieza lúdica para el jugador, estas representan a un objeto o personaje mediante una imagen, acompañada por un texto descriptivo que desarrolla el trasfondo de lo representado. También entre estas instancias es posible considerar a los lugares de poder y a los eventos que se presentan al jugador en los nodos del mapa.

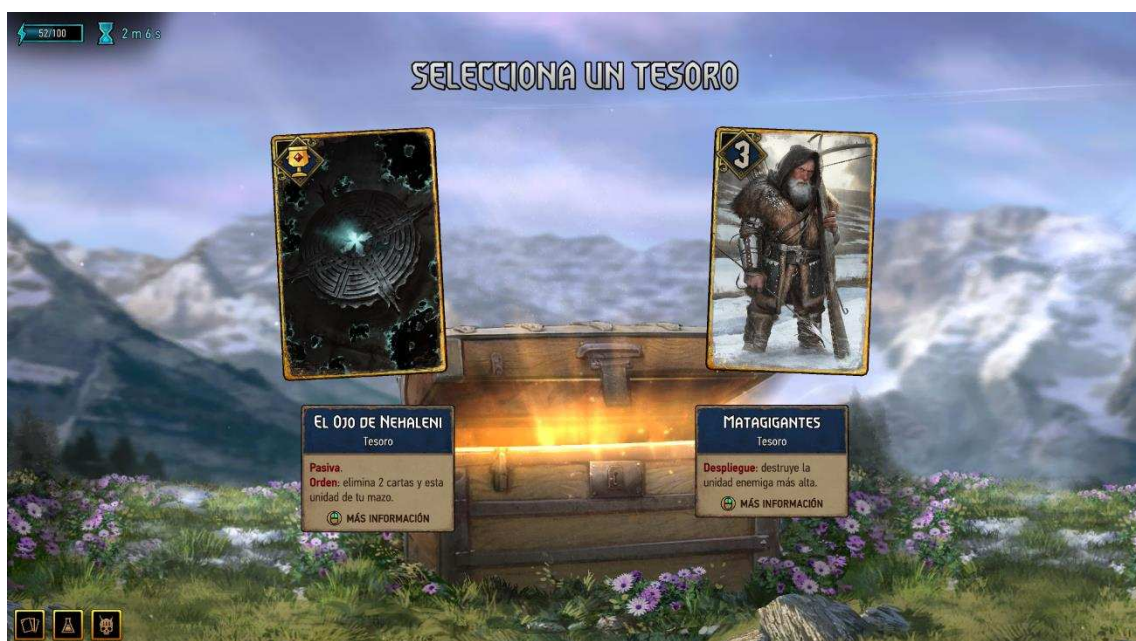
Ambos introducen un elemento de toma de decisiones al *gameplay*, pero su aporte más significativo recae en el hecho de narrativizar las modificaciones a la baraja del jugador. Esto lo logran basándose en el viaje de Alzur como premisa, durante el cual el hechicero encuentra fuentes de energía mágica y situaciones que involucran a los habitantes del Continente, constituyendo lugares de poder y eventos, respectivamente. Todas estas instancias destacan sobre todo por su carácter

transmedia, ya que hace referencia al mundo narrativo de *The Witcher*, extendido tanto a otras entregas de juegos digitales y de tablero como a novelas, películas, series, cómics e incluso figuras de acción.

Como cartas tesoro, que el jugador puede adquirir a través de los cofres distribuidos por el mapa (ver Figura 20), destacan dos objetos que aparecen en entregas anteriores de la saga principal de juegos. Aerdight representa a una espada de plata de hoja ligera, muy afilada y equilibrada a la perfección, que sólo se revela a aquellos dignos de ella. La carta en sí empieza en el campo de batalla, y su habilidad de Orden inflige daño a una unidad enemiga, el cual va aumentando a medida que el jugador la usa para destruir cartas durante el recorrido. Hace referencia a la espada que la Dama del Lago, diosa ninfa asociada al destino, obsequia al brujo como agradecimiento por sus honrados servicios durante *The Witcher* (2007). También hace su aparición en la segunda entrega, *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011), donde Geralt la utiliza para salvar la vida del rey Foltest del ataque de un dragón, perdiéndola en el proceso.

Figura 20

La pantalla de selección en el nodo de un tesoro.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido directamente del juego.

Por otro lado, el Ojo de Nehaleni es una pieza circular de hierro grabada con un patrón laberíntico, que simboliza a la diosa de la suerte, Nehaleni, y permite disipar ilusiones. La carta, que empieza en el campo de batalla, tiene una habilidad de Orden que permite eliminar dos cartas y a sí misma de la baraja. Este objeto hace su aparición en *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) durante la exploración en busca de pistas del laboratorio de un elfo que había visitado a Ciri. Geralt y Keira Metz, poderosa bruja miembro de la Logia de Hechiceras, encuentran la salida bloqueada por una ilusión, por lo que Keira obsequia este artefacto mágico al brujo para desvanecerla.

Algunas de las cartas de los personajes remiten a la saga principal de juegos. Recordando la historia del barón sanguinario en *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), Dea es su hija no nacida que adopta la forma de una malograda, una criatura deformada en busca de venganza, a causa de haber sido enterrada sin rito ni ceremonia; y posteriormente, ayudada por Geralt, de una doméstica, un espíritu benéfico protector de su familia, que ayuda al brujo a seguir las pistas de Anna y Tamara. Como carta, la Malograda inflige daño a la unidad enemiga superior al final del turno del jugador, y su habilidad de Orden lo convierte en una Doméstica, la cual potencia a la unidad aliada inferior cuando termine el turno, refiriéndose así ambas mecánicas a la naturaleza vengativa y protectora de estos seres.

Phillip, el barón, que resulta ser el causal de la huida de su familia y la pérdida de Dea a raíz de sus actitudes violentas, es introducido por el texto de ambientación como un padre arrepentido y dispuesto a cambiar, al igual que ocurre en su arco de personaje durante el juego de la saga principal. Sin embargo, su carta, que restablece el poder de una unidad y le causa sangrado con una duración igual a la cantidad de potencia

perdida, representa su brutalidad y autoritarismo, recordando sus días como soldado del ejército temerario y el trato con sus súbditos (ver Figura 21).

Figura 21

Descripción de la carta del barón sanguinario.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido directamente del juego.

Se incluyen también cartas que referencian a títulos spin-off de la saga principal, como la historia de *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018) que detalla la travesía de la reina de Lyria y Rivia para recuperar su trono y liberar a los reinos del Norte de la invasión del imperio de Nilfgaard. La protagonista es la reina Meve, soberana fuerte, decidida y justa con un gran corazón capaz de demostrar tanto compasión como severidad, lo que la hace muy querida y respetada por su pueblo. Estos rasgos de su caracterización se traducen tanto al texto descriptivo de su carta, que señala que en tiempos de guerra los gobernantes deben dejar de lado sus diferencias para empuñar sus armas y salir en defensa de sus súbditos, como lúdicamente en las mecánicas de la misma, la cual potencia a todas las unidades aliadas al final del turno.

Reynard Odo es un oficial del ejército reconocido por su lealtad, disciplina y serenidad que ha acompañado a la familia real sirviendo durante diez años como mano derecha del rey Reginald, y otros ocho como consejero bajo el comando de Meve. El texto descriptivo de su carta señala su orgullo de servir a la reina en una causa tan digna como liberar a los reinos del Norte de la opresión nilfgaardiana. Como general, inspira a sus hombres a través de su ejemplo, lo que se traslada a su carta con la habilidad de potenciar a las unidades adyacentes en su despliegue y, una vez en el campo de batalla, a cada unidad que juegue el jugador.

La construcción de la narratividad (Fabbri, 1998/2000) desde las cartas, entonces, se da principalmente a partir del carácter transmedia de las mismas, que toma la representación de un determinado objeto o personaje en otras instancias del mismo universo ficcional y la integra en sus propias modalidades lúdicas. Así, la narratividad supone no sólo emplear el arte y el texto de ambientación de cada carta para evocar el recuerdo del jugador sobre lo que simboliza la pieza, sino también utilizar sus mecánicas constitutivas y las dinámicas generadas en consecuencia para lograrlo. Esto se condice con la idea de narrativa evocativa (Jenkins, 2004), que aprovecha la manipulación del espacio de juego para entablar un diálogo con otros medios y nutrirlo de narratividad, en este caso a través de cartas jugables que incluyen personajes y objetos de otros videojuegos de la serie.

La caracterización transmedia de cada carta no se ve sólo en lo que representa por sí misma, sino en las mecánicas que dispone el jugador a partir de ellas y que se relacionan íntimamente con el trasfondo de cada pieza. De esta manera, el poder inigualable de Aerondight se evidencia en su aumento de daño por cada carta enemiga destruida; la crueldad del barón sanguinario, en el sangrado producido a otra unidad; o la honradez de la reina Meve, en el potenciamiento a las unidades aliadas. A su vez,

de esta conjunción surgen las dinámicas, acordes con la narratividad imbuida en las mecánicas ya que cada carta y su trasfondo apuntan a un modo de juego particular, dando lugar a la posibilidad de inclinarse más hacia lo ofensivo o lo defensivo en función del perfil de mazo que esté empleando el jugador.

Más allá de las batallas, el juego integra la toma de decisiones a través del movimiento por el mapa, definido por los nodos. Al igual que los caminos que componen, estos puntos de interés se estructuran de manera aleatoria, configurando instancias de batallas, tesoros, lugares de poder o eventos, cuyo recorrido será dispuesto por el jugador en base a sus recursos disponibles. Las intersecciones son zonas en las que se concentra el Poder, la energía empleada por los usuarios de la magia en el universo ficcional de *The Witcher*. Para que una intersección alcance su máximo potencial energético, se erigen altares de piedra, conocidos como lugares de poder, que son accesibles para cualquier individuo con dones mágicos.

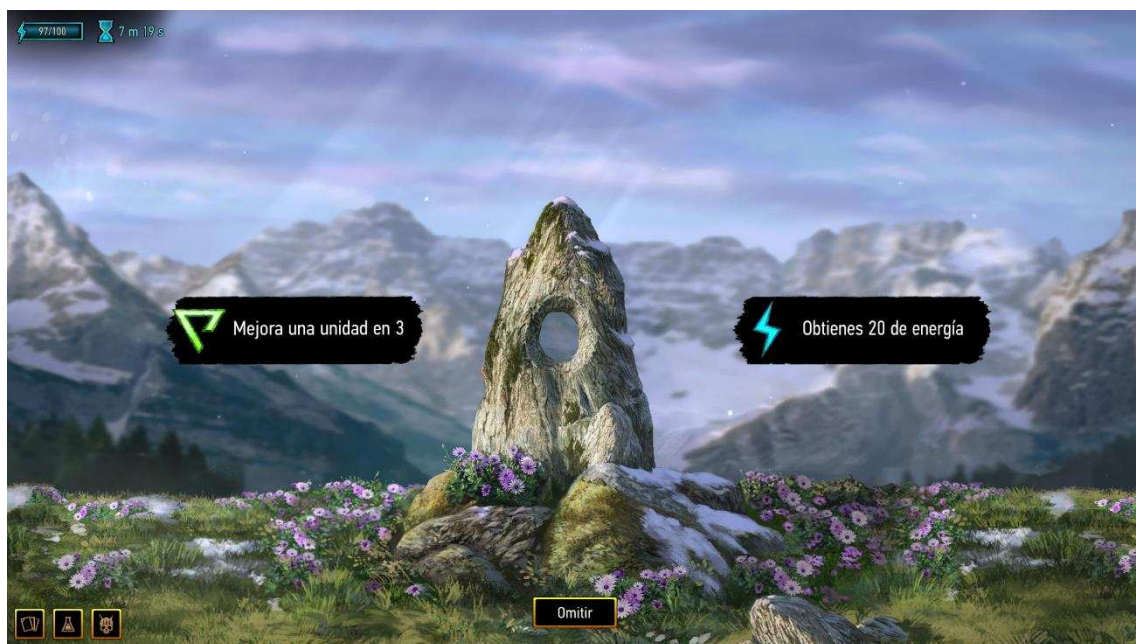
En los juegos de la saga principal, Geralt puede activarlos para obtener poderes mejorados de manera temporal o bien potenciar un determinado signo y conseguir puntos de habilidad. Funcionan de manera similar en *Gwent*, ofreciendo al jugador la posibilidad de eliminar, transformar, mejorar o duplicar una carta de su mazo, según el color que presente el altar en el nodo generado aleatoriamente; o bien reponer parte de la energía de Alzur en su lugar, que se utiliza para invocar Hechizos y cartas especiales durante las batallas (ver Figura 22).

Desde el MDA (Hunicke et al, 2004), estas mecánicas de decisión dan lugar a dinámicas enfocadas en perfilar un determinado tipo de mazo, que depende del estilo de juego del jugador y de los recursos que haya logrado obtener en su recorrido. Así, el jugador puede eliminar cartas que no le sirvan, transformar las que no sinergizan con su

mazo, o bien mejorar o duplicar una carta poderosa o que considere clave para su estrategia. En este caso, la narratividad (Fabbri, 1998/2000) se percibe principalmente desde la toma de decisiones, que estructura el camino a seguir del jugador y las acciones que lleva adelante sobre su mazo, pero también está presente en la transmedialidad evocada por los lugares de poder.

Figura 22

La pantalla de selección en un nodo perteneciente a un lugar de poder.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido directamente del juego.

Otra de las formas que pueden adoptar los nodos corresponde a los eventos. Estas instancias plantean una situación particular, generada de manera aleatoria mediante gráficos y texto, sobre la que el jugador deberá tomar una decisión entre las opciones disponibles, afectándolo principalmente en términos de jugabilidad. Todos ellos ofrecen al jugador diversas posibilidades, inmersas en un contexto narrativizado, que generalmente implican modificar de alguna manera sus recursos, ya sea en forma positiva o negativa. Por ejemplo, en “El club de la lucha”, Alzur se abre paso por los callejones de una ciudad y oye el clamor de una multitud dentro de un establo, donde

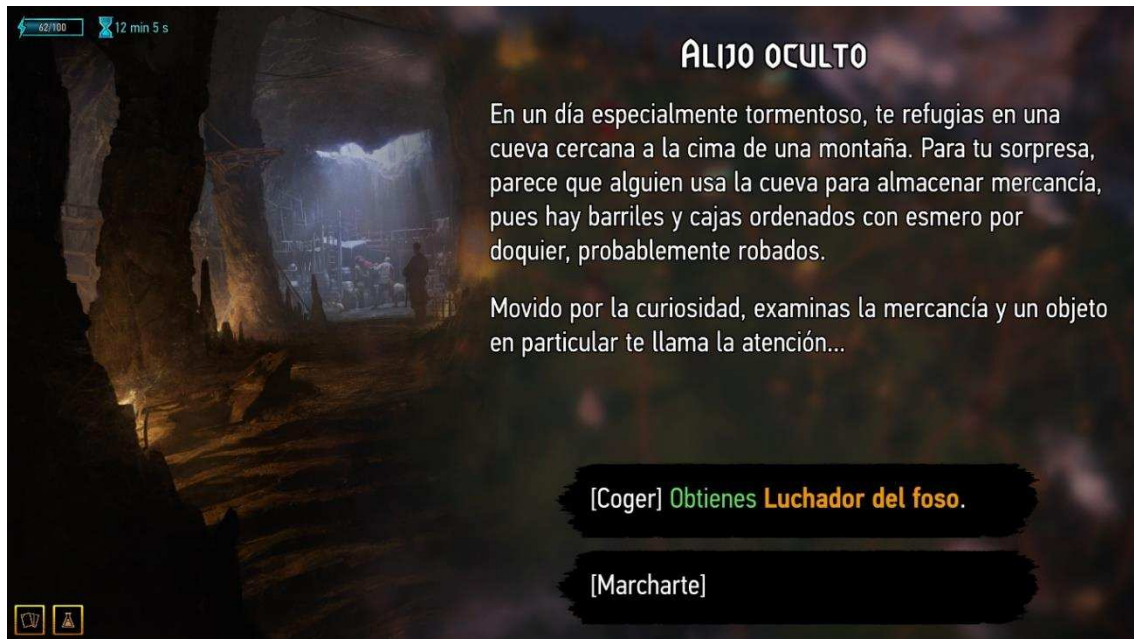
descubre un torneo de peleas ilegales. El jugador puede apostar por un ganador, ya sea el aspirante o el campeón Koszoka, los cuales tienen un 30% de probabilidad de revalorizar una unidad en 10 o un 70% pero en 3, respectivamente.

En “Alijo oculto” (ver Figura 23), Alzur se refugia de la tormenta en una cueva cerca de la montaña y encuentra un almacén de mercancía robada. El jugador tiene la opción de tomar una carta o marcharse, y de elegir lo primero, descubrirá que es una trampa y un tronco con pinchos se precipita hacia él: puede bloquear el ataque, que le hará perder 25 puntos de energía, o tirarse al suelo, generando dos cartas de Herida. Finalmente, en “Peaje del puente”, Alzur encuentra un puente vigilado por un trol de piedra armado con una lanza improvisada que exige un pago a cambio de dejarlo pasar. El jugador debe elegir alguna de las tres cartas dispuestas para pagarle, eliminándolas de su baraja, o dar la vuelta y elegir otro camino.

Desde la óptica del MDA (Hunicke et al, 2004), las mecánicas se basan en la gestión de recursos, en la forma de energía, tesoros o cartas del mazo, y la toma de decisiones de acuerdo con las opciones disponibles. Estos cursos de acción están condicionados por la naturaleza del evento, que se ve revestido de narrativa (Fabbri, 1998/2000) por la introducción de una breve historia en la forma de texto que enmarca las posibilidades lúdicas del jugador. De estas mecánicas imbuidas de narrativa surgen dinámicas sustentadas en la construcción y modificación del mazo, al igual que ocurre con los lugares de poder, acordes a las preferencias del jugador en cuanto a estilo de juego, dentro de lo que permita la aleatoriedad.

Figura 23

El texto que introduce el evento “Alijo oculto” y las posibles decisiones.



Nota. Captura realizada por la autora, obtenido directamente del juego.

En conclusión, teniendo en cuenta todas las formas descritas hasta ahora, desde las batallas, las cartas en sí mismas y otras modalidades como los eventos y los lugares de poder, la narratividad (Fabbri, 1998/2000) se construye tanto desde las mecánicas del propio juego como desde el universo transmedia. Así, existen cartas que hacen referencia a otras instancias mediales, sobre las que es posible observar una relación entre el funcionamiento lúdico de cada carta y su comportamiento narrativo. Dea y Phillip recuerdan la misión del barón sanguinario de *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), y Meve y Reynard el conflicto entre los reinos del Norte y Nilfgaard en *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018).

Todos ellos funcionan como un puente entre las historias de otros títulos de la serie, tomando la caracterización de cada personaje dada en ellos y volcándola a las diferentes mecánicas que desarrolla cada carta, haciendo efectiva la narratividad. Dejando de lado la transmedialidad, surgen los eventos, que introducen y desarrollan

una determinada situación narrativa de la que el jugador participa utilizando la toma de decisiones. Ya se trate de un lugar de poder inestable o de una celebración en la hoguera, esta mecánica se contextualiza en la micronarrativa presentada por el evento y tiene sus consecuencias lúdicas sobre el jugador en sus reservas de energía o las cartas de su mazo.

Desde el MDA (Hunicke et al, 2004), las mecánicas de las cartas y los eventos dan lugar a dos modos de juego diferentes. Las dinámicas generadas por las cartas de personajes jugables están sujetas a la estrategia elegida por el jugador para enfrentar a un determinado enemigo, mientras que en el caso de los eventos estas dinámicas se establecen a partir del mazo del jugador y sus decisiones sobre este. Estas dinámicas se encuentran mediadas por la narratividad, no sólo aludiendo a lo transmedia como las cartas o generando una situación narrativa como ocurre con los eventos, sino en el propio movimiento a través de los nodos.

El hecho de que el jugador elija el camino a recorrer ya implica un cambio en el mundo ficcional que construye el juego, seguido por distintas instancias de eventos o batallas aleatorios, lo que se corresponde con las secuencias y transformaciones que definen a la narratividad. De esta manera, *Gwent* no narra en un sentido convencional desde un relato, sino que evoca elementos de las competencias narrativas preexistentes del jugador (Jenkins, 2004). Si bien la experiencia lúdica se encuentra enmarcada por la narratividad, como se ha analizado en el capítulo, la predominancia es lúdica, por lo que configura una estética basada en el desafío que parte desde la gestión de los recursos y, gracias a su utilización de la narrativa evocativa, es capaz de engendrar una estética de fantasía y narrativa que se articula tanto con los propios mecanismos lúdicos del juego como con las historias presentadas por otros títulos de la serie.

CONCLUSIONES

Como uno de los fenómenos artísticos y tecnológicos más importantes del siglo, el impacto del videojuego es, cuanto menos, innegable. Aunque en una parte del imaginario colectivo todavía es visto únicamente como una forma de entretenimiento u ocio, el videojuego es un artefacto capaz de repensar y transformar la cultura a través de su cualidad como medio de expresión. Esto se evidencia en su fin último, la construcción de experiencias, llevado a cabo desde el aprovechamiento de un espacio digital con posibilidades de expansión y la participación activa del jugador en él.

Sobre todo, en el caso de grandes producciones, es habitual que estas experiencias construyan una narración transmedia, desplegando sus historias a través de múltiples medios y plataformas (Scolari, 2018), integrando sus elementos de forma interactiva o bien funcionando como puentes hacia su descubrimiento. A través de esta articulación, se generan y desarrollan los mundos ficcionales que enriquecen tanto lo representado en cada medio como la experiencia lúdica y narrativa que hace al videojuego.

Puede resultar una obviedad que el videojuego ofrece experiencias lúdicas, pero no sucede lo mismo con la narrativa. En la historia del medio, no siempre fue común la inclusión de la narrativa como una dimensión formativa, y aunque hoy en día es más frecuente que el funcionamiento lúdico y narrativo se hallen imbricados, tampoco ocurre siempre. Algunos videojuegos deciden relegar la narrativa a un plano secundario, mientras que otros se anclan tanto en ella que lo lúdico pareciera quedar desdibujado.

Es en este espectro tan amplio de posibilidades que cabe preguntarse cuáles son los mecanismos del videojuego para construir una narrativa y de qué manera ésta

interactúa con los aspectos lúdicos. Esto es lo que buscó responder la presente investigación, en un intento por comprender cómo se conecta la narrativa dentro de un mismo universo ficcional con lo lúdico. Para ello, se hizo hincapié en los modos particulares del videojuego, considerando la articulación entre los aspectos lúdicos y narrativos que da lugar a formas específicas de estructurar el relato. Desde un marco teórico ensamblado desde la narratología tradicional y el marco de trabajo MDA, se establecen ambas dimensiones, estudiadas en los casos observados, como estructuras que convergen para dar lugar a un todo ludo-narrativo que permea el juego y es percibido por el jugador a través de su participación en él.

Al tratarse de un título de rol y acción, *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) es clásico en su exposición, basándose fundamentalmente en el uso de cinemáticas y diálogos interactivos para desarrollar la historia principal y las subtramas que se introducen a partir de las misiones secundarias, los contratos y las búsquedas del tesoro. Estas modalidades se construyen desde la *quest* (Howard, 2022), estructura que permite avanzar la historia presentada en secuencias predefinidas a través de la participación activa del jugador, oficiando como puente entre lo narrativo y lo lúdico.

Las misiones incorporan como mecánica básica a la toma de decisiones, que requiere de la mediación del jugador para modificar tanto las funciones que componen el relato como las dinámicas que facilita la instancia de juego contextualizada en él. Al desarrollarse en un vasto espacio con características de mundo abierto, se observa también la narración ambiental (Jenkins, 2004), técnica que enriquece el mundo ficcional del juego a través de la disposición de objetos en el espacio que evocan una historia en el jugador a partir de su interacción con ellos.

Por su parte, *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018) incorpora tanto estos elementos tradicionales de rol como otras características propias de los juegos de aventura y de cartas coleccionables. Además de las cinemáticas y los diálogos interactivos que exponen la trama principal, las misiones se desarrollan mediante cuadros de texto acompañados de gráfica y efectos de sonido. Tanto los diálogos como las misiones incorporan una mecánica de toma de decisiones, que afecta su desarrollo, direccionando la historia y acarreando consecuencias lúdicas a nivel de los recursos del jugador.

Más allá de estas similitudes, este título destaca por el aprovechamiento particular de su jugabilidad basada en cartas, que es capaz de desplegar las funciones del relato (Barthes, 1966/1977) y desarrollar momentos narrativos (Todorov, 1978/1996) a través de las mecánicas propias de estas piezas, lo que resulta en la interpretación de la historia por parte del jugador mediante la gestión de las cartas. Esto se da no sólo en la forma de batallas o enfrentamientos bélicos, sino también como rompecabezas que representan lúdicamente distintos sucesos de la historia.

Finalmente, *Gwent: Rogue Mage* (2022) deja de lado el rol como género e incorpora las cartas como su principal elemento de jugabilidad en un entorno *roguelike* que se genera de forma procedural. Su premisa narrativa es presentada a través de la cinemática introductoria y enmarca al juego en un momento específico de un posible relato a modo de contexto. En sintonía con ello, este título prioriza el aspecto lúdico, el cual toma forma casi exclusivamente a través de batallas con cartas, donde la narratividad, que excede a la estructura semiótica del relato (Fabbri, 1998/2000) se desprende de su representación de personajes y objetos del universo transmedia de *The Witcher*, que además se ve plasmada en las mecánicas de cada pieza.

Si bien los casos anteriores también incluyen elementos transmediales, este lo emplea como su principal herramienta para generar narratividad desde lo lúdico. Además de esta particularidad de las cartas, la narratividad se logra también al incorporar el movimiento entre nodos y los eventos, que presentan una historia breve con instancias basadas en mecánicas de decisión, que tienen consecuencias a nivel lúdico respecto al mazo del jugador.

De acuerdo con los supuestos de la tesis, planteados al comienzo de la investigación, se sugirió que la narrativa se desarrolla desde la jugabilidad, lo cual se comprueba para los casos elegidos dada la estrecha relación entre ambas dimensiones. Esto implica dejar de lado a otras formas de moldear un relato que no dependen estrictamente de lo lúdico, como es el caso de los textos, diálogos y cinemáticas, que podrían ser más prevalentes en otros títulos y géneros, por lo que no es un resultado extrapolable al videojuego en general.

Luego, se teorizó sobre la predominancia narrativa en la construcción de las estéticas, que es refutado por el gradiente mismo que introducen los casos, desde un juego cuya experiencia se basa enteramente en la narrativa hasta otro que la utiliza como agregado y se enfoca en el desafío como estética principal. Sin embargo, la caracterización de los placeres o emociones que genera un juego es mucho más rico en matices y su diseño no depende necesariamente de las mecánicas y dinámicas, por lo que el MDA puede resultar vago en la definición de las estéticas y muy lineal en cuanto a la construcción de la experiencia de juego.

Finalmente, sobre el relato en sí, se dijo que sus funciones nucleares conforman transformaciones mitológicas, lo que se comprueba revisando la historia principal de los casos analizados, en la que sus puntos claves están marcados por el cambio

generado a partir de una situación y su contraria. Esto lleva a plantear las posibles limitaciones de la mirada estructuralista, que se centra casi exclusivamente en la forma, ignorando en gran parte el contenido, y cuyo foco está puesto más en el análisis literario, por lo que su adaptación puede divergir un poco de sus conceptos originales y presentar desafíos a la hora de extrapolarlas a un medio lúdico.

Al margen de esto, considerando los resultados en el análisis, la investigación logró, a grandes rasgos, alcanzar los objetivos planteados. Si bien aborda una temática ampliamente conocida en el campo de estudio, su enfoque integral aspira a ser de utilidad para el análisis y el diseño de narrativas interactivas en el ámbito de los juegos digitales. Asimismo, se espera abrir nuevas perspectivas que abarquen la creación de narrativas con relación a la jugabilidad, centradas en otros aspectos más allá de su estructura como la temática o la significación, integrando miradas interdisciplinarias y expandiéndose a otros títulos y géneros, particularmente en la comunidad iberofona donde, si bien se han llevado adelante importantes investigaciones, el campo tiene un gran potencial para su expansión y diversificación. Como lo demuestra *The Witcher*, el videojuego es capaz de desplegar complejas narrativas que moldean o enriquecen la experiencia de juego, tanto de manera autónoma como extendiéndose a otros relatos que componen un universo transmedia, y lo hacen a través de mecanismos únicos relacionados a la ergodicidad que refleja la esencia del medio.

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* [Cibertexto: perspectivas sobre literatura ergódica]. Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2004). Quest Games as Post-Narrative Discourse [Juegos de misiones como discurso post narrativo]. En Ryan, M. L. (Ed.), *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* (pp. 361-376). University of Nebraska Press.
- Abbott, H. P. (2002). *The Cambridge Introduction to Narrative* [Introducción de Cambridge a la narrativa]. Cambridge University Press.
- Abbott, H. P. (2007). Story, plot and narration [Historia, trama y narración]. En Herman, D. (Ed.), *The Cambridge Companion to Narrative* (pp. 39-51). Cambridge University Press.
- Ander-Egg, E. (1972). Introducción a las técnicas de investigación social. Humanitas.
- Araya, V., Alfaro, M. & Andonegui, M. (2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. *Laurus*, 13(24), 76-92.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111485004>
- Arias, F. G. (2012). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica. Episteme.
- Arsenault, D. (2014). Narratology [Narratología]. En Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 671-682). Routledge.
- Arsenault, D. & Perron, B. (2009). In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay [En el marco del ciclo mágico: los círculos de la jugabilidad]. En Wolf,

- M. J. P. & Perron, B. (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 109-131). Routledge.
- Barash, Z. (3 de septiembre de 2019). Telling Stories with Cards, Part 1 [Contar historias con cartas, parte 1]. *Hipsters of the Coast*.
<https://www.hipstersofthecoast.com/2019/09/telling-stories-with-cards-part-1/>
- Barbosa, A. (11 de diciembre de 2018). Thronebreaker: The Witcher Tales Review - Queen Of Hearts [Reseña de Thronebreaker: The Witcher Tales - Reina de corazones]. *GameSpot*. <https://www.gamespot.com/reviews/thronebreaker-the-witcher-tales-review-queen-of-he/1900-6417014/>
- Barthes, R. (1977). Introducción al análisis estructural de los relatos (B. Doriots, Trad.). En Niccolini, S. (Comp.), *El análisis estructural*. Centro Editor de América Latina. (Trabajo original publicado en 1966).
- Barton, M. & Stacks, S. (2019). *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games* [Mazmorras y Escritorios: La historia de los juegos de rol de computadora]. CRC Press.
- Björk, S. & Holopainen, J. (2005). *Patterns in Game Design* [Patrones en diseño de videojuegos]. Charles River Media.
- Blizzard Entertainment. (2014). *Hearthstone* [Windows]. Blizzard Entertainment.
- Brockmeier, J. (2014). *Narrative as Cultural Practice* [La narrativa como práctica cultural]. En Leung, C. & Street, B. (Eds.), *The Routledge Companion to English Studies* (pp. 333-343). Routledge.

Buckler, M. (31 de octubre de 2012). A History of the Videogame Narrative [Historia de la narrativa en los videojuegos]. *The Amherst Student*.

<https://amherststudent.amherst.edu/article/2012/10/31/history-videogame-narrative.html>

Bycer, J. (2021). *Game Design Deep Dive: Roguelikes* [Diseño de juegos en profundidad: Roguelikes]. CRC Press.

Byrne, S. (2 de diciembre de 2016). *The evolution of video game stories: from Nolan Bushnell to Blizzard Entertainment and beyond* [La evolución de las historias en los videojuegos: desde Nolan Bushnell a Blizzard Entertainment y más allá]. CNET.

<https://www.cnet.com/tech/gaming/video-game-storytelling-evolution-bushnell-schafer-morhaime/>

Cambridge University Press. (s. f.). Jugabilidad. En *Diccionario Cambridge inglés-español*. Recuperado el 7 de noviembre de 2023, de

<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/espanol-ingles/jugabilidad>

Carr, D. (2009). Textual Analysis, Digital Games, Zombies [Análisis textual, juegos digitales, zombies]. En *DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Digital Games Research Association.

<https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/472>

Carr, D., Buckingham, D., Burn, A. & Schott, G. (2006). *Computer Games: Text, Narrative and Play* [Juegos de computadora: Texto, narrativa y juego]. Polity.

Carrasco Díaz, S. (2006). Metodología de la investigación científica. San Marcos.

CD Projekt Red (2022). *Gwent: Rogue Mage* [Windows]. CD Projekt.

CD Projekt Red (2016). *Gwent: The Witcher Card Game* [Windows]. CD Projekt.

- CD Projekt Red (2018). *Thronebreaker: The Witcher Tales* [Windows]. CD Projekt.
- CD Projekt Red (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Windows]. CD Projekt.
- CD Projekt Red. (s. f. -a). *The Witcher 3: Wild Hunt*. The Witcher. Recuperado de <https://www.thewitcher.com/us/es/witcher3>
- CD Projekt Red. (s. f. -b). *Thronebreaker: The Witcher Tales*. The Witcher. Recuperado de <https://www.thewitcher.com/es/thronebreaker-witchertales>
- CD Projekt Red. (s. f. -c). *GWENT: Rogue Mage*. Play Gwent. Recuperado de <https://www.playgwent.com/es/rogue-mage>
- Cerda Gutiérrez, H. (1993). Los elementos de la investigación: cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlos. El Búho.
- Collins. (s. f.). Gameplay. En Collins English Dictionary. Recuperado el 7 de noviembre de 2023, de <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/gameplay>
- Collins. (s. f.). Playability. En Diccionario Collins inglés-español. Recuperado el 7 de noviembre de 2023, de <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles-espanol/playability>
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design* [El arte del diseño de videojuegos]. McGraw-Hill.
- Crowther, W. (1976). *Colossal Cave Adventure* [PDP-10]. CRL.
- Cryer, H. (13 de julio de 2022). Gwent: Rogue Mage review: a solid expansion of an already enticing minigame [Reseña de Gwent: Rogue Mage: una expansión sólida de un ya atractivo minijuego]. *Rock Paper Shotgun*.

<https://www.rockpapershotgun.com/gwent-rogue-mage-review-a-solid-expansion-of-an-already-enticing-minigame>

Daniel Mullins Games. (2021). *Inscription* [Windows]. Devolver Digital.

David Cruz, J. (2013). Modelo actancial. Los resortes narratológicos de la obra de Greimas. *Escribanía*, 11(2), 85-110.

<https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/escribania/article/view/885>

Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (2012). *Manual SAGE de investigación cualitativa*. Vol. I (C. Pavón, Trad.). GEDISA. (Trabajo original publicado en 2005).

Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games* [Storyplaying: Agencia y narrativa en videojuegos]. De Gruyter.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Pajares Tosca, S. (2020). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* [Entendiendo al videojuego: introducción esencial]. Routledge.

Fabbri, P. (2000). *El giro semiótico* (Vivanco Gefaell, J., Trad.). Gedisa. (Trabajo original publicado en 1998).

Fernández Riquelme, S. (2017). Si las piedras hablaran. Metodología cualitativa de Investigación en Ciencias Sociales. *La Razón Histórica*, (37), 4-30.

<https://www.revistalarazonhistorica.com/37-2/>

Fernández-Vara, C. (2009). *The tribulations of adventure games: integrating story into simulation through performance* [Tesis de doctorado, Instituto Tecnológico de Georgia].

- Fernández-Vara, C. (2011). Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling [Los espacios de juego dicen mucho: narración indicial]. En *2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*. Digital Games Research Association.
<http://hdl.handle.net/1721.1/100274>
- Frick, A. (5 de abril de 2023). The Witcher 3: Wild Hunt – The Choice Driven RPG That Changed the Gaming Industry [The Witcher 3: Wild Hunt, el RPG basado en decisiones que cambió la industria del videojuego]. *Gamesfinitly*.
<https://www.gamesfinitly.com/editorial/the-witcher-3-wild-hunt-the-choice-driven-rpg-that-changed-the-gaming-industry/>
- Good, O. (17 de noviembre de 2018). Thronebreaker misses sales expectations because of GOG's small reach, says CD Projekt Red [Según CD Projekt Red, Thronebreaker no alcanza las expectativas de venta por el pequeño alcance de GOG]. *Polygon*.
<https://www.polygon.com/2018/11/17/18100180/thronebreaker-the-witcher-3-pc-gog-com-steam-cd-projekt-red-sales>
- Greimas, A. J. (1987). *Semántica estructural: investigación metodológica* (A. de la Fuente, Trad.). Gredos. (Trabajo original publicado en 1966).
- Guba, E. G. & Lincoln, Y. S. (2000). Paradigmas en competencia en la investigación cualitativa. En Denman, C. A. & Haro, J. A. (Eds.), *Por los rincones: antología de métodos cualitativos en la investigación social* (pp. 113-145). El Colegio de Sonora.
- Hafer, L. (15 de julio de 2022). Gwent: Rogue Mage Review [Reseña de Gwent: Rogue Mage]. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/gwent-rogue-mage-review>

- Hale, D. (Ed.). (2006). *The novel: An anthology of criticism and theory, 1900-2000* [La novela: Antología de la crítica y la teoría]. Blackwell.
- Hasbro. (1935). *Monopoly* [Juego de mesa]. Hasbro.
- Herman, L. & Vervaeck, B. (2019). *Handbook of Narrative Analysis* [Manual de análisis narrativo]. University of Nebraska Press.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). McGraw-Hill.
- Howard, J. (2022). *Quests: Design, Theory and History in Games and Narratives* [Misiones: diseño, teoría e historia en juegos y narrativas]. CRC Press.
- Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research [MDA: Un acercamiento formal al diseño e investigación de videojuegos]. En *AAAI 2004 Workshop: Challenges in Game AI*. Asociación para el Avance de la Inteligencia Artificial. <https://aaai.org/papers/ws04-04-001-md-a-formal-approach-to-game-design-and-game-research/>
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. (Trad.). Alianza Editorial, Emecé Editores. (Trabajo original publicado en 1938).
- Hurtado de Barrera, J. (2000). *Metodología de la investigación holística*. Fundación Sypal.
- Infocom (1980). *Zork* [PDP-10]. Personal Software.
- Ionescu, A. (2019). Postclassical Narratology: Twenty Years Later [Narratología posclásica: veinte años después]. *Word and Text*, 19(1), 5-34.

- Järvinen, A. (2008). *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design* [Tesis doctoral, Universidad de Tampere]. Trepo.
<https://trepo.tuni.fi/handle/10024/67820>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture [Diseño de videojuegos como arquitectura narrativa]. En Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118-130). MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* [Medio-real: videojuegos entre reglas reales y mundos ficcionales]. MIT Press.
- Klastrup, L. & Tosca, S. (2013). Cuando los fans se vuelven jugadores: The Lord of the Rings desde la perspectiva de los mundos transmedia. En Scolari, C. A. (Ed.), *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification* (pp. 177-204). Laboratori de Mitjans Interactius.
- Klevjer, R. (2014). Cutscenes [Cinémáticas]. En Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 437-448). Routledge.
- Landay, L. (2014). Interactivity [Interactividad]. En Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 263-278). Routledge.
- LeBlanc, M. (2006). *Tools for Creating Dramatic Game Dynamics* [Herramientas para crear dinámicas de juego dramáticas]. En Salen, K. & Zimmerman, E. (Eds.), *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology* (pp. 438-459). MIT Press.
- Liveley, G. (2019). *Narratology* [Narratología]. Oxford University Press.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture* [Introducción a los estudios del juego: los juegos en la cultura]. SAGE Publications.

- Melissinos, C. (10 de septiembre de 2015). Are Video Games Art? [¿Son los videojuegos arte?]. *TIME*. <https://time.com/collection-post/4038820/chris-melissinos-are-video-games-art/>
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world* [La realidad está rota: por qué los videojuegos nos hacen mejores y cómo pueden cambiar el mundo]. Penguin.
- Mendizábal, N. (2006). Los componentes del diseño flexible en la investigación cualitativa. En Vasilachis de Gialdino, I. (Coord.), *Estrategias de investigación cualitativa* (pp. 65-105). Gedisa.
- Merriam-Webster. (s. f.). Gameplay. En *Merriam-Webster Dictionary*. Recuperado el 7 de noviembre de 2023, de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gameplay>
- Metacritic. (s. f.). *The Witcher 3: Wild Hunt - Critic Reviews*. Recuperado el 8 de septiembre de 2024, de <https://www.metacritic.com/game/the-witcher-3-wild-hunt/critic-reviews/>
- Moss, R. (25 de marzo de 2017). Roam free: A history of open-world gaming [Deambular libremente: una historia de gaming en mundo abierto]. *Ars Technica*. <https://arstechnica.com/gaming/2017/03/youre-now-free-to-move-about-vice-city-a-history-of-open-world-gaming/>
- Muriel, D. & Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society* [Los videojuegos como cultura: considerando el rol y la importancia de los videojuegos en la sociedad contemporánea]. Routledge.

- Namco (1980). *Pac-Man* [Arcade]. Midway.
- Naughty Dog (2013). *The Last of Us* [PlayStation 3]. Sony Computer Entertainment.
- Nintendo R&D1 (1981). *Donkey Kong* [Arcade]. Nintendo.
- Nitsche, M. (2009). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds* [Espacios del videojuego: Imagen, juego y estructura en mundos 3D]. MIT Press.
- Osorio, A. L. (20 de julio de 2023). Revisiting The Witcher 3: Why the CD Projekt RPG Is Still a Benchmark in Video Game Storytelling 8 Years Later [Revisitando The Witcher 3: Por qué el RPG de CD Projekt Red sigue siendo una referencia en narración para videojuegos ocho años después]. *CBR*.
<https://www.cbr.com/witcher-3-retrospective-story-analysis/>
- Pérez Serrano, G. (1994). Investigación cualitativa: retos e interrogantes. La Muralla.
- Picard, M. (2008). Video Games and Their Relationship with Other Media [Los videojuegos y su relación con otros medios]. En Wolf, M. J. P. (Ed.), *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond* (pp. 293-302). Greenwood.
- Prince, G. (1982). *Narratology: The Form and Functioning of Narrative* [Narratología: La forma y el funcionamiento de la narrativa]. De Gruyter.
- Propp, V. (1981). *Morfología del cuento* (Trad.). Editorial Fundamentos. (Trabajo original publicado en 1928).
- Purdy, K. (12 de abril de 2024). Why there are 861 roguelike deckbuilders on Steam all of a sudden [Por qué hay 861 juegos de construcción de mazos roguelike en Steam de repente]. *Ars Technica*.

<https://arstechnica.com/gaming/2024/04/why-there-are-861-roguelike-deckbuilders-on-steam-all-of-a-sudden/>

Real Academia Española. (s. f.). Jugabilidad. En *Diccionario de la lengua española*.

Recuperado el 7 de noviembre de 2023, de <https://dle.rae.es/jugabilidad>

Rouse, R. (2001). *Game Design: Theory and Practice* [Diseño de videojuegos: teoría y práctica]. Wordware Publishing.

Russell, S. (1962). *Spacewar!* [PDP-10].

Ryan, M. L. (2005). On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology [Sobre los fundamentos teóricos de la narratología transmedia]. En Meister, J. C. (Ed.), *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity* (pp. 1-23). De Gruyter.

Ryan, M. L. (2022). Narratology [Narratología]. En *Encyclopedia of Ludic Terms*.
<https://eolt.org/articles/narratology>

Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Panapo.

Salen, K. & Zimmerman, E. (2005). *Rules of Play* [Reglas del juego]. MIT Press.

Salkind, N. J. (1998). *Métodos de investigación*. Prentice Hall.

Saniz Balderrama, L. (2008). El esquema actancial explicado. *Punto Cero*, 13(16), pp. 91-97. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=421839608011>

Sautu, R., Boniolo, P., Dalle, P. & Elbert, R. (2005). Manual de metodología: Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. CLACSO.

- Schules, D., Peterson, J. & Picard, M. (2018). Single-Player Computer Role-Playing Games [Juegos de rol de computadora de un jugador]. En Zagal, J. P. & Deterding, S. (Eds.), *Role-playing Game Studies: Transmedia Foundations* (pp. 107-129). Routledge.
- Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Deusto.
- Sellers, M. (2018). *Advanced Game Design: A Systems Approach* [Diseño de videojuegos avanzado: un acercamiento desde los sistemas]. Pearson.
- Shepard, M. (27 de agosto de 2022). Inscryption - How and Why [Inscryption: cómo y por qué]. <https://mdshepard1.medium.com/inscryption-how-and-why-bb8d86a68d07>
- Short, E. (3 de mayo de 2016). Card-Deck Narratives [Narrativas en mazos de cartas]. *Emily Short's Interactive Storytelling*. <https://emshort.blog/2016/05/03/card-deck-narratives/>
- Sicart, M. (2008). Defining game mechanics [Definiendo las mecánicas de juego]. *Game Studies*, 8(2). <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Sierra On-Line (1983). *King's Quest* [IBM PC Jr]. Sierra On-Line.
- Sullivan, L. (18 de octubre de 2018). Thronebreaker: The Witcher Tales review: "The new gold standard for how card games can elevate themselves" [Reseña de Thronebreaker: The Witcher Tales: "El nuevo estándar de excelencia para la elevación de los juegos de cartas"]. *GamesRadar+*. <https://www.gamesradar.com/thronebreaker-the-witcher-tales-review/>

- Swink, S. (2009). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation* [La sensación de juego: la guía de un diseñador de juegos a la sensación virtual]. Morgan Kaufmann.
- Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica*. LIMUSA.
- Taylor, S. J. & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados* (J. Piatigorsky, Trad.). Paidós. (Trabajo original publicado en 1984).
- Todorov, T. (1996). *Los géneros del discurso* (J. Romero León, Trad.). Monte Ávila. (Trabajo original publicado en 1978).
- Tomachevski, B. (1982). *Teoría de la literatura* (M. Suárez, Trad.). Akal. (Trabajo original publicado en 1928).
- The Voxel Agents. (2018). *The Gardens Between* [Windows]. The Voxel Agents.
- Wiktionary. (s. f.). Gameplay. En Wiktionary, the free dictionary. Recuperado el 7 de noviembre de 2023, de <https://en.wiktionary.org/wiki/gameplay>
- Wizards Digital Games Studio. (2019). *Magic: The Gathering Arena* [Windows]. Wizards of the Coast.
- Wolf, M. J. P. (Ed.). (2001). *The medium of the video game* [El medio del videojuego]. University of Texas Press.
- Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Eds.). (2003). *The Video Game Theory Reader* [El lector de teoría del videojuego]. Routledge.
- Yin, R. K. (2003). *Case study research: design and methods* [Investigación de estudio de caso: diseño y métodos]. SAGE.

APÉNDICES

Apéndice A

Fichas de observación para The Witcher 3: Wild Hunt

Tabla A1

The Witcher 3 - Prólogo: Kaer Morhen

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Movimiento, sentido de brujo e interacción con objetos. Ataques con espada, bloqueos, esquivas y consumibles. Diálogos interactivos y toma de decisiones. Árbol de habilidades.
	Objetivos	Buscar la llave del dormitorio. Ir al nivel inferior. Hablar con Ciri. Bajar con Ciri al patio inferior. Desenvainar la espada. Apuntar a Vesemir y marcarlo como objetivo. Realizar una serie de ataques rápidos, golpes fuertes y esquivas. Rodar para esquivar el golpe de Vesemir. Realizar una serie de rechazos y de contraataques. Conjuración la señal de Quen, Igni, Aard, Axia e Yrden. Tirar una bomba. Colocarse en el punto indicado. Tirar una bomba al poste de entrenamiento. Envainar la espada.
	Feedback	Toma de decisiones: árboles de diálogo que modifican la interacción con los personajes.
Dinámicas	Modos de juego	Vista 3D y cámara sobre hombro. Interacción basada en un avatar. Gameplay que utiliza movimientos, ataques, bloqueos, hechizos y esquivas para ganar en combate.
Estéticas	Emociones desplegadas	Desafío: agilidad y reflejos en combate. Narrativa: desarrolla un sueño sobre la infancia de Ciri.

Tabla A2

The Witcher 3 - Prólogo: Lila y grosellas / La bestia de Huerto Blanco / El incidente de Huerto Blanco / Audiencia imperial

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	+ Comportamiento de NPCs, tiendas, artesanos y juego de cartas (Gwent). Tablones de anuncios para misiones secundarias y contratos.
	Objetivos	Matar a los ghouls. Seguir a Vesemir. Ir a la taberna de Huerto Blanco. Preguntar a los viajeros sobre Yennefer. Preguntar a los nilfgaardianos sobre Yennefer. Completar el contrato del grifo. / Preguntar al cazador dónde encontró los cuerpos. Encontrar al cazador. Matar a los perros salvajes. Hablar con el cazador. Seguir al cazador. Examinar el lugar donde murieron los soldados nilfgaardianos. Seguir su rastro. Registrar el nido de grifo. Hablar con Vesemir. Prepararse para pelear contra el grifo. Reunirse con Vesemir para la emboscada. Matar al grifo. Recoger un trofeo del cadáver del grifo. Recoger la recompensa de los nilfgaardianos. / Salir de Huerto Blanco con Vesemir. / Matar a los bandidos. / Cambiarse la ropa y hablar con el chambelán. Seguir al chambelán. Hablar con Yennefer. Recuperar el equipo.
	Feedback	Toma de decisiones: árboles de diálogo que modifican la interacción con los personajes.
Dinámicas	Modos de juego	Vista 3D y cámara sobre hombro. Interacción basada en un avatar. Gameplay que utiliza diálogos, combate y exploración para avanzar la historia.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: movimiento libre en un mundo abierto. Desafío: toma de decisiones en diálogos y habilidades de combate. Narrativa: desarrolla la búsqueda de Yennefer.

Tabla A3

The Witcher 3 - Acto I: Tras los pasos de Ciri: Velen - La conexión nilfgaardiana / El barón sanguinario / La historia de Ciri: El rey de los lobos

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	+ Punto de vista de Ciri que incluye movimiento, combate y habilidades especiales.
	Objetivos	Viajar a Velen. Ir a la posada de la Encrucijada. Preguntar por el agente llamado Hendrik. {1}. Buscar al agente llamado Hendrik en la aldea de Villabrezo. Hablar con el superviviente y descubrir lo que sucedió en la aldea. Encontrar al agente llamado Hendrik. Explorar la cabaña

Variable	Indicador	Observaciones
		del agente. / Ir al castillo del barón. Encontrar al barón. {2}. Seguir al sargento. Hablar con el barón. / Seguir el cauce del río y buscar ayuda. Matar a los lobos. Seguir a Gretka. Proteger a Gretka de los lobos. Conseguir sebo de perro e hígado de lobo. Recoger cicuta menor y acónito. Matar al hombre lobo.
	Feedback	Toma de decisiones: árboles de diálogo que modifican la interacción con los personajes y el curso de la historia. {1} Mantener la paz o ser hostil con los hombres del barón. {2} Se permite pasar o no, según cómo se haya tratado a los hombres del barón en la posada.
Dinámicas	Modos de juego	Vista 3D y cámara sobre hombro. Interacción basada en un avatar. Gameplay que utiliza diálogos, combate y exploración para avanzar la historia.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: movimiento libre en un mundo abierto. Desafío: toma de decisiones en diálogos y habilidades de combate. Narrativa: desarrolla el paso de Ciri por Velen y su estadía con el barón.

Tabla A4

The Witcher 3 - Acto I: Tras los pasos de Ciri: Velen - Asuntos familiares / La historia de Ciri: La carrera

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	+ Mejoras temporales de armas y armadura. Carrera de caballos: movimiento con WASD y trote con SHIFT.
	Objetivos	Registrar la habitación. Hablar con el barón sobre el descubrimiento. Encontrar la cabaña del conjurador. {1}. Encontrar a la cabra del conjurador. Hablar con el barón. Salvar al mozo de cuadras y a los caballos atrapados en el establo en llamas. Vencer al barón en una pelea a puñetazos. {2}. Seguir al barón hasta la entrada del castillo, protegerlo de los espectros y calmar a la malograda con la señal de Axia. Invocar a la doméstica donde está enterrada la malograda y seguirla. Examinar los caballos muertos. Buscar la cabaña del pescador. Hablar con el barón sobre su familia. / Vencer al barón en una carrera de caballos. / Encontrar a Tamara, su hija, en Oxenfurt. Hablar con el barón sobre Tamara. Investigar las pistas restantes en Velen y encontrar a la esposa del barón. Hablar con el barón sobre Anna.

Variable	Indicador	Observaciones
	Feedback	Toma de decisiones: árboles de diálogo que modifican la interacción con los personajes y el curso de la historia. {1} Lidar de alguna forma con bandidos. {2} Transformar a la malograda en una doméstica o matarla.
Dinámicas	Modos de juego	Vista 3D y cámara sobre hombro. Interacción basada en un avatar. Gameplay que utiliza diálogos, combate y exploración para avanzar la historia.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: movimiento libre en un mundo abierto. Desafío: toma de decisiones en diálogos y habilidades de combate. Narrativa: desarrolla la historia familiar del barón y la estadía de Ciri en Velen.

Tabla A5

The Witcher 3 - Acto I: Tras los pasos de Ciri: Velen - La persecución de la bruja / Deambulando en la oscuridad

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	+ Gas tóxico que disminuye la salud. Nidos de monstruos que generan oleadas de enemigos. Ilusiones que bloquean el paso.
	Objetivos	Encontrar a la bruja o preguntar a los habitantes de Sotomedio. Encontrar la cabaña de la bruja. Hablar con la bruja en su cabaña. Explorar la cabaña de la bruja con sentidos de brujo. Atravesar el portal en la cabaña de la bruja. Encontrar a la bruja. / Seguir a Keira. Cruzar el portal. Encontrar a Keira. Destruir los nidos de ratas. Explorar las ruinas élficas y buscar información sobre el mago. Explorar las ruinas y seguir los símbolos de golondrinas. Explorar la cámara. Encontrar algo relacionado a Kelpie, el caballo de Ciri. Volver con Keira. Explorar las nuevas cámaras con Keira. Entrar al portal. Examinar la siguiente habitación. Luchar contra el guardián. Continuar explorando las ruinas y buscar los símbolos de golondrinas. Encontrar un modo de activar el portal. Seguir a los guerreros de la cacería salvaje. Permanecer junto a Keira y bajo su escudo mágico. Matar a las criaturas que salen del portal. Perseguir a los guerreros de la cacería salvaje. Luchar contra el guerrero de la cacería salvaje. Buscar información sobre Ciri.
	Feedback	Toma de decisiones: árboles de diálogo que modifican la interacción con los personajes.

Variable	Indicador	Observaciones
Dinámicas	Modos de juego	Vista 3D y cámara sobre hombro. Interacción basada en un avatar. Gameplay que utiliza diálogos, combate y exploración para avanzar la historia.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: movimiento libre en un mundo abierto. Desafío: toma de decisiones en diálogos y habilidades de combate. Narrativa: desarrolla el encuentro de Ciri con un mago misterioso.

Tabla A6

The Witcher 3 - Acto I: Tras los pasos de Ciri: Velen - Las damas del bosque / La historia de Ciri:

La huida de la ciénaga / La historia de Ciri: Desde las sombras

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Movimiento, sentido de brujo e interacción con objetos. Ataques con espada, bloqueos, esquivas y consumibles. Diálogos interactivos y toma de decisiones. Árbol de habilidades.
	Objetivos	Encontrar a las moiras del Cenagal del Jorobado. Encontrar el santuario que marca el principio del rastro de dulces. Seguir el rastro de dulces. Ir a la cabaña y hablar con el chico. Encontrar una forma de alejar de la cabaña a la abuelita. Preguntar por Johnny a los niños de la aldea de la ciénaga. Encontrar a los niños escondidos. Buscar a Johnny en la ciénaga. Conseguir que Johnny salga de su escondite. Seguir a Johnny. Acabar con los monstruos. Registrar el nido de cuervo. Dar la botella a Johnny. Seguir a Johnny hasta la aldea de la ciénaga. Hablar con el regidor de Madriguera Baja sobre el problema de la aldea. Descubrir qué está matando a los habitantes de Madriguera Baja. Descubrir de dónde viene la voz. Hablar con el espíritu en la cueva bajo la Loma de los Susurros. {1}. Destruir el corazón en las raíces del árbol. Hablar con el regidor de Madriguera Baja para decirle que el problema fue resuelto. / Escapar del Cenagal del Jorobado. / Matar al basilisco. Subir a lo alto de la torre y rescatar al barón.
	Feedback	Toma de decisiones: árboles de diálogo que modifican la interacción con los personajes y el curso de la historia. {1} Ayudar al espíritu o matarlo.

Variable	Indicador	Observaciones
Dinámicas	Modos de juego	Vista 3D y cámara sobre hombro. Interacción basada en un avatar. Gameplay que utiliza diálogos, combate y exploración para avanzar la historia.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: movimiento libre en un mundo abierto. Desafío: toma de decisiones en diálogos y habilidades de combate. Narrativa: desarrolla el encuentro de Ciri con las moiras del Cenagal del Jorobado.

Tabla A7

The Witcher 3 - Acto I: Tras los pasos de Ciri: Novigrado - Las piras de Novigrado / Soñando en Novigrado / Flores rotas

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Movimiento, sentido de brujo e interacción con objetos. Ataques con espada, bloqueos, esquivas y consumibles. Diálogos interactivos y toma de decisiones. Árbol de habilidades.
	Objetivos	Visitar a Triss en su casa. {1}. Encontrar la guarida del Rey de los Mendigos. Reunirse con el Rey de los Mendigos. Seguir a Triss. Entrar en el sótano. Encontrar y abrir el pasadizo secreto. Encontrar el paquete perdido. Dar el paquete a Triss. Colocar trampas para ratas en el almacén. Hablar con Triss cuando haya activado el hechizo. Luchar contra los matones. Salir del almacén. / Encontrar a la soñadora en la casa vieja. Registrar el ático. Agarrar la muñeca. Dejar la muñeca en la cuna. Descubrir por qué la puerta se cerró de golpe. Examinar el horno. Hablar con la soñadora. Reunirse con Corinne en el Esturión de Oro. / Ir al Romero y Tomillo. Ayudar a Zoltan a echar a los ocupas. Buscar pistas en la planta baja. Leer la agenda de Jaskier. Hablar con Zoltan, Vespula, Elihal y Marabella. Hablar con Molly. Hablar con Rosa var Attre. Buscar la manera de entrar en la villa de los var Attre. Encontrar a Rosa. Seguir al guardia. Vencer a Rosa. Consultar con Zoltan. Reunirse con Zoltan en El Martín Pescador después del ocaso. Hablar con Zoltan.
	Feedback	Toma de decisiones: árboles de diálogo que modifican la interacción con los personajes y el curso de la historia. {1} Hablar con los mendigos sobre el Rey de los Mendigos o

Variable	Indicador	Observaciones
		buscar a unos ladrones en la plaza mayor y seguirlos con cuidado.
Dinámicas	Modos de juego	Vista 3D y cámara sobre hombro. Interacción basada en un avatar. Gameplay que utiliza diálogos, combate y exploración para avanzar la historia.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: movimiento libre en un mundo abierto. Desafío: toma de decisiones en diálogos y habilidades de combate. Narrativa: desarrolla la huida de Ciri hacia Novigrado y su posible paradero.

Tabla A8

The Witcher 3 - Acto I: Tras los pasos de Ciri: Novigrado - En busca de Bastardo Hijo / La historia de Ciri: La visita a Bastardo Hijo

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	+ Energía de Ciri para ataques y movimientos especiales.
	Objetivos	Ir a la casa de baños y hablar con Sigi Reuven. Quitarse la ropa y colocarla en el vestidor. Seguir a Happen. Acabar con los asesinos. Encontrar la guarida de Bastardo Hijo. Registrar la guarida. Visitar la arena de Bastardo Hijo. Hablar con Igor. Pelear en el ring. Vencer a los oponentes. {1}. Sobrevivir a la pelea. Acabar con los matones de Bastardo Hijo. Buscar información sobre Bastardo Hijo en la arena. Leer los documentos encontrados. Encontrar un modo de acceder al alijo secreto. Investigar el alijo secreto. Leer la carta misteriosa. Encontrar el casino de Bastardo Hijo. Jugar a las cartas con los invitados del casino. Vencer a los matones de Bastardo Hijo. Buscar información sobre Bastardo Hijo en el casino. Hablar con Dijkstra sobre la relación de Bastardo Hijo con los redanianos. Hablar con Vernon Roche en el campamento de partisanos. Reunirse con Roche en el puente de Oxenfurt. Entrar en el club de ajedrez con Roche. Entrar en la guarida de Bastardo Hijo. {2}. Usar el pasadizo secreto para llegar a la guarida. Registrar la residencia de Bastardo Hijo. / Subir al tejado. Subir al balcón. Entrar en la habitación de Bastardo Hijo por la ventana. Acabar con Bastardo Hijo. Escapar de la guarida de Bastardo Hijo.
	Feedback	Toma de decisiones: árboles de diálogo que modifican la interacción con los personajes y el curso de la historia. {1}

Variable	Indicador	Observaciones
		Perdonar la vida a Gustav Roene o no. {2} Hablar con los guardias o atacarlos.
Dinámicas	Modos de juego	Vista 3D y cámara sobre hombro. Interacción basada en un avatar. Gameplay que utiliza diálogos, combate y exploración para avanzar la historia.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: movimiento libre en un mundo abierto. Desafío: toma de decisiones en diálogos y habilidades de combate. Narrativa: desarrolla el encuentro de Ciri con Bastardo Hijo en búsqueda de romper una maldición.

Tabla A9

The Witcher 3 - Acto I: Tras los pasos de Ciri: Novigrado - El tesoro del conde Reuven

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Movimiento, sentido de brujo e interacción con objetos. Ataques con espada, bloqueos, esquivas y consumibles. Diálogos interactivos y toma de decisiones. Árbol de habilidades.
	Objetivos	Investigar el escenario del robo. Seguir la corriente. Registrar la sala de cloacas en busca de pistas. Volver a la casa de baños y hablar con Dijkstra. Buscar pistas sobre los ladrones en las habitaciones laterales de la casa de baños. Ir a casa del marqués Henckel. Registrar la casa del marqués Henckel. Resolver el acertijo de la nota misteriosa. Investigar la otra habitación. Explorar la habitación secreta. Descubrir qué sucede en el piso de abajo. Reunirse a medianoche con Triss en el santuario del Fuego Eterno cerca del puerto. Seguir al líder de los cazadores de brujas. {1}. Encontrar el modo de escapar del puesto de los cazadores de brujas. Hablar con Priscilla.
	Feedback	Toma de decisiones: árboles de diálogo que modifican la interacción con los personajes y el curso de la historia. {1} Obtener información de Menge o no, al fallar en las conversaciones.
Dinámicas	Modos de juego	Vista 3D y cámara sobre hombro. Interacción basada en un avatar. Gameplay que utiliza diálogos, combate y exploración para avanzar la historia.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: movimiento libre en un mundo abierto. Desafío: toma de decisiones en diálogos y habilidades de combate. Narrativa: desarrolla el paradero de Dandelion.

Nota. La simbología utilizada para la toma de datos en las fichas de observación para *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) se detalla en el Apéndice D, al final del capítulo.

Tabla A10

The Witcher 3 - Acto I: Tras los pasos de Ciri: Novigrado - Una solución teatral / Un poeta bajo presión / La historia de Ciri: A velocidad de vértigo

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Movimiento, sentido de brujo e interacción con objetos. Ataques con espada, bloqueos, esquivas y consumibles. Diálogos interactivos y toma de decisiones. Árbol de habilidades.
	Objetivos	Hablar con Priscilla sobre Dudu. Llevar el guion de la obra a Irina Renard. Reclutar a malabaristas de la troupe circense de los Petirrojos. Acabar con los matones que merodean en el exterior de la casa de los Petirrojos. Ir al muelle y contratar acomodadores para la obra. {1}. Derrotar a los hombres fuertes de Metinna. Hablar con Irina y comenzar la obra. Ayudar a Zoltan a calmar a la turba. Hablar con Dudu en la habitación de Irina Renard. / Reunirse con Zoltan en el lugar de la emboscada. Seguir el rastro. Preguntar si alguien del campamento ha visto al secuestrador de Dandelion. Explorar la zona frente a la cabaña del bosque. Entrar en la casa de los medianos por el pasadizo secreto. Liberar a Dandelion. Acabar con el cazador de brujas. Desatar a Dandelion. / Huir a la Isla del Templo. Conseguir otro caballo.
	Feedback	Toma de decisiones: árboles de diálogo que modifican la interacción con los personajes y el curso de la historia. {1} Pagar a los hombres del muelle o apostar.
Dinámicas	Modos de juego	Vista 3D y cámara sobre hombro. Interacción basada en un avatar. Gameplay que utiliza diálogos, combate y exploración para avanzar la historia.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: movimiento libre en un mundo abierto. Desafío: toma de decisiones en diálogos y habilidades de combate. Narrativa: desarrolla la búsqueda de Dudu, la liberación de Dandelion y la huida de Ciri.

Tabla A11

The Witcher 3 - Acto I: Tras los pasos de Ciri: Skellige - Destino: Skellige / El rey ha muerto, ¡larga vida al rey!

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Movimiento, sentido de brujo e interacción con objetos. Ataques con espada, bloqueos, esquivas y consumibles. Diálogos interactivos y toma de decisiones. Árbol de habilidades.
	Objetivos	Buscar un barco para ir a Skellige. Buscar al capitán del barco en el Esturión de Oro. Viajar a Skellige con el capitán Wolverstone. Derrotar a los piratas. Darle una lección a Steingrim. Ir al puerto cerca de Kaer Trolde. / Ir a las habitaciones de Yennefer y buscar un atuendo formal. Vestirse para el encuentro con Yennefer. Reunirse con Yennefer en la entrada de la fortaleza de Kaer Trolde. Ir con Yennefer al velorio de Kaer Trolde. {1}. Llegar antes que Cerys a lo alto de la montaña. Sacar el hacha de Hjalmar del tocón. Hablar con Yennefer en privado. Ir al taller de Armiño. Explorar la habitación misteriosa. Acabar con las bestias salvajes. Encontrar la máscara de Uróboros en el taller de Armiño. Explorar la cámara secreta. Matar al elemental de tierra. Encontrar la manera de escapar de la trampa.
	Feedback	Toma de decisiones: árboles de diálogo que modifican la interacción con los personajes y el curso de la historia. {1} Aceptar o rechazar el desafío de Cerys.
Dinámicas	Modos de juego	Vista 3D y cámara sobre hombro. Interacción basada en un avatar. Gameplay que utiliza diálogos, combate y exploración para avanzar la historia.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: movimiento libre en un mundo abierto. Desafío: toma de decisiones en diálogos y habilidades de combate. Narrativa: desarrolla el paso de Ciri por Skellige.

Tabla A12

The Witcher 3 - Acto I: Tras los pasos de Ciri: Skellige - Ecos del pasado / Desaparecidos / El que no tiene nombre / La calma antes de la tormenta

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Movimiento, sentido de brujo e interacción con objetos. Ataques con espada, bloqueos, esquivas y consumibles.

Variable	Indicador	Observaciones
		Diálogos interactivos y toma de decisiones. Árbol de habilidades.
	Objetivos	Reunirse con Yennefer en el lugar del cataclismo mágico. Ayudar a Yennefer a matar a las boiras. Hablar con Yennefer. Seguir a Yennefer. Usar la máscara de Uróboros. / Seguir a Yennefer hasta Lofoten. / Encontrar el jardín de Freya y buscar a Menguado. Buscar el rastro de Menguado cerca del árbol sagrado. Seguir los pasos de Menguado. Explorar las zonas más alejadas del herbario. Saltar al pozo. / Seguir a Astrid a la sauna. Reunirse con Skjall en el establo. Derrotar a los guerreros de la cacería salvaje. Montar en un caballo y huir hacia la Roca del Ahogado. Llegar hasta la Roca del Ahogado y evitar a los jinetes de la cacería salvaje.
	Feedback	Toma de decisiones: árboles de diálogo que modifican la interacción con los personajes.
Dinámicas	Modos de juego	Vista 3D y cámara sobre hombro. Interacción basada en un avatar. Gameplay que utiliza diálogos, combate y exploración para avanzar la historia.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: movimiento libre en un mundo abierto. Desafío: toma de decisiones en diálogos y habilidades de combate. Narrativa: desarrolla la investigación de una explosión misteriosa en los bosques y la estadía de Ciri en una aldea de la isla.

Apéndice B

Fichas de observación para Thronebreaker: The Witcher Tales

Tabla B1

Thronebreaker - Acto I: Un amargo regreso

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Movimiento e interacción con objetos. Combate basado en cartas, con batallas históricas, estándar o especiales y rompecabezas, todas las cuales pueden incluir reglas especiales. El mazo de cartas se amplía con recursos como reclutas, madera y oro. Sistema de moral que modifica el combate y aumenta o resta el poder de las cartas. Campamento con tienda de la reina para revisar informes;

Variable	Indicador	Observaciones
		tienda de mando, para modificar las cartas; comedor, para hablar con aliados; y taller, para realizar mejoras generales.
	Objetivos	Ir a Falconera. [La linde del camino: Derrotar a los bandidos]. [Una peregrinación truncada: Derrotar a los monstruos]. {1}. Ir a la finca de Lord Clayton. [Domesticar una jauría: Derrotar a Gascon.] {2}. Acudir al rescate de Dravogrado. [La batalla de Dravogrado: Derrotar al comandante Vreemde]. {3}. Ir a la capital de Lyria. [Caza a la reina: Encontrar una ruta de escape. Obtener más puntos que el rival luego de 3 turnos].
	Feedback	Toma de decisiones: {1} Decidir qué hacer con los campesinos de Falconera → azotarlos (+Moral), reclutarlos (+3 Reclutas) o dejarlos en paz (-Moral). {2} Emisario → atacar (+Moral, +Nota) o responder al ultimátum (+Mal). {3} Dravogrado → apoyar (-1000 Oro, ++Moral) o dejar a su suerte (-Moral).
Dinámicas	Modos de juego	Vista en perspectiva isométrica. Interacción basada en un avatar. Gameplay centrado en la obtención de recursos y la progresión de la historia a través de la exploración y el combate. Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: exploración en un mundo abierto. Narrativa: desarrolla la lucha de la reina Meve por la soberanía de Lyria y Rivia y la traición de sus allegados. Desafío: pensamiento estratégico en combate y gestión de recursos.

Nota. La simbología utilizada para la toma de datos en las fichas de observación para *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018) se detalla en el Apéndice D, al final del capítulo.

Tabla B2

Thronebreaker - Acto II: Las cenizas de Aedirn

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Movimiento e interacción con objetos. Combate basado en cartas, con batallas históricas, estándar o especiales y rompecabezas, todas las cuales pueden incluir reglas especiales. El mazo de cartas se amplía con recursos como reclutas, madera y oro. Sistema de moral que modifica el combate y aumenta o resta el poder de las cartas.

Variable	Indicador	Observaciones
	Objetivos	Campamento con tienda de la reina para revisar informes; tienda de mando, para modificar las cartas; comedor, para hablar con aliados; y taller, para realizar mejoras generales. [Una ejecución frustrada: Eliminar a los verdugos Scoia'tael. Evitar que muera Rayla la Negra]. Ir a Rosberg. [Entre las cenizas → La batalla de Rosberg: Derrotar a los nilfgaardianos]. Atravesar el Bosque Picado. [El corazón del bosque {1} → La batalla de Caedu Gaenuid: Derrotar a los Scoia'tael]. Ir a Aldersberg. [Conversaciones de altura → El coloso de Nazair: Derrotar al mago Albrich]. [La caída de Aldersberg → Las afueras de Aldersberg: Derrotar a los nilfgaardianos]. [El último baluarte → La defensa de la ciudad antigua: Eliminar brigadas nausicaa para darle tiempo a Demavend a escapar].
	Feedback	Toma de decisiones: {1} Bosque picado → salir del cementerio élfico (?) o quedarse (+Ventaja táctica).
	Modos de juego	Vista en perspectiva isométrica. Interacción basada en un avatar. Gameplay centrado en la obtención de recursos y la progresión de la historia a través de la exploración y el combate. Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: exploración en un mundo abierto. Narrativa: desarrolla el viaje de Meve por Aedirn para pedir apoyo militar. Desafío: pensamiento estratégico en combate y gestión de recursos.

Tabla B3

Thronebreaker - Acto III: Encuentro en la cumbre

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Movimiento e interacción con objetos. Combate basado en cartas, con batallas históricas, estándar o especiales y rompecabezas, todas las cuales pueden incluir reglas especiales. El mazo de cartas se amplía con recursos como reclutas, madera y oro. Sistema de moral que modifica el combate y aumenta o resta el poder de las cartas. Campamento con tienda de la reina para revisar informes;

Variable	Indicador	Observaciones
Dinámicas	Objetivos	tienda de mando, para modificar las cartas; comedor, para hablar con aliados; y taller, para realizar mejoras generales. {1}. Reunirse con Brouver Hoog. [Limpieza de primavera: Eliminar al Shaelmaar. Evitar que muera Brouver]. Ir a la Loma de Boro. [Loma de Boro: Derrotar a los monstruos]. Ir al Abismo de Davor. [Abismo de Davor: Evitar que destruyan la catapulta]. Reunirse con Brouver Hoog. [La batalla del puente largo: Derrotar a los Scoia'tael]. Asistir a la audiencia en Monte Carbón. {2}.
	Feedback	Toma de decisiones: {1} Rayla → aceptarla en las filas (+Mal) o enviarla a Demavend (-Carta). {2} Brouver Hoog → delatar al clan Zigrin (+Mal, -Carta) o no tocar el tema (+Mal).
	Modos de juego	Vista en perspectiva isométrica. Interacción basada en un avatar. Gameplay centrado en la obtención de recursos y la progresión de la historia a través de la exploración y el combate. Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas.
	Emociones desplegadas	Descubrimiento: exploración en un mundo abierto. Narrativa: desarrolla el viaje de Meve por Mahakam para pedir apoyo militar. Desafío: pensamiento estratégico en combate y gestión de recursos.

Tabla B4

Thronebreaker - Acto IV: Tras las líneas enemigas

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Movimiento e interacción con objetos. Combate basado en cartas, con batallas históricas, estándar o especiales y rompecabezas, todas las cuales pueden incluir reglas especiales. El mazo de cartas se amplía con recursos como reclutas, madera y oro. Sistema de moral que modifica el combate y aumenta o resta el poder de las cartas. Campamento con tienda de la reina para revisar informes; tienda de mando, para modificar las cartas; comedor, para hablar con aliados; y taller, para realizar mejoras generales.
	Objetivos	Tomar Embarcadero Rojo. [La batalla de Embarcadero Rojo: Derrotar a los nilfgaardianos]. {1}. Encontrar el castillo de Tuzla. [La hora de la venganza → El asedio de Tuzla:

Variable	Indicador	Observaciones
Dinámicas		Derrotar al conde Caldwell]. Abandonar Ysgith. [La dama sangrienta: Eliminar a Gernichora]. Encontrar la barcaza y abandonar Angren. [Río abajo → La batalla del Yaruga: Derrotar a los nilfgaardianos]. Abrirse paso hasta Embarcadero Rojo. [La batalla por el puente: Derrotar a los nilfgaardianos].
	Feedback	Toma de decisiones: {1} Perdonar a ambos (Mantener cartas), echar a Reynard (-Carta), echar a Gascon (-Carta) o echar a ambos (--Carta).
	Modos de juego	Vista en perspectiva isométrica. Interacción basada en un avatar. Gameplay centrado en la obtención de recursos y la progresión de la historia a través de la exploración y el combate. Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: exploración en un mundo abierto. Narrativa: desarrolla el viaje de Meve de regreso a Lyria en su huida del imperio. Desafío: pensamiento estratégico en combate y gestión de recursos.

Tabla B5

Thronebreaker - Acto V: El retorno de la reina

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Movimiento e interacción con objetos. Combate basado en cartas, con batallas históricas, estándar o especiales y rompecabezas, todas las cuales pueden incluir reglas especiales. El mazo de cartas se amplía con recursos como reclutas, madera y oro. Sistema de moral que modifica el combate y aumenta o resta el poder de las cartas. Campamento con tienda de la reina para revisar informes; tienda de mando, para modificar las cartas; comedor, para hablar con aliados; y taller, para realizar mejoras generales.
	Objetivos	Acudir a la reunión con Villem. [El hijo pródigo]. Tomar el castillo de Rivia. [El colaboracionista → El asedio de Kaveldun: Derrotar a los nilfgaardianos]. Reunirse con los consejeros. [La batalla por el castillo de Rivia → El torreón superior: Derrotar a Ardal aep Dahy].
	Feedback	Solo progresión, sin toma de decisiones.

Variable	Indicador	Observaciones
Dinámicas	Modos de juego	Vista en perspectiva isométrica. Interacción basada en un avatar. Gameplay centrado en la obtención de recursos y la progresión de la historia a través de la exploración y el combate. Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: exploración en un mundo abierto. Narrativa: desarrolla el viaje de Meve de regreso a su reino para expulsar a los nilfgaardianos y recuperar su soberanía. Desafío: pensamiento estratégico en combate y gestión de recursos.

Tabla B6

Thronebreaker - Acto VI: El crepúsculo del sol dorado

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Movimiento e interacción con objetos. Combate basado en cartas, con batallas históricas, estándar o especiales y rompecabezas, todas las cuales pueden incluir reglas especiales. El mazo de cartas se amplía con recursos como reclutas, madera y oro. Sistema de moral que modifica el combate y aumenta o resta el poder de las cartas. Campamento con tienda de la reina para revisar informes; tienda de mando, para modificar las cartas; comedor, para hablar con aliados; y taller, para realizar mejoras generales.
	Objetivos	Ir al campamento de Demavend. [El hundimiento → Supervivientes nilfgaardianos: Derrotar a los nilfgaardianos]. [Una batalla en balde: Derrotar a los Scoia'tael].
	Feedback	Solo progresión, sin toma de decisiones.
Dinámicas	Modos de juego	Vista en perspectiva isométrica. Interacción basada en un avatar. Gameplay centrado en la obtención de recursos y la progresión de la historia a través de la exploración y el combate. Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas.
Estéticas	Emociones desplegadas	Descubrimiento: exploración en un mundo abierto. Narrativa: desarrolla el fin de la guerra de los Reinos del

Variable	Indicador	Observaciones
		Norte y el imperio de Nilfgaard gracias a la victoria aplastante de Meve. Desafío: pensamiento estratégico en combate y gestión de recursos.

Apéndice C

Fichas de observación para Gwent: Rogue Mage

Tabla C1

Gwent - Recorrido 1

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Combate por turnos basado en cartas. Se reparten 5 cartas a cada jugador al comienzo del turno, y cada uno saca una carta por turno siguiente hasta un máximo de 3. Cada carta tiene una habilidad específica. Se pueden jugar cartas especiales utilizando energía. La partida termina cuando no hay más cartas para jugar y el ganador es quien acumule más puntos. En el mapa hay tesoros, lugares de poder, eventos y batallas.
	Objetivos	Derrotar enemigos: Alquimista chiflado. Héroe caído. Silvano enfurecido. Thrum, el rey de la montaña (elite).
	Feedback	Toma de decisiones: camino a recorrer, cartas de tesoro, desarrollo de eventos, lugares de poder que dan energía o modifican cartas. Tesoros: Armadura de cuervo (da armadura a todas las unidades aliadas). Lágrimas de dragón (transforma una unidad aliada en otra aleatoria). Eventos: Jugador (apuesta una cantidad de energía a cambio de otra cantidad de energía).
Dinámicas	Modos de juego	Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas. Mazo: Baluarte (estrategia defensiva y acumular puntos, cartas orientadas a curar o dar armadura).
Estéticas	Emociones desplegadas	Desafío: toma de decisiones en el recorrido del mapa, pensamiento estratégico a la hora de jugar cartas y capacidad de adaptación a lo que requiera cada batalla de acuerdo con las habilidades del enemigo.

Nota. La simbología utilizada para la toma de datos en las fichas de observación para *Gwent: Rogue Mage* (2022) se detalla en el Apéndice D, al final del capítulo.

Tabla C2

Gwent - Recorrido 2

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Combate por turnos basado en cartas. Se reparten 5 cartas a cada jugador al comienzo del turno, y cada uno saca una carta por turno siguiente hasta un máximo de 3. La partida termina cuando no hay más cartas para jugar y el ganador es quien acumule más puntos. En el desplazamiento por el mapa se encuentran tesoros, lugares de poder, eventos y batallas.
	Objetivos	Derrotar enemigos: Alquimista chiflado. Gigante de hielo furioso. Mago rúnico. Agente del capítulo. Sumo interventor Aheis Staalden (elite). Profeta. Caudillo montañés. Albastra, la dragona blanca (jefe).
	Feedback	Toma de decisiones → camino a recorrer, cartas de tesoro, desarrollo de eventos, lugares de poder que dan energía o modifican cartas. Tesoros: Aerondight (daña a una unidad enemiga, y si la ejecuta aumenta el daño permanentemente). Capa de invisibilidad (potencia una unidad aliada y le otorga inmunidad). Eventos: Mercader enano (intercambia un tesoro por otro). Mendigo (elimina una carta). El sueño (otorga una ventaja y una desventaja).
Dinámicas	Modos de juego	Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas. Mazo: Baluarte (estrategia defensiva y acumular puntos, cartas orientadas a curar o dar armadura).
Estéticas	Emociones desplegadas	Desafío: toma de decisiones en el recorrido del mapa, pensamiento estratégico a la hora de jugar cartas y capacidad de adaptación a lo que requiera cada batalla de acuerdo con las habilidades del enemigo.

Tabla C3

Gwent - Recorrido 3

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Combate por turnos basado en cartas. Se reparten 5 cartas a cada jugador al comienzo del turno, y cada uno saca una carta por turno siguiente hasta un máximo de 3. La partida termina cuando no hay más cartas para jugar y el ganador es quien acumule más puntos. En el desplazamiento por el mapa se encuentran tesoros, lugares de poder, eventos y batallas.
	Objetivos	Derrotar enemigos: Gladiador. Lacero de esclavos. Asesino. Gigante de hielo furioso. Experimento fallido (elite).
	Feedback	Toma de decisiones: camino a recorrer, cartas de tesoro, desarrollo de eventos, lugares de poder que dan energía o modifican cartas. Tesoros: Armadura de cuervo (da armadura a todas las unidades aliadas). Eventos: La forja (revaloriza una unidad a cambio de energía). Mercader enano (intercambia un tesoro por otro).
Dinámicas	Modos de juego	Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas. Mazo: Furia salvaje (estrategia ofensiva y quitar puntos al enemigo, cartas orientadas a causar daño y duplicarse).
Estéticas	Emociones desplegadas	Desafío: toma de decisiones en el recorrido del mapa, pensamiento estratégico a la hora de jugar cartas y capacidad de adaptación a lo que requiera cada batalla de acuerdo con las habilidades del enemigo.

Tabla C4

Gwent - Recorrido 4

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Combate por turnos basado en cartas. Se reparten 5 cartas a cada jugador al comienzo del turno, y cada uno saca una carta por turno siguiente hasta un máximo de 3. La partida termina cuando no hay más cartas para jugar y el ganador es quien acumule más puntos. En el desplazamiento por el mapa se encuentran tesoros, lugares de poder, eventos y batallas.
	Objetivos	Derrotar enemigos: Gran jefe nekker. Asesino. Mago rúnico.

Variable	Indicador	Observaciones
	Feedback	Toma de decisiones: camino a recorrer, cartas de tesoro, desarrollo de eventos, lugares de poder que dan energía o modifican cartas. Tesoros: Matagigantes (elimina la unidad enemiga de mayor poder). Eventos: Avalancha (pierde energía o da la vuelta). Alijo oculto (otorga una carta a cambio de energía o cartas de herida).
Dinámicas	Modos de juego	Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas. Mazo: Baluarte (estrategia defensiva y acumular puntos, cartas orientadas a curar o dar armadura).
Estéticas	Emociones desplegadas	Desafío: toma de decisiones en el recorrido del mapa, pensamiento estratégico a la hora de jugar cartas y capacidad de adaptación a lo que requiera cada batalla de acuerdo con las habilidades del enemigo.

Tabla C5

Gwent - Recorrido 5

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Combate por turnos basado en cartas. Se reparten 5 cartas a cada jugador al comienzo del turno, y cada uno saca una carta por turno siguiente hasta un máximo de 3. La partida termina cuando no hay más cartas para jugar y el ganador es quien acumule más puntos. En el desplazamiento por el mapa se encuentran tesoros, lugares de poder, eventos y batallas.
	Objetivos	Derrotar enemigos: Líder de los bandidos. Silvano enfurecido. Thrum, el rey de la montaña (elite). Amante súcubo. Experimento fallido (elite).
	Feedback	Toma de decisiones: camino a recorrer, cartas de tesoro, desarrollo de eventos, lugares de poder que dan energía o modifican cartas. Tesoros: Aerondight (daña a una unidad enemiga, y si la ejecuta aumenta el daño permanentemente). Catalejo de aumento (mueve 3 cartas al tope del mazo). Estandarte glorioso (+1 de poder a las unidades aliadas).

Variable	Indicador	Observaciones
		Eventos: Escrito antiguo (descifra el escrito y revaloriza una unidad). Cartógrafo (transforma el siguiente nodo en uno aleatorio). Mercado (elige una entre 10 cartas). Mercader enano (intercambia un tesoro por otro). Pozo de los deseos (elimina una carta).
Dinámicas	Modos de juego	Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas. Mazo: Baluarte (estrategia defensiva y acumular puntos, cartas orientadas a curar o dar armadura).
Estéticas	Emociones desplegadas	Desafío: toma de decisiones en el recorrido del mapa, pensamiento estratégico a la hora de jugar cartas y capacidad de adaptación a lo que requiera cada batalla de acuerdo con las habilidades del enemigo.

Tabla C6

Gwent - Recorrido 6

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Combate por turnos basado en cartas. Se reparten 5 cartas a cada jugador al comienzo del turno, y cada uno saca una carta por turno siguiente hasta un máximo de 3. La partida termina cuando no hay más cartas para jugar y el ganador es quien acumule más puntos. En el desplazamiento por el mapa se encuentran tesoros, lugares de poder, eventos y batallas.
	Objetivos	Derrotar enemigos: Gladiador. Alquimista chiflado. Líder de los bandidos. Aparición con farol. Cazarrecompensas. Agente del capítulo. Maxii, la cazamagos (elite). Bruja del bosque. Caudillo montañés. Albastra, la dragona blanca (jefe).
	Feedback	Toma de decisiones: camino a recorrer, cartas de tesoro, desarrollo de eventos, lugares de poder que dan energía o modifican cartas. Tesoros: Catalejo de aumento (mueve 3 cartas al tope del mazo). Capa de invisibilidad (potencia una unidad aliada y le otorga inmunidad). Eventos: Pozo de los deseos (elimina una carta). Altar de piedra (pierde energía por una carta, gana 20 de energía o gana 50 de energía y obtiene una maldición). Mendigo

Variable	Indicador	Observaciones
		(elimina una carta). Lugar de poder inestable (obtiene una cantidad aleatoria de energía a cambio de cartas de herida).
Dinámicas	Modos de juego	Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas. Mazo: Baluarte (estrategia defensiva y acumular puntos, cartas orientadas a curar o dar armadura).
Estéticas	Emociones desplegadas	Desafío: toma de decisiones en el recorrido del mapa, pensamiento estratégico a la hora de jugar cartas y capacidad de adaptación a lo que requiera cada batalla de acuerdo con las habilidades del enemigo.

Tabla C7

Gwent - Recorrido 7

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Combate por turnos basado en cartas. Se reparten 5 cartas a cada jugador al comienzo del turno, y cada uno saca una carta por turno siguiente hasta un máximo de 3. La partida termina cuando no hay más cartas para jugar y el ganador es quien acumule más puntos. En el desplazamiento por el mapa se encuentran tesoros, lugares de poder, eventos y batallas.
	Objetivos	Derrotar enemigos: Líder de los bandidos. Domador. Lacero de esclavos. Silvano enfurecido. Agente del capítulo. Amante súcubo. Sapo gigante. Gorspeth, el monstruo del pantano (jefe).
	Feedback	Toma de decisiones: camino a recorrer, cartas de tesoro, desarrollo de eventos, lugares de poder que dan energía o modifican cartas. Tesoros: Colgante de prisma (reduce el coste de energía de hechizos a la mitad). Cinto de fuerza del gigante (duplica el poder de una unidad). Eventos: Club de lucha (apostar por un ganador, con 70% probabilidad de revalorizar una unidad en 3, o con 30% pero en 10). Mendigo (elimina una carta).
Dinámicas	Modos de juego	Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas.

Variable	Indicador	Observaciones
Estéticas	Emociones desplegadas	Mazo: Baluarte (estrategia defensiva y acumular puntos, cartas orientadas a curar o dar armadura).
		Desafío: toma de decisiones en el recorrido del mapa, pensamiento estratégico a la hora de jugar cartas y capacidad de adaptación a lo que requiera cada batalla de acuerdo con las habilidades del enemigo.

Tabla C8

Gwent - Recorrido 8

Variable	Indicador	Observaciones
Mecánicas	Reglas	Combate por turnos basado en cartas. Se reparten 5 cartas a cada jugador al comienzo del turno, y cada uno saca una carta por turno siguiente hasta un máximo de 3. La partida termina cuando no hay más cartas para jugar y el ganador es quien acumule más puntos. En el desplazamiento por el mapa se encuentran tesoros, lugares de poder, eventos y batallas.
	Objetivos	Derrotar enemigos: Gladiador. Alquimista chiflado. Silvano enfurecido. Lacero de esclavos. Mago rúnico. Caudillo montañés. Sapo gigante. Rha'iz, la demonbestia llameante (jefe).
	Feedback	Toma de decisiones: camino a recorrer, cartas de tesoro, desarrollo de eventos, lugares de poder que dan energía o modifican cartas. Tesoros: Cinto de fuerza del gigante (duplica el poder de una unidad). Eventos: Mercado (elige una entre 10 cartas). Caravana saqueada (obtiene una carta aleatoria). Celebración en la hoguera (revaloriza una unidad en 3). Tumba antigua (obtiene una carta a cambio de una maldición). La forja (revaloriza una unidad a cambio de energía). Embaucador (apuesta un tesoro por otro).
Dinámicas	Modos de juego	Vista aérea. Interacción omnipresente. Gameplay centrado en obtener un mayor número que el oponente, dado a través de la disposición estratégica de cartas. Mazo: Baluarte (estrategia defensiva y acumular puntos, cartas orientadas a curar o dar armadura).
Estéticas	Emociones desplegadas	Desafío: toma de decisiones en el recorrido del mapa, pensamiento estratégico a la hora de jugar cartas y

Variable	Indicador	Observaciones
		capacidad de adaptación a lo que requiera cada batalla de acuerdo con las habilidades del enemigo.

Apéndice D

Glosario de símbolos

Tabla D1

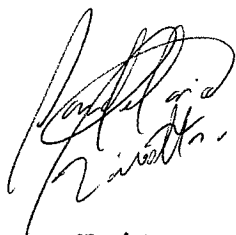
Símbolos usados en las fichas de observación

Símbolo	Descripción
/	Divide misiones. Por ejemplo, misión 1 / misión 2.
+	Agrega nueva información a lo descrito en la tabla previa.
{ # }	Bifurcación. En feedback: detalla la toma de decisiones. En objetivos: detalla el momento en que ocurrió.
[]	Indica una batalla: su objetivo.
→	En objetivos: indica una batalla que surge de una misión. En feedback: indica las opciones disponibles para el jugador.
(+...), (-...)	Consecuencias a nivel <i>gameplay</i> , positivas y negativas.

HOJA DE EVALUACIÓN

Universidad Católica de Salta
Facultad de Artes y Ciencias
Licenciatura en Imagen y Sonido

"La narrativa en el videojuego: el universo de *The Witcher*."



Tesista
Candelaria Cardozo Rivolta
DNI N°42.349.834



Director
Mg. Diego Enrique Maté
DNI N°29.718.766

Evaluación

Observaciones

Salta, noviembre de 2024