



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS  
Y SOCIALES

ANALISIS NARRATOLOGICO DE CASTLEVANIA.  
PARA LA OBTENCION DE UN MODELO  
ARGUMENTAL EN VIDEOJUEGOS.

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACION ( PUBLICIDAD )

P R E S E N T A :

JOSE ANGEL GARFIAS FRIAS



ASESORA: MTRA. FRANCISCA ROBLES

MEXICO, D. F.

2004



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## AGRADECIMIENTOS A:

Mi papá, mi mamá, mis hermanos y Tomás por apoyarme en este proyecto. Gracias familia.

Mis amigos, Catani, Lupita, Noemí, Montaraz, BLK, Mata, H. Mono, Ulises y todos en general.

Mis profesores, Francisca Robles, Carlos León, Patricia Arrollo, Elvira Hernández, Norma A. Solórzano y Daniel Peña por su gran apoyo en este trabajo.

A Susana.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: José Angel Garfias

Frias

FECHA: 29/Marzo/04

SIGNA: José Garfias

DEDICADO A:

QUIEN TODO ESTE TIEMPO HA SIDO

Billy Lee, Bill Rizer, Leonardo, Ryu, Gokú y

muchos otros personajes que siempre

llegan hasta el final. Al verdadero jugador

número 1 (P1) y coautor de este trabajo. Mi

hermano Raymundo.



## INDICE

Introducción	
1. Historia del videojuego y situación en México	1
1.1. Prehistoria del videojuego	1
1.2. Consolidación de la Industria	3
1.3. Nintendo Entertainment Sistem	10
1.4. La guerra de los 16 bits	13
1.5. La llegada del CD-ROM	18
1.6. El Intermedio del Game Boy	24
1.7. La última generación de consolas y el juego en línea	27
1.8. La situación de los videojuegos en México	34
2. Narratología	38
2.1. El relato	40
2.2. Elementos del relato	41
2.2.1. La historia	43
2.2.2. La trama	45
2.2.3. El narrador	47
2.2.4. Los personajes o actantes	50
2.2.5. Las acciones	53
2.2.6. Escenarios	55
2.3. La lógica de los posibles narrativos de C. Bremond	57
2.3.1. La secuencia elemental	58
2.3.2. Procesos de mejoramiento	61
2.3.3. Procesos de degradación	67

2.4. Temporalidad del relato	70
2.4.1. El orden	71
2.4.2. La duración	73
2.4.3. La frecuencia	75
3. Castlevania	77
3.1. La historia básica del juego	79
3.2. Drácula	81
3.3. Los héroes	84
3.4. La línea del tiempo de Castlevania	86
4. Análisis narratológico de Castlevania	110
4.1. Elementos del relato en Castlevania	111
4.1.1. La historia. ¿Qué se está jugando?	112
4.1.2. El discurso ¿Cuál es el motivo?	116
4.1.3. El narrador ¿Quién toma la cámara?	120
4.1.4. Los personajes Los "Belmont" contra "Drácula"	124
4.1.5. Las acciones. El videojugador al control.	129
4.1.6. Escenarios ¿Cómo es el castillo?	131
4.2. La lógica de los posibles narrativos dentro del juego	133
4.2.1. Procesos de mejoramiento. Luchar contra el mal	135
4.2.2. Procesos de degradación. Aceptar la responsabilidad	142
4.3. La temporalidad en Castlevania	147
4.3.1. El orden. O cómo contar una lucha librada por generaciones	148
4.3.2. La duración. Cómo pasa el tiempo	151
4.3.3. La frecuencia. La misma hora pero diferente	155
Conclusión	157

Bibliografía	167
Anexos.	172
Glosario	176

## INTRODUCCIÓN.

Apenas terminada la Segunda Guerra Mundial, sus efectos y consecuencias empezarían a manifestarse en la sociedad. La tecnología utilizada en la guerra se llevó a electrodomésticos, comunicación más eficiente y por supuesto en videojuegos.

Aquellos simuladores de guerra, el rápido avance que se obtenía con las computadoras y el primer intento de un videojuego de William Higinbotham, fueron el inicio de un nuevo medio de comunicación masiva que ha atrapado a muchas personas a lo largo del mundo.

El impacto de los videojuegos es tan grande que en Japón, el gobierno pide a las compañías que lancen las versiones más esperadas en fines de semana o días de asueto para evitar el ausentismo en los trabajos, ya que en su país, los japoneses hacen largas filas en las tiendas para obtener una copia de cada nueva versión del juego "Final Fantasy".

Los videojuegos rivalizan en ventas hoy en día, con otros medios, facturando cifras similares a las que obtiene el cine, y sustrayendo mucho del tiempo que ofrece la televisión para entretenimiento.

La tendencia del consumo de los juegos de video sigue a la alza ya que en tiempos de recesión, la gente prefiere pasar su tiempo libre y de esparcimiento en casa antes que salir a las calles, pues es más seguro y económico. El Internet además proporciona interacción con otras personas inclusive, en otras partes del mundo, mediante y en torno al juego.

Esta nueva forma de entretenimiento se diferencia de otros medios de comunicación masiva, al tener una influencia directa respecto de lo que se ofrece en pantalla, puesto que la experiencia siempre es diferente: mientras que el comportamiento y la actitud del videojugador son activos, en el espectador de cine o televisión son pasivos, sólo esperan ver lo que la pantalla les ofrece; por el contrario quien juega tiene que ser más participativo e interactivo, si es que quiere conocer más de la historia.

A pesar de ello, los juegos de video han sido juzgados en diversas ocasiones, a partir de los efectos negativos en el individuo debido a la cantidad de violencia, a veces desmedida, que se maneja en diferentes juegos. Por eso han pasado por la revisión de diversas organizaciones dedicadas a clasificar los contenidos de los juegos. Actualmente una de ellas es la ESRB<sup>1</sup> (Entertainment Software Rating Board) la cual trata de orientar a los padres de familia sobre el contenido de los mismos, dejando en claro que no todos los videojuegos son para todas las edades.

Por otra parte, se ha destacado el aspecto positivo de los juegos de video como medios que facilitan en los niños el manejo de nuevas tecnologías en informática, que promueven su destreza manual, mental y fomentan su grado de focalización. De ahí que haya surgido el software educativo, que permite enseñar de manera divertida.

Si bien los temas de estudio que se pueden indagar son varios y diversos, este trabajo no trata de hacer un análisis de la recepción y consecuencias de la violencia en los videojuegos, objeto de investigación que más bien pertenece al

---

<sup>1</sup> Entertainment Software Rating Board. Organización norteamericana que se dedica a clasificar el contenido de los juegos de video. [www.esrb.org](http://www.esrb.org)

campo de la psicología, y del cual ya se ha escrito mucho y por cierto en la mayoría de los casos incurriendo en posturas personales acerca de los resultados, a fin de censurar su uso.

La propuesta en el presente trabajo es, en cambio, analizar a los videojuegos como un medio de comunicación masiva que ya está integrado y aceptado en la sociedad, tal como el cine, la televisión y el comic lo son, de tal manera que se pretende hacer un estudio de la creación del mensaje por medio de la narratología, análisis que considera el videojuego como fenómeno de comunicación.

Este interés surge porque la producción y comercialización de un juego de video atraviesa por varias etapas, entre las que se ha puesto mayor énfasis en la programación, dejando de lado el diseño de la narración.

La mayoría de quienes se han aventurado o quieren ingresar en la creación de videojuegos piensan que el éxito radica en el campo de la programación del juego, una metodología que implica el uso de lenguajes para programar, y herramientas de desarrollo gráficas y de sonido. Eso no es del todo cierto.

Los videojuegos más exitosos y que actualmente tienen volúmenes altos de ventas basan sus resultados en el armado de una buena historia, tienen personajes bien sustentados y sobretodo producen un concepto cultural apropiado al medio de los videojuegos para difundirlo y que, posteriormente, se pueda hacer extensivo a otras producciones y versiones. Ese problema cae entonces en el campo de la narratología que ayuda al armado del diseño del videojuego.

Los mismos programadores dan más importancia a los argumentos y bocetos en el desarrollo del videojuego que a la programación, es decir, recaen a los contenidos antes que al soporte de comunicación.

Para hacer el análisis narratológico del videojuego se ha tomado como estudio de caso el videojuego "Castlevania", uno de los cuales lleva mucho tiempo en el mercado y que a la fecha tiene bastante éxito; esto debido a que su estructura narrativa incluye elementos de mitología y leyendas, así como una historia que ha permanecido intacta por casi veinte años lo que ha dado pie para lanzar varias versiones del mismo, sin afectar o alterar con eso el relato de fondo.

La sinopsis del videojuego a grandes rasgos es asumir el rol de un héroe y atravesar el "castillo de Drácula" (Castlevania) con el fin de llegar hasta el "Conde" y derrotarlo en una batalla, antes de que éste sumerja al mundo en las tinieblas; esa batalla ocurre en diferentes épocas en razón de que "Drácula" tiende a reencarnar a causa de la maldad de los humanos, la cual lo alimenta y fortalece.

Para muchas personas que no acostumbran jugar videojuegos estos son considerados como algo sin sentido, como historias que versan sobre matar y matar; no obstante para quien es videojugador, la violencia o las acciones realizadas durante el juego encuentran una razón de ser lo que resulta de la trama que se maneja y el contexto en que se desenvuelve. Ya que en cada relato tiene que haber la motivación que lleve al héroe a cumplir su cometido. En el caso de "Castlevania", el móvil de la acción es el eliminar la "reencarnación del mal" para "traer la paz a los seres humanos", a la vez que se reflexiona acerca de si la humanidad es la verdadera causante de la degradación de "este mundo".

El objetivo de este análisis es identificar los elementos propios y las herramientas que han de usarse para poder narrar un relato por este medio, el cual tiene sus diferencias en comparación de otros, así como un estilo propio.

La finalidad aplicada de este trabajo es obtener un modelo narratológico para la creación de videojuegos que podrían hacerse en México, en donde apenas se están empezando a producir los primeros como es el caso de "Kombate Mexicano" de Ranflosoft<sup>2</sup>, "Antrophos" de Snake and Eagle Studios<sup>3</sup> y "Eranor" de Radical Studios<sup>4</sup>.

Este estudio afirma que hace falta a los desarrolladores de software nacionales trabajar con mayor énfasis y adecuación en la construcción de los relatos en videojuegos sobre la base de un sustento histórico y tratamiento de las acciones, elementos de los cuales depende el interés e involucramiento del receptor del mensaje, y que puede captar su atención en mayor medida.

En este sentido, los productores de videojuegos de las grandes industrias han sabido sacar provecho de estos elementos de los que obtienen ventajas competitivas. Si los productores nacionales no reconocen ese hecho, difícilmente serán buenos competidores en el mercado de videojuegos, donde los corporativos japoneses y estadounidenses tienen, además, mayor experiencia en programación y mercadotecnia.

Con ese fin, el presente trabajo busca obtener un modelo de narración a partir del videojuego "Castlevania", no con el afán de hacer una interpretación del

---

<sup>2</sup> Compañía desarrolladora de Software en Guadalajara, fundada por los hermanos Roberto Carlos y Rivelino Cardona. [www.ranflosoft.com.mx](http://www.ranflosoft.com.mx)

<sup>3</sup> Otra compañía desarrolladora de software, en el DF a cargo del Ing. David Sánchez Vázquez. [www.antrophos.com](http://www.antrophos.com)

<sup>4</sup> Compañía desarrolladora de juegos de rol en línea con oficinas en el DF. [www.eranor.com](http://www.eranor.com)

juego, sino de encontrar elementos comunes que puedan ser utilizados en la creación de otros videojuegos. La investigación se realizará en cuatro capítulos.

En el primer capítulo se presenta el marco histórico, desde la creación de los primeros videojuegos hasta la aparición del XBOX. El objetivo de este capítulo es en primer instancia presentar los datos históricos de las consolas de videojuegos, observar en cuales de estas se han presentado las versiones de "Castlevania" e identificar los avances tecnológicos de cada nueva consola, los cuales permiten diferentes recursos para la historia y desarrollo de las acciones. En este mismo capítulo se presenta un apartado sobre la situación de los juegos de video en México.

El segundo capítulo contiene las teorías narratológicas que se utilizarán en este análisis, con énfasis en tres puntos fundamentales: en primer término los elementos del relato, que sirve como marco de referencia para los conceptos utilizados y para identificar los componentes espaciales del relato. El segundo aspecto comprende las acciones a partir de la "lógica de los posibles narrativos" de Claude Bremond lo que permite entender de que manera se puede desarrollar la historia cuando el videojugador toma el control e incide con sus acciones en la misma y, finalmente se considera el manejo del tiempo en el relato, con base en los trabajos realizados por Genette, retomados por Casetti, Gaudreault y Jost aplicados al relato cinematográfico. De este capítulo se busca resaltar la importancia de la historia en el relato, las acciones que son la materia fundamental del videojuego, también llamado "gameplay" o "Sistema de juego y la temporalidad aplicada a este medio.

En el tercer capítulo se ofrece la descripción del objeto de estudio, a través de la sinopsis, los rasgos de personajes que intervienen en las diversas versiones del juego "Castlevania" y la biografía de Drácula, así como una línea temporal de los eventos que han ocurrido en los juegos bajo esta patente de comercialización.

La aplicación de las teorías al videojuego se expone en el cuarto capítulo, de tal suerte que en este punto se abordan las teorías identificadas en el segundo capítulo respecto a historias, acciones y temporalidad, ejemplificando con alguna versión de "Castlevania". En este capítulo se incluyen además, consejos de programadores de videojuegos aplicados al tema en cuestión.

Así, permite llegar en el apartado de las conclusiones al diseño del modelo narratológico para aplicar en los videojuegos.

Se incluye un anexo de conceptos sobre tipos de juego y perspectivas, que conviene tener presente para obtener una visión general de cómo se clasifican los videojuegos de acuerdo a su género y manejo de la cámara, así como un glosario de videojuegos.

Este primer estudio sobre el mensaje en videojuegos pretende ser el inicio de otros que puedan abarcar otras temáticas o recurrir a otras teorías. Las futuras generaciones de comunicólogos con seguridad tendrán mayor contacto con este medio de comunicación y entretenimiento, así como analizarán los videojuegos hechos en México y cuyos mensajes habrán de extenderse a escala global.

El material de consulta para el caso de las teorías de narratología comprendió de textos de Claude Bremond, Roland Barthes, Francois Jost, Tzvetan Todorov, Gerald Genette y Helena Berinstáin, entre otros expertos en la materia.

En el caso de videojuegos se utilizaron los libros de Edgar Goeyens para la historia, de Jean Francois Willlams para datos históricos y actuales, y de Marc Saltzman cuyo libro compila entrevistas con comentarios de los diseñadores.

En el caso específico de "Castlevania" se recurrió al uso de los videojuegos producidos a lo largo de 15 años para diversos soportes técnicos o consolas, así como páginas web, libros con relación al tema y artículos especializados publicados en revistas.

## **1. Historia del videojuego y situación en México.**

En este capítulo se describe el desarrollo de la industria del videojuego desde sus orígenes hasta el presente. Ese marco histórico permite identificar procesos y características que influyen en el diseño, la producción y la comercialización, así como en los contenidos. Estos evolucionan también a partir de innovaciones en el hardware o consola de videojuego. Debe tenerse en cuenta, que para los fines de este trabajo el recuento histórico tiene siempre como referente e hilo conductor el videojuego que constituye el objeto de estudio, es decir, las diferentes versiones de "Castlevania".

Se cierra este capítulo con un apartado sobre la situación de México en relación a los videojuegos.

### **1.1. Prehistoria del videojuego. "La época de la segunda posguerra".**

La historia de los videojuegos transcurre en paralelo y se vincula estrechamente a la historia de las computadoras, pues estas proveen tanto la maquinaria de producción, así como el soporte tecnológico para su reproducción y consumo.

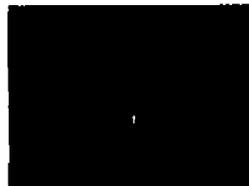
La primer computadora creada, ENIAC (Electronic Numerical Integrator Analyzer and Computer), surgió en 1945 por influencia directa de la Segunda Guerra Mundial para calcular trayectorias e impactos de misiles usados en batalla, de manera rápida y precisa. Representa el primer antecedente de la aparición de un estilo de vida basado en la informática. Esta computadora sentó las bases para

el desarrollo de todo tipo de programas y aplicaciones para otras computadoras y por supuesto videojuegos.

En 1950 apareció la primera computadora comercial llamada UNIVAC (Universal Automatic Computer), que cargaba programas a base de cintas de papel y contaba con memoria para almacenar información, el aparato era de menor tamaño en comparación con la ENIAC. Y sus principales aplicaciones fueron en la industria bursátil.

Para finales de la década de los cincuenta, superada la conmoción de la guerra, sin embargo, la sociedad norteamericana tenía cierto recelo a las nuevas tecnologías, ante el mundo bipolar de la Guerra Fría. Para disminuir esa desconfianza, el gobierno norteamericano realizó diversas exposiciones tecnológicas en todo el país. Justamente en la del Laboratorio Nacional de Brookhaven, en octubre de 1958, surgió el primer videojuego interactivo de la historia. William Higinbotham, académico de esa institución ideó para la mencionada muestra el prototipo de un juego de tenis de mesa electrónico, con la ayuda de un osciloscopio como pantalla, y de controles rudimentarios<sup>1</sup>.

El juego resultó ser muy entretenido, causó gran expectación y se hicieron largas filas para poder jugarlo.



<sup>1</sup> WILLIAM, Jean Francois. *William's almanac. Everything you ever wanted to know about videogames*. Canadá, Ed. IQ Guides, 2002, p. 25.

## 1.2. Consolidación de la industria. “La década de los sesenta y algo más”.

La década de los sesenta fue un periodo de estudio y prácticas de los primeros programadores de videojuegos, pioneros dedicados a investigar aplicaciones de las computadoras disponibles para crear estilos de juego, apoyados por recursos todavía básicos que la tecnología ofrecía. Al final de este decenio, los programadores se convertirían en los primeros en obtener ventajas económicas.

En 1962, Steve Rusell un estudiante del MIT (Instituto de Tecnología de Massachussets) programó un juego interactivo en la computadora de gran tamaño PDP-1 (Procesador de Datos Programados), cuya característica fue aceptar diversos dispositivos de entrada y salida, tales como controles de mando; tardó más de seis meses en elaborarlo y lo llamó “Spacewar”<sup>2</sup>, su temática como era de esperar giraba en torno a dos naves en el espacio exterior que trataban mutuamente de eliminarse.

La idea de comercializar un videojuego no se veía en ese momento con mucho futuro, por lo que Rusell decidió instalar el programa en otras computadoras del Instituto para el mero esparcimiento de los investigadores en ratos de ocio.

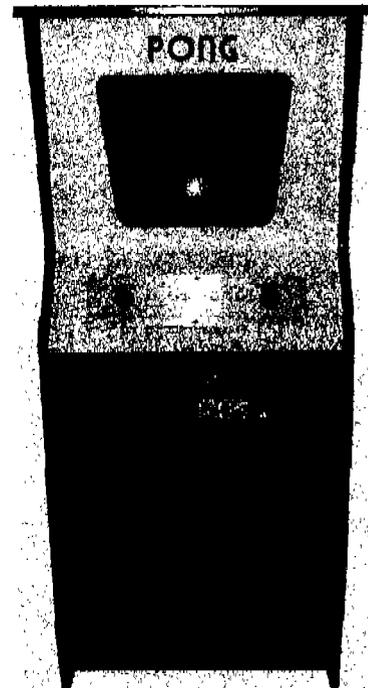
Tuvo que pasar una década para que los videojuegos se consideraran una mercancía, para lo que contribuyó la visión de Nolan Bushnell, fundador de Atari.

---

<sup>2</sup> WILLIAM, *op. cit.*, p. 25.

Desde su infancia Nolan Bushnell dio gran importancia a los juegos de todo tipo; durante su educación primaria participó en varios torneos de ajedrez, y desde su adolescencia ya se dedicaba a los negocios a la par que estudiaba en la universidad; al juntar ambas aficiones trabajó arduamente para lograr la comercialización del "Spacewar" de Rusell; preparó una versión que salió al mercado en 1971 bajo el nombre de "Computer Wars" que operaba en máquinas tragamonedas en convenio con la compañía Nutting Associates, la cual ya tenía experiencia en las "coin op"<sup>3</sup>. El intento fracasó debido a la dificultad para controlar el juego, especialmente el manejo de la nave por parte del usuario.

Al año siguiente Bushnell decidió realizar el negocio por su cuenta, y creó su propia empresa que llamó Atari a fin de desarrollar el proyecto. En combinación con Al Alcorn su primer ingeniero, desarrolló un juego intuitivo que emulaba al Ping Pong, quizá inspirado en el de Higinbotham. Llamaron al juego "Pong", y consistía en una línea vertical al centro de la pantalla de un monitor que la dividía en un terreno donde cada extremo tenía líneas más delgadas, que simulaban ser los jugadores; el objetivo era evitar que un pequeño cuadrado, que rebotaba por toda la pantalla y fungía como pelota, saliera por los extremos.



<sup>3</sup> Coin Operation. Máquinas tragamonedas.

El juego fue un éxito rotundo y Atari comenzó a crecer económicamente y desarrolló más juegos con temáticas distintas.

“Pong” fue tan exitoso que surgieron varias copias y se incrementó su popularidad, al grado que se colocó como símbolo de los juegos de video.

La industria que empezó a generar ganancias en las máquinas tragamonedas tendría, sin embargo, su verdadero potencial en las consolas de videojuegos caseros, que empezaron a salir al mercado poco tiempo después.

### **“Odyssey”, la primera consola de videojuegos.**

Desde 1966 Ralph Baer, Ingeniero en audio y video que trabajaba para la compañía Sanders Associates, tuvo la idea de que la televisión podía usarse para algo más que mirar. A partir de la promesa de aplicar su proyecto a usos militares, Baer pensó, sin embargo, que podría lograrse la comercialización y poner el producto al alcance de todo público, lo que permitiría mejores dividendos.

Tres años después obtuvo un prototipo de muestra de la primera consola de videojuegos que llamó “Brown Box”<sup>4</sup> y aunque no logró impresionar a la gente del pentágono, pues sólo lograba manipular algunos píxeles<sup>5</sup> en pantalla, Hill Enders, un empleado de RCA que estuvo presente en la demostración del “Brown Box”, llegó a interesarse tanto en el proyecto que renunció a esta compañía para fundar Magnavox en 1972, con el objeto de ser el primero en obtener ganancias en la industria de juegos electrónicos. Tras negociar con Baer, empezó el diseño de una consola para conectarse en la televisión y jugar en casa.

---

<sup>4</sup> BOYER, Crispin. “30 años después” en *EGM en español* # 3, enero del 2003. p. 16

<sup>5</sup> *Picture element*, se refiere a cada uno de los pequeños recuadros en que se descompone una imagen en alguna pantalla, ya sea de computadora o televisión.

A finales de ese año, en las tiendas se podía adquirir esta consola con el nombre de Odissey, en la que se podía jugar "Pong", en diferentes versiones de acuerdo a un dispositivo de entrada que cambiaba las funciones de la pelota mediante tarjetas perforadas.

Tan solo en esa navidad se vendieron más de 100,000 aparatos, con lo que la industria mostró síntomas de ser un gran negocio.



### **Atari 2600: la consola más vendida de todos los tiempos.**

Ese mítico año de 1972, considerado por muchos como el "año cero de los videojuegos"<sup>6</sup>, también vio nacer a la empresa Atari que habría de consolidarse como líder de los videojuegos, por lo menos durante los siguientes 10 años.

Nolan Bushnell, que había obtenido grandes ganancias de su máquina de "Pong" tragamonedas, siguió invirtiendo en el desarrollo de más juegos para el mercado constituido por los establecimientos de máquinas tragamonedas, sin embargo, pensaba que el verdadero éxito estaría en las consolas caseras, sobretodo por el precedente del Odissey.

La consola de Magnavox no tuvo competencia sino hasta 1976 con el Channel F de Fairchild Camera e Instruments, que dicho sea de paso, crearon el primer microchip<sup>7</sup>, tecnología que permitió desarrollar un mejor sistema de juegos; aunque el mayor aporte de Fairchild, que ha sido la tendencia desde entonces, fue

<sup>6</sup> BOYER, Crispin. *op. cit.* p. 16

<sup>7</sup> GOEYENS Vargas, Edgar. *Entretenimiento electrónico*. México, Vid, 2002, p. 107

el uso del cartucho como medio de almacenamiento de software, con este fin se podían jugar muchos juegos en una sola consola con sólo cambiar el dispositivo de almacenamiento de los programas.

Casi a la par del desarrollo del Channel F, Nolan Bushnell decidió contactar al creador del Odissey para que trabajara en Atari en el desarrollo de una consola casera, proyecto secreto que recibió el nombre de "Stella".

En ese mismo periodo, Steve Ross, presidente de Warner Communications, descubrió lo rentable que podía ser un videojuego, durante una visita que hizo con su hijo a Disneylandia, en donde notó que una máquina de juegos producía ganancias de más de 250 mil dólares al año, por lo que de inmediato decidió ponerse en contacto con Atari, el fabricante de la misma.

Warner hizo la compra de Atari por 28 millones de dólares, de manera que el apoyo fue total para desarrollar a "Stella" con el propósito de vender la consola en la navidad de 1977.<sup>8</sup>

Este aparato salió al mercado con el nombre de Atari Video Computer System (VCS), acompañado de nueve cartuchos. Una innovación adicional fue el uso de un



control de mando al que denominaron "joystick" con una palanca y botón desprendibles de la consola, que en caso de sufrir daño no requería llevar todo el

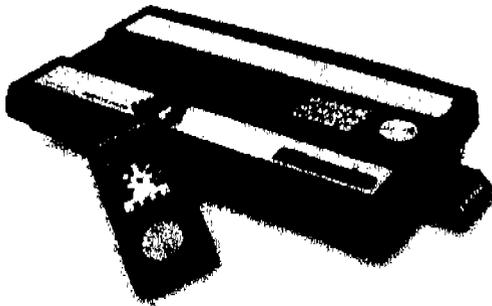
<sup>8</sup> GOEYENS, *op. cit.* p. 112

aparato completo a reparación, tal como ocurría en los anteriores sistemas que tenían los controles pegados a la Unidad de Procesamiento (CPU).

A partir de ese entonces el Atari 2600, nombre que en definitiva recibió, se convirtió en la consola más vendida de la historia, con más de treinta millones de aparatos en todo el mundo en un periodo de diez años<sup>9</sup>. Durante ese lapso se pudieron ver juegos como "Pitfall", "River Raid", "Enduro", "Pac-Man", "Space Invaders", entre otros que han sido símbolo de toda una generación.

### **Intellivisión, y la gran caída de la Industria.**

La gran compañía juguetera Mattel Toys Inc también quería una parte del negocio en videojuegos, así que en su división de Mattel Electronics lanzó a finales de 1979, la consola Intellivision competidora directa del Atari 2600.



Aunque superior en tecnología puesto que desplegaba mejores gráficos en pantalla. No obstante la debilidad fue el precio más elevado *al de su competidor*. Para promocionar la venta Mattel

anunció que a finales de 1981 lanzaría un teclado que convertiría la consola en una computadora, que lo mismo serviría para jugar, como para apoyar en otras actividades en el hogar.

---

<sup>9</sup> GOEYENS, *op. cit.* p.115.

Al final Mattel no pudo distribuir el teclado a un precio accesible y la idea de convertir la consola en computadora personal fue desechada; los consumidores se sintieron defraudados y el Intellivisión habría de desaparecer definitivamente.

Para 1983, la industria de los videojuegos sufrió una severa crisis debido a varios factores: por una parte el mercado ofrecía varias consolas a diferentes precios, incluso reproducciones de las originales lo que impedía las decisiones de compra por parte del consumidor ya que abatía precios y rentabilidad; a la larga convenía más hacer un gasto mayor y comprar una computadora, que por la diversidad de usos sería más útil para toda la familia.

La creciente competencia entre consolas, exigió por otra parte acelerar el lanzamiento de nuevos juegos que permitieran atraer nuevos consumidores, lo que tuvo como efecto la reducción de la calidad y en consecuencia, la decepción de muchos usuarios.

A finales de ese año se dejaron de producir nuevos juegos y consolas, debido al riesgo financiero que entrañaban por la reducción de la rentabilidad.

La industria entró en franca decadencia.

### 1.3. "Nintendo Entertainment System": Japón se apropia de la industria.

La debacle de la industria estadounidense dio pauta para que el negocio del videojuego pasara a ser dominado por los japoneses, desde entonces y hasta la aparición del XBOX a finales del 2001.

Fusajiro Yamauchi, abuelo del actual presidente de "Nintendo", produjo en 1889 la "Hanafuda", una especie de baraja tradicional en Japón<sup>10</sup>, lo que marcaría la modernización y crecimiento de la empresa en la rama del entretenimiento, sin embargo, el nombre con el que se le conoce fue adoptado en 1963, por Hiroshi Yamauchi cambiándolo a Nintendo Co. Ltd, quien fungió como presidente hasta hace un año, cuando asumió el cargo Satoru Iwata, presidente de Nintendo en el presente. Desde entonces, la compañía se interesó por crear otro tipo de diversiones, no solo barajas, ya que introdujo algunos juegos de mesa.

En la década de los setenta, esa empresa empezó a experimentar con algunos juegos electrónicos impulsados por la moda de las máquinas tragamonedas, desarrollada en los Estados Unidos, lo que marcó su ingreso discreto en el desarrollo de videojuegos.

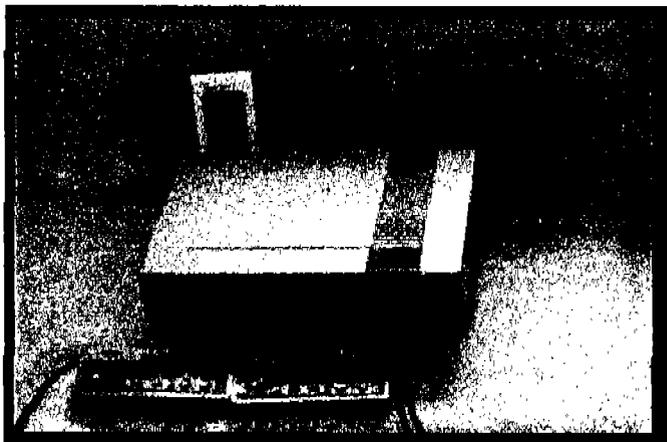
La consolidación vendría en la década de los ochenta, en cuyo inicio lanzó los "Game and Watch", juegos sencillos que hacían uso de una pantalla de cristal líquido para simular movimientos de personajes en secuencias prediseñadas. El objetivo de estos juegos sólo era hacer muchos puntos, fueron bien recibidos y propiciaban gran adicción.

---

<sup>10</sup> [www.nintendo.com/corp/history](http://www.nintendo.com/corp/history) Consultada en Marzo del 2004.

En 1983, Nintendo sacó a la venta su consola "Family Computer" en Japón, que resultó muy superior tecnológicamente a cualquier otra puesta a la venta con anterioridad.

Ante la posibilidad de ingresar al mercado norteamericano, justo cuando éste pasaba por la gran crisis, Nintendo anunció que llevaría la consola a



ese país y al resto de continente americano. Luego de modificar y ajustar la estructura externa, la consola se vendió bajo al nombre de "Nintendo Entertainment System" (NES), en octubre de 1985 y solamente en la región metropolitana de Nueva York, para probar el mercado.<sup>11</sup>

El NES recibió buena aceptación y su demanda creció hasta extenderse a todo el continente cuyos consumidores esperaban la consola que ofreciera varias innovaciones tecnológicas para su época. Una de ellas fue el juego "Super Mario Bros" que venía incluido y, en cuanto a forma de jugar, planteaba como objetivo, además de hacer puntos, llegar al final del juego en el afán de rescatar a la "Princesa". Desde entonces se buscó desarrollar videojuegos en torno a historias, no sólo al hecho de lograr alto puntaje.

---

<sup>11</sup> GOEYENS, *op. cit.* p. 142.

A partir de esta consola aparecieron grandes franquicias que siguen vendiendo juegos, como el ya mencionado "Super Mario Bros", "The legend of Zelda", "Ninja Gaiden", "Final Fantasy", "Metal Gear", y por supuesto "Castlevania" en tres versiones: "**Castlevania**" (1987), "**Castlevania 2 Simon's Quest**" (1988) y "**Castlevania III Dracula's Curse**" (1990).

Desde ese momento la industria se vuelca hacia una franca consolidación, caracterizada por la aparición casi cada año, de una consola nueva y versiones distintas de los juegos, cuya cuestión narrativa cobra creciente interés.

#### 1.4. La "guerra" de los 16 bits.

En realidad el NES nunca tuvo una competencia directa, ya que tomó por sorpresa a una industria estadounidense en decadencia, que los nipones lograron levantar mediante innovaciones y juegos de calidad, la misma carrera por tener las mejores innovaciones tecnológicas llevaría a que en el mismo país del sol naciente apareciera Sega para participar al lado de Nintendo.

El origen de Sega se remonta a la década de los cincuenta, cuando la compañía se dedicaba a importar, desde Japón, las máquinas de "Pinball" utilizadas en bases militares estadounidenses<sup>12</sup> en el periodo de posguerra. Un factor decisivo para su crecimiento fue la fusión con Rosen Enterprises, una empresa propiedad de David Rosen que se dedicaba a producir máquinas para tomar fotos instantáneas. La fusión se dio en 1954<sup>13</sup> y a partir de entonces la empresa trabajó en una combinación entre Japón y Estados Unidos.

La crisis de la industria en el mercado norteamericano, sin embargo, obligó a vender la compañía al capital netamente japonés, en tanto que la participación en el mercado creció de manera notable. En 1986 introdujo a norteamérica su consola "Sega Master System", la cual trabajaba con una arquitectura similar a la consola de Nintendo, sin embargo, no logró desplazar a su competidora y desapareció del mercado.

---

<sup>12</sup> [www.sega.com/segascream/legacy/history](http://www.sega.com/segascream/legacy/history) Consultada en marzo del 2004.

<sup>13</sup> *Idem.*

El siguiente movimiento de Sega fue adelantarse y sacar una consola más poderosa que el NES, a fin de colocarse ahora sí de manera más efectiva en el gusto de los consumidores.

Las dos consolas que estuvieron al mando en este periodo hacían alusión al tamaño de registro de datos, ambas tuvieron 16 bits, esto es, a mayor cantidad de procesamiento, mejores gráficas y sonido. De allí que la competencia entre ambas empresas, en el creciente mercado de videojugadores, fue conocida como "guerra de los 16 bits".

### **Sega Génesis.**

Con la consola "Sega Génesis" esa empresa penetra de manera efectiva en la industria del desarrollo de hardware en el mercado del videojuego.

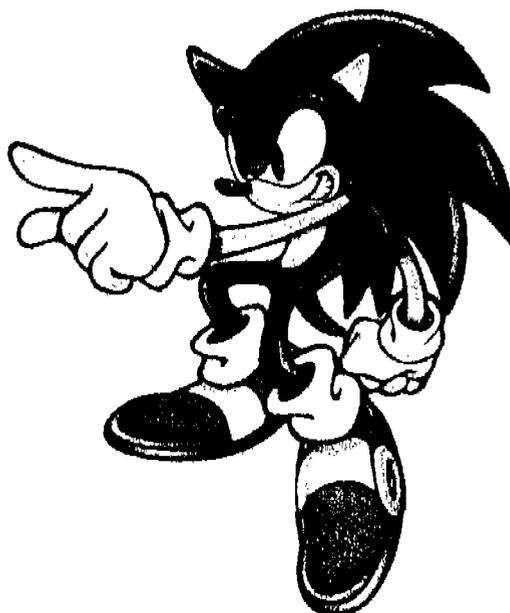
Se comenzó a vender en Japón desde 1989, bajo en nombre de "Megadrive"; llegó a América en 1990 con una publicidad dirigida a jóvenes que veían en el nuevo aparato avances tecnológicos y calidad



similar a la que Nintendo había manejado hasta entonces, sólo que con el atractivo de una imagen rebelde y auténtica.

Visualmente la consola presentaba gráficos nunca antes vistos, así como un sonido espectacular. Los juegos podían tener una complejidad superior al que tuvo hasta entonces NES.

Al año de su lanzamiento, Sega adoptaría una mascota que habría de rivalizar con la de Nintendo ("Mario"): "Sonic the Hedgehog" <sup>14</sup> en un juego homólogo, con el que la compañía *aumentó sus ventas por encima de* lo que ganaba con las máquinas tragamonedas.



Así, durante un periodo de casi dos años, Sega tuvo ventaja sobre Nintendo, que se preparaba a lanzar su nueva consola; sin embargo, la anticipación ocasionó que la consola Sega Genesis tuviera desventajas que Nintendo alcanzó a corregir en la nueva.

Con la consola Sega Génesis se volvieron clásicos juegos tales como: "Sonic the Hedgehog", "Phantasy Star", "Altered Beast" y "Streets of Rage", así como un juego de la línea de Castlevania: "**Castlevania Bloodlines**" (1994).

---

<sup>14</sup> [www.sega.com/sonic/content](http://www.sega.com/sonic/content) Consultada en marzo del 2004.

### **Super Nintendo Entertainment System.**

Con la gente acostumbrada a las mejoras tecnológicas del Génesis, Nintendo desarrolló una consola con características similares, pero superiores en otros aspectos a las de su competencia ya que agregó seis botones al control, a diferencia de tres que tenía el pad del producto de Sega.

El "Super Nintendo Entertainment System" (SNES) salió al mercado en Estados Unidos a finales de 1991 y logró vender más de un millón y medio de unidades<sup>15</sup>.

Durante los tres años siguientes se desarrolló una moda en los locales de "maquinitas" por los juegos de pelea; iniciada por el juego "Street Fighter II". Ambas consolas compitieron entre sí en torno a obtener la mejor adaptación doméstica. La mayoría de las veces, la mejor versión la hizo Super Nintendo, cuyo control tenía ya los seis botones necesarios para jugar, mientras que el "Sega Génesis" sólo contaba con tres: en este caso último se requería comprar un control especializado y aunado a su lanzamiento dos años antes, los juegos en la consola de Sega no tenían la calidad visual y sonora del Super Nintendo.



Por esa desventaja competitiva Sega inició proyectos para trabajar bajo el formato de CD ROM, mientras que Nintendo confiaba aún en la tecnología del

<sup>15</sup> GOEYENS, *op. cit.*; p.157.

cartucho a la cual trató de sacar todo el provecho posible, con chips como el SFX que permitía generar polígonos en tiempo real aunque con baja resolución. Sin otra alternativa, parecía que el CD ROM se convertiría en la única opción de las consolas a futuro, debido a su facilidad de programación y bajo costo. Con ello la industria daría un giro inesperado.

En el Super Nintendo aparecieron continuaciones de las sagas que comenzaron en el NES, tales como: "The legend of Zelda a link to the past", "Super Mario World", "Super Metroid", entre otras. Se crearon también franquicias nuevas como "Star Fox" y "F-Zero". En el Super Nintendo aparecieron dos juegos de Castlevania: "**Super Castlevania IV**" (1991) y "**Castlevania: Drácula X**" (1995).

### 1.5. La llegada del CD ROM.

“El CD ROM representa el porvenir de esta industria; un disco compacto es cuatro veces más barato de producir que un cartucho, se fabrica en la décima parte de tiempo y contiene hasta cien veces más datos. Con semejante salto tecnológico, el porvenir se convierte en una página en blanco”<sup>16</sup>.

En 1994, ya no era posible seguir comercializando los juegos en cartucho, ya que las nuevas tecnologías permitían hacerlo por medio del disco compacto. Sin embargo, tomar tal decisión tendría ventajas y desventajas.

Hacer videojuegos en CD ROM permitía gráficos casi reales, voces y música digitalizada en los juegos. No obstante, este medio fue extremadamente vulnerable a la elaboración de copias ilegales de los juegos, hasta la fecha. De ahí que la industria se fragmentó: por un lado, fabricantes que apoyaban la utilización del disco compacto, como Sega que basó siempre sus estrategias en el apoyo de nuevas tecnologías y Sony que ingresó a la industria a partir de obtener el mayor provecho de esta tecnología. Por otro lado, Nintendo, temeroso a dar pie a la extensión de la piratería (producción ilegal de copias), decidió no adoptar la tecnología del CD ROM, decisión que a la larga le salió muy cara en su participación en el mercado.

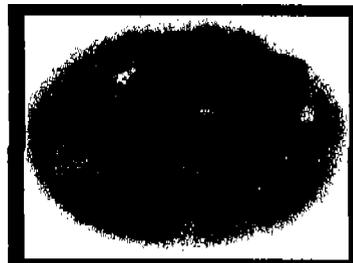
---

<sup>16</sup> STEVE RACE, dueño de Sony Computer Entertainment, citado por Dominique Nora en, *La conquista del ciberespacio*, Barcelona, Andrés Bello, 1997, p. 175, en relación al uso de tecnología de CD ROM para videojuegos.

### Sega Saturn.

La empresa Sega estableció una alianza con Hitachi para desarrollar el procesador RISC de 32 bits, así como una alianza con JVC y Yamaha para la distribución de su nueva consola "Sega Saturn" en otoño de 1994 en Japón<sup>17</sup>.

La consola fue bien recibida por el público, ya que las 200 mil primeras unidades se agotaron en un solo día. El paquete incluía además el juego "Virtua Fighter" y el sistema contaba con especificaciones tecnológicas superiores a lo



*prometido como resultado de la latente amenaza que representaba Sony con su Playstation entonces próximo a lanzarse.*

Saturn salió en el mercado norteamericano en Septiembre de 1995, para ganar terreno a Playstation que llegaría unos meses después.

Sega enfrentó el problema del precio de su consola, en un principio se vendía en 399 dólares, mientras que la consola de Sony se vendía en 250 dólares, de ahí debió bajar 100 al costo de su consola, y desarrollar una gran campaña publicitaria en los Estados Unidos.

Al final, Sega sucumbió ante la competencia tecnológica ya que la consola de Sony bajó el precio a 199 dólares en 1996. Sega hizo lo mismo y se enfocó en buscar otras ventajas competitivas. Sin embargo, ocupar el segundo lugar de la industria sobretodo con la llegada en ese año de la consola "Nintendo 64", ocasionó que el Saturn saliera del mercado y dejar a la compañía enfocándose a la creación de una nueva consola.

---

<sup>17</sup> GOEYENS, *op. cit.*; p.177.

Algunos productos exitosos fueron: "Virtua Fighter", "Virtua cops" y "Sonic Jam", todos ellos basados en la programación con polígonos.

### **Sony Playstation, en la clma de la Industria.**

La consola "Sony Playstation" (PSX) se estaba planeando desde la salida al mercado del Super Nintendo. Consistía en una extensión de CD ROM parecida a la que Sega hizo en el Génesis con el Sega CD. Lo que hizo la diferencia en este caso fue que se trataba de un intercambio de conocimientos entre dos grandes compañías: por un lado Sony aportaría lo necesario en cuanto a tecnologías de disco compacto y rayo láser y por otro lado, Nintendo aportaría su amplio conocimiento en videojuegos a fin de crear un producto avasallador.

Existían diferencias, sin embargo, ya que Sony en lugar de crear un adaptador para el Super Nintendo, quería hacer una consola totalmente nueva, mientras que Nintendo antes de apoyar dicho proyecto quería convertirse en dueño total de la franquicia; en consecuencia la alianza se desvaneció<sup>18</sup>.

En 1993, Nintendo anunció que trabajaba en una nueva consola de nombre "Project Reality", mientras que Sony creó la división "Computer Entertainment Company", que se pondría a trabajar en otra consola misma que lanzó para Japón en diciembre de 1994, y un año después en Norteamérica. El nombre del sistema fue "Playstation".

En cuanto a capacidades tecnológicas, ésta consola permitió mejores gráficos y manipulación de imágenes tridimensionales, sin embargo, a costa de la tecnología de lectura de CD ROM, que fue de baja calidad y ocasionaba tiempos

---

<sup>18</sup> GOEYENS *op. cit.* p. 180.

de carga en memoria e inicialización de los juegos, sobretodo en comparación al "Nintendo 64" que debido a que se basaba en cartuchos no padecía este problema. Jugar el Playstation significaba acostumbrarse a ver la leyenda "Now Loading" (cargando...).

No obstante, Playstation ofrecía la posibilidad de reproducir discos de música en el mismo aparato.

A pesar de no contar con *una experiencia en el mercado*



como Nintendo, Sony se ubicó como líder en ventas desde 1998, año en que salió uno de los mejores juegos de todos los tiempos: "Metal Gear Solid", el cual sentó nuevas bases en lo que se debía ofrecer de ahí en adelante tanto en gráficos como en historia narrativa o trama del juego, pues generaba la experiencia de ver una película, más que jugar.

En esta consola vieron la luz diversos juegos que hoy siguen vigentes tales como: "Final Fantasy", "Gran Turismo", "Resident Evil" además del ya mencionado "Metal Gear Solid". Así mismo surgieron dos juegos de Castlevania: "**Castlevania Symphony of the night**" (1997) y "**Castlevania Chronicles**" (2001).

### Nintendo 64 y la "soberbia" de Mario.

Nintendo siempre fue una compañía privilegiada al ganar el mercado tanto en Japón como en Estados Unidos. Por tanto la empresa y sus dirigentes no pudieron evitar la soberbia que suponía convertirse en el líder muy por encima de sus competidores.

Primero rompió la alianza con Sony cuyo fruto había desembocado la creación del Playstation. Luego para hacer frente a esa consola decidió no adoptar la tecnología de disco compacto. Su consola Nintendo 64, a pesar de tener el doble de capacidad que el Saturn y Playstation utilizaba como medio el cartucho para almacenar los juegos. Eso hacía la diferencia competitiva, pues si bien los cartuchos no tenían problemas con tiempos de carga de memoria y ejecución que sí enfrentaba la competencia, la capacidad de almacenamiento de datos se reducía drásticamente. Esta estrategia según la empresa, servía para defenderse de los productores ilegales de copias de discos compactos, que resultaba una actividad más fácil técnicamente y difícil de controlar comercialmente.

Al principio el Nintendo 64 fue bien recibido en Japón cuando salió a la venta en junio de 1996, agotando más de 700 mil consolas en una semana, caso similar en los Estados Unidos cuando salió a la venta en



septiembre de ese mismo año agotando medio millón de unidades en un día<sup>19</sup>.

No obstante un gran problema fue el desarrollo de software, ya que en un principio la consola sólo tenía a la venta dos juegos: "Pilotwings" y "Super Mario 64". La situación no cambió mucho con el paso del tiempo, ya que las compañías desarrolladoras de juegos ajenas a Nintendo no veían con buenos ojos trabajar de más en programar para la consola de 64 bits, cuando en ese entonces resultaba más fácil hacerlo en otra que trabajara con CD ROM, por lo que poco a poco se perdió el interés de trabajar en este tipo de consola y Sony se consolidó como líder de la industria del videojuego.

Aún así quedan como memorables muchos juegos que plantearon estándares de calidad en el desarrollo y que serían importantes tales como: "The legend of Zelda: the ocarina of time"; "Perfect Dark", "Internacional Super Star Soccer", entre otros.

En esta consola aparecieron dos juegos de Castlevania: "**Castlevania 64**" (1999) y "**Castlevania Legacy of Darkness**" (1999)

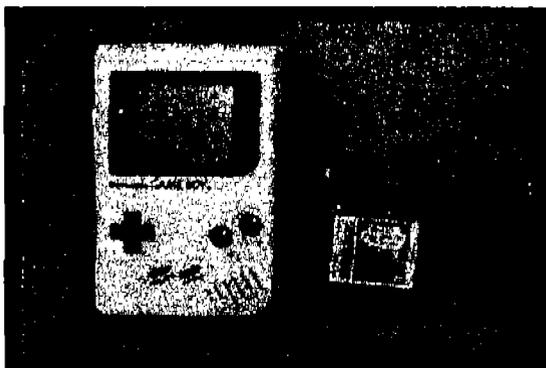
Con el Nintendo 64 se cerró la etapa en que se usaron los cartuchos como medio de almacenamiento de los juegos. La única consola que hasta la fecha los sigue usando es el Game Boy, aunque esa es otra historia.

---

<sup>19</sup> GOEYENS, *op. cit.*, p.184.

## 1.6 El intermedio del Game Boy.

A pesar de haber quedado desplazado como la mayor productora de videojuegos en consolas caseras, nadie ha podido todavía ganarle a Nintendo en lo que se refiere el terreno de las consolas de videojuegos portátiles. Desde que salió a la venta en 1989, el "Dot Matrix With Stereo Sound", mejor conocido como Game Boy se ha mantenido vigente y al tanto de los nuevos cambios tecnológicos, aunque sigue trabajando con *cartuchos como medio de almacenamiento de datos*.



A pesar de no contar con una pantalla a colores ni con luz propia, la consola de videojuegos portátil Game Boy ofrecía juegos muy entretenidos como "Tetris", o versiones miniaturizadas de los éxitos en consola grande. Game Boy tuvo un gran despegue gracias a los juegos de "Pokémon" que prácticamente actualizaron esta consola y generaron un "boom" a nivel mundial que se conoció como "Pokemania". A partir de ese éxito se le hicieron mejoras a la consola base: primero se vendieron versiones con plástico de diferentes colores, luego se redujo su tamaño y consumo de baterías, y posteriormente se ofreció una pantalla a color, en 1998 con el lanzamiento del "Game Boy Color".

Otra característica distintiva del Game Boy es la posibilidad de interactuar con otras personas en el juego mediante el "cable link", un cable que se vende por

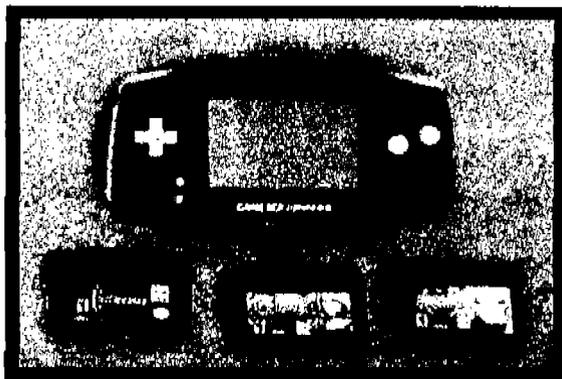
separado y que sirve para interconectar dos consolas con las que se puede participar en el mismo juego, o bien como en el caso de "Pokémon", sirve para intercambiar personajes por este medio.

En el Game Boy aparecieron tres versiones del juego de Castlevania: "Castlevania Adventure" (1989), "Castlevania II: Belmont's Revenge" (1991) y "Castlevania Legends" (1998).

### **Game Boy Advance.**

Con el amplio crecimiento que "Pokémon" dio al Game Boy, se rumoraba la salida de una nueva versión del mismo, aunque de 32 bits, es decir, de características similares al Playstation, lo que representaba una mayor rapidez de lectura en los datos, mejores gráficos y compresión de sonido, a pesar de trabajar con tecnología de cartuchos.

Para junio del 2001 salió a la venta en el mercado americano el Game Boy Advance (GBA), e inmediatamente se posicionó como uno de los sistemas



mejor vendidos. Sus cualidades son las de trabajar con dos baterías AA que proporcionan larga duración, retrocompatibilidad con los juegos de Game Boy de las anteriores versiones, colores en pantalla y gráficos al estilo de consolas de 32 bits.

Nintendo debe mucho su existencia a esta consola portátil, ya que después del Super Nintendo nunca ha tenido un dominio general de la industria, salvo en la rama de las consolas portátiles, y de hecho trata de aprovechar la Interconectividad entre el Game Boy y su consola casera de última generación.

Game Boy se convirtió en un sistema que poco a poco ha ido creciendo hasta la fecha, en que la nueva versión SP es aún más pequeña, con luz en pantalla y funciona con una batería recargable. Parece tener todavía un futuro prometedor, por lo menos hasta el lanzamiento del Playstation Portátil (PSP), que Sony anunció en el pasado E3 (Electronic Entertainment Expo), un evento anual que se realiza en la ciudad de Los Ángeles en el mes de Mayo, donde las compañías desarrolladoras de productos de entretenimiento hacen la presentación de sus planes y productos que piensan lanzar a la venta<sup>20</sup>.

En el Game Boy Advance se han lanzado muchas reediciones de juegos de Super Nintendo que disponen de gráficas mejoradas cuyos antecedentes aseguraron su éxito.

En esta consola portátil también aparecieron tres juegos de Castlevania: **"Castlevania Circle of the moon"** (2001), **"Castlevania Harmony of dissonance"** (2002) y **"Castlevania Aria of sorrow"** (2003)

---

<sup>20</sup> *La gala del E3, en EGM en español # 10, agosto del 2003, p. 10.*

### **1.7. La última generación de consolas y el juego en línea.**

Así como alguna vez el CD ROM se convirtió en el medio más viable de trabajar con videojuegos, su lugar cedió paso en adelante al DVD como formato estándar para trabajar. El desarrollo de Internet permitiría, así mismo, empezar a trabajar en consolas con la capacidad de conectarse a la red y poner a competir a los videojugadores en todo el mundo.

#### **Sega Dreamcast. La primera consola en línea.**

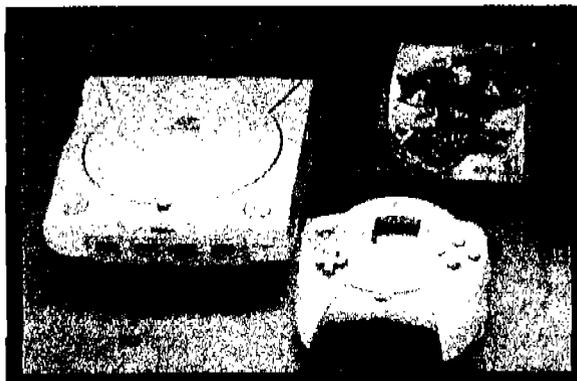
Con muchas innovaciones internas, la consola Dreamcast salió a la venta en 1998, impactó visualmente a todo el mundo, sus gráficos eran excelentes, su control permitía una muy buena interacción en el juego y dispuso de accesorios como la "VMU" (Visual Memory Unit), una tarjeta de memoria para guardar avances que contaba con una pantalla de cristal líquido para visualizar datos del juego. Estos elementos representaron mejoras que inauguran la generación de consolas que distingue el desarrollo actual de la industria del videojuego.

El mejor atributo del Dreamcast es la capacidad de conectarse en línea en su portal "SegaNet", de tal suerte que se puede competir en juegos deportivos o cooperar en juegos de "RPG" (Role Playing Game, tipo especial de juegos en donde se asume el rol de un personaje, el cual se controla a través de comandos preestablecidos), esto debido a que dispone de un MODEM (dispositivo para conectarse a Internet) y disco de configuración para la consola.

El Dreamcast trabajaba con CD ROMs, pero llegó el momento en que no cabía toda la información de sus juegos en discos compactos, por lo que

desarrolló lo que llamó un GD ROM, (Giga Disc Read Only Memory, Giga disco de acceso a memoria de lectura) el cual tenía la capacidad de almacenar casi el doble de información que un disco compacto normal, aunque no se comparaba con un DVD.

Sin embargo, después de los intentos en sus demás consolas, Sega nunca había ocupado primeros lugares, en 2001 enfrentó serios *problemas financieros*, y cesó el apoyo al Dreamcast.



Desde entonces la compañía Sega ya no produce consolas, se dedica a la elaboración de software para las demás compañías. Pese a todo, sus juegos son de muy buena calidad, tanto en locales de maquinitas como en sistemas caseros. En Dreamcast aparecieron juegos de gran aceptación como: "Sonic Adventure", "Space Channel Five", "Shenmue", y "Jet Grind Radio" entre otros.

Se tenía contemplado lanzar un juego de Castlevania con el nombre tentativo de "Castlevania Resurrections", sin embargo, ante el anuncio hecho por Sega, el proyecto se canceló.

A partir de ese momento, la competencia entre consolas sería protagonizada por Sony y Nintendo, y como "nuevo competidor" a Microsoft.

## Playstation 2.

Tras el éxito de su anterior sistema, y con el interés de continuar su posición de líder, Sony sacó al mercado a finales de 1999 su consola "Playstation 2" (PS2), la cual dispone de capacidad para trabajar con discos incluso de su anterior consola, para reproducir discos de música y películas en DVD y tras la compra de un kit adicional de instalación, es posible conectarlo en la red lo que permite competir a nivel mundial.

Playstation 2 heredó las franquicias de su antecesor por lo que aseguró títulos exclusivos como es el caso de "Devil May Cry" y "Final Fantasy X". Resultó ser la primera opción en el mercado para los juegos en DVD,



y también ser la heredera de varios consumidores que siguen estos juegos.

Actualmente Playstation 2 es quien más participación tiene en el mercado de los videojuegos, con 51.2 millones de consolas vendidas en todo el mundo<sup>21</sup>. Está haciendo lo posible por ofrecer juegos en línea con su "Network Adaptor" que recibe 2500 usuarios al día<sup>22</sup>. De allí que este modelo se ha posicionado frente a sus competidores, y la empresa productora trabaja en la creación del sistema "Playstation 3".

<sup>21</sup> La gala del E3, en EGM en español # 10, agosto del 2003, p. 10. (Datos hasta el 31 de marzo del 2003)

<sup>22</sup> Idem.

Los juegos que hasta el momento han sido memorables para esta consola son: "Metal Gear Solid 2 sons of Liberty", "Devil May Cry", "Grand Theft Auto Vice City" y "Dragon Ball Z Budokai". Playstation 2 es la única consola que en la actualidad que tiene un juego de Castlevania: "**Castlevania Lament of Innocence**" (2003).

### **Nintendo Game Cube.**

Considerada como la compañía de más experiencia en la industria, Nintendo optó por usar definitivamente la tecnología de los DVD en una versión compacta, con el afán de hacer que sus juegos no se puedan falsificar y producir de manera ilegal de manera fácil.

La consola que lanzó al mercado, en el otoño del 2001, tiene el aspecto de un cubo y cuenta con la desventaja de que al *trabajar con un formato especial de discos*, no sirve para otras



funciones tales como reproducir música o proyectar películas en DVD. En cambio cuenta con características únicas tales como la interacción de ésta consola con el Game Boy Advance para experimentar nuevas formas de juego enfocadas más a la creatividad, que al juego en línea.

Por otro lado, padece dos debilidades: una imagen muy infantil ocasionada principalmente por el desarrollo de juegos con personajes tiernos y sin grandes dosis de violencia, la cual ha tratado de combatir mediante el desarrollo de juegos

con temáticas más adultas; y la otra es que no ha pensado seriamente en trabajar para conectarse a Internet para jugar en línea, de hecho sólo cuenta con tres juegos con esas características, en sus dos años de existencia.

De tal manera que su participación en el mercado ha bajado: actualmente sólo ha vendido 9.4 millones de Game Cube en todo el mundo<sup>23</sup> y de no hacer algo al respecto puede sufrir el mismo destino que Sega.

No obstante la calidad de sus juegos es excelente y se refleja en títulos como: "Super Mario Sunshine", "Metroid Prime", "Legend of Zelda the Wind Waker" y "Metal Gear Solid: The Twin Snakes".

### **Microsoft. XBOX.**

Después de los años ochenta en que Atari era la dueña absoluta de la industria del videojuego, ninguna otra compañía norteamericana había logrado figurar en el negocio; ese beneficio estaría reservado a los japoneses.

Pero gracias al crecimiento como desarrolladora de software de computadoras, Microsoft dispuso de las herramientas necesarias, la infraestructura y el presupuesto para aventurarse a participar en el negocio del videojuego.

Bill Gates presidente de la empresa hizo el anuncio de que a partir del 2001 lanzarían al mercado la consola XBOX, haciendo hincapié que no se trataba de una Computadora Personal sino de un avanzado sistema de videojuegos<sup>24</sup>.

---

<sup>23</sup> *La gala del E3, en EGM en español* # 12, agosto del 2003, p. 10. (Datos hasta el 31 de marzo del 2003)

<sup>24</sup> GOEYENS, *op.cit.*, p. 191.

El XBOX es la consola con mejores capacidades tecnológicas, por lo que sus juegos tienen las mejores gráficas y sonido. Así mismo, la experiencia de Microsoft en el diseño y producción de videojuegos para computadoras personales le ha permitido realizar juegos de alta calidad en su propia consola, la cual además reproduce CD de música, películas en DVD y cuenta con disco duro de memoria fija que permite almacenar información de gran tamaño, tal como la que implican canciones, fotos y hasta video.

Por otro lado esa empresa ha sabido vender y adaptarse mejor al concepto del juego en línea con su kit de instalación "XBOX Live", que opera sin contratiempos con tecnología de banda ancha.

Con todas estas ventajas, XBOX se vende a un precio menor que sus otros dos rivales, por lo que su participación en el mercado crece notablemente. Actualmente cuenta con 13 millones de consolas vendidas en todo el mundo<sup>25</sup>.



No obstante su mayor reto es penetrar en el mercado japonés, ya que este público nunca ha aceptado de buen grado otra consola que no provenga de su propio país, por lo que la empresa de Bill Gates ha hecho una gran campaña de publicidad y mercadotecnia a fin de lograr dicho objetivo no solo en Japón sino en el resto del globo.

<sup>25</sup>La gala del E3, en EGM en español # 11, agosto del 2003, p. 10. (Datos hasta el 31 de marzo del 2003)

La gran cantidad de alianzas y estrategias que Microsoft desarrolla hacen posible que pueda introducir sus productos de videojuegos en el mercado con mayor éxito que sus competidores.

XBOX tiene licencias exclusivas para los juegos de "Dead or Alive" y "Ninja Gaiden". Otros juegos de calidad para la misma son: "Halo", "Blinx", "Project Gotham" y "Dead or Alive extreme Beach Volleyball".

Esta es la manera en que se ha desarrollado la industria del videojuego y cómo se organiza en la actualidad. Tres compañías buscan apoderarse de la mayor parte de consumidores que sigue creciendo.

### 1.8. La situación de los videojuegos en México.

La situación de la industria de los videojuegos en México se ha desarrollado de manera paralela a lo que pasa en Estados Unidos, ya que los sistemas y juegos que llegan al territorio nacional primero pasan por la aprobación estadounidense, de tal manera que si tienen aceptación en aquel país, es muy probable que lleguen a México.

No obstante las copias ilegales de los juegos que llegan desde China o incluso que ya se hacen aquí, no han hecho atractiva la incursión a esta actividad para empresas interesadas y con capacidad para producir y vender videojuegos exclusivamente en la República Mexicana.

Aún así, el estimado de ventas que se tiene al año en el mercado mexicano de videojuegos (consolas y juegos) es de 410 millones de dólares<sup>26</sup>, de los cuales el 75 % se comercializa de manera informal<sup>27</sup>, es decir, por canales y puntos de venta al margen de los requisitos legales.

Sin embargo, la influencia de los videojuegos en la sociedad mexicana es un hecho evidente. En la primera edición del Electronic Game Show, un evento anual en donde además de exposiciones y exhibiciones, se celebran conferencias de representantes de empresas desarrolladoras de videojuegos tanto nacionales como extranjeras, y especialistas del tema, que se realizó en el World Trade Center de la Ciudad de México en mayo del 2002, contó con la participación en

---

<sup>26</sup> "Todo lo que querías saber del EGS" en EGM # 12, octubre del 2003, p. 12.

<sup>27</sup> *Idem.*

tres días de más de 30,000 personas<sup>28</sup>. Y para el siguiente año este evento sirvió para establecer estrategias comerciales de las compañías extranjeras así como apoyar proyectos de empresas nacionales en la rama.

Tras hacer una encuesta nacional, el equipo del "Electronic Game Show" compuesto principalmente por compañías distribuidoras de software como Microsoft, Atari y Nintendo, se encontró que en México hay 2.6 millones de consolas (tanto de vieja como nueva generación), y un estimado de 8 millones de jugadores activos y pasivos en territorio nacional<sup>29</sup>. Esto revela el impacto de los videojuegos y que México representa un buen mercado centrado en jóvenes adultos, ya que la edad promedio de quien juega videojuegos en México es de 25 años, según datos de la misma encuesta.

El desarrollo de los videojuegos de procedencia mexicana tiene ya algunos antecedentes en la comercialización de programas para PC, cuyo casos más conocidos son el del videojuego en línea "Eranor", creado por la compañía mexicana Radical Studios que ofrece como principal atractivo un juego de RPG masivo en español, el cual resulta atractivo para todos los países de habla hispana<sup>30</sup>, y que a la fecha parece tener buenos resultados.

Otro caso sonado es el de "Kombate Mexicano" de la compañía desarrolladora de software tapatía Ranfiosot, el cual pone a personajes de la política a enfrentarse en un juego de peleas para computadora, y que actualmente

---

<sup>28</sup> "EGS 2003. El evento de videojuegos en México." en *Atomix # 44*, Octubre 2003, p. 77.

<sup>29</sup> "Todo lo que querías..." *op. cit.*; con fuente en el International Development Group, Icon Group International.

<sup>30</sup> CERVANTES, Rodrigo. "Llega videojuego virtual en español" en *Reforma*, sección *Interfase*, p. 3, lunes 4 de agosto del 2003.

se encuentra a la venta en la tienda mexicana de videojuegos en línea Camellot Games<sup>31</sup>.

Otras empresas no han tenido tanto éxito, tal es el caso del equipo de dibujantes del comic "Karmatrón y los transformables", cuyo proyecto consistió en sacar a la venta una historieta acompañada de un CD ROM para computadora con un juego de video, mismo que no pasó del primer número debido a lo poco atractivo de la oferta y lo poco competitivo en esta industria.

No es casual que todos los intentos, de incursionar en videojuegos por mexicanos se hayan hecho por medio de la PC como soporte tecnológico, ya que trabajar para esta plataforma permite hacerlo sin las limitantes de código de programación y pagos de derechos que las empresas creadoras de consolas imponen a sus licenciatarios.



Marc Saltzman, afamado periodista de videojuegos en Estados Unidos, divide en tres a las fases que un juego de video tiene que pasar para llegar a las manos del consumidor<sup>32</sup>: **Preproducción**, la cual hace referencia al desarrollo de

<sup>31</sup> [www.camellotogames.net](http://www.camellotogames.net)

<sup>32</sup> SALTZMAN, Marc. *Cómo diseñar videojuegos, los secretos de los expertos*. España, Ed. Norma, 2001, p. 2.

una historia y bocetos para el juego de video y que depende de la creatividad y argumentos que se cuenten para este fin.

**Producción:** que se refiere a la cuestión de programación y depende de las capacidades tecnológicas que se dispongan.

Y **postproducción:** que comprende la etapa de mercadotecnia del videojuego una vez producido y que depende directamente de la situación en el mercado.

Los programadores mexicanos tienen desventajas tecnológicas en relación a países desarrollados y enfrentan una situación poco favorable en el mercado. La única ventaja competitiva en el desarrollo de un videojuego es la elaboración de un concepto simbólico y cultural atractivo, seductor y consistente con las experiencias del consumidor destinatario de la comunicación interactiva, lo cual es posible a partir de la historia que narra y las acciones que se experimentan durante la ejecución.

En este campo todos tienen las mismas oportunidades, pues se trata de capacidades y recursos creativos desarrollados por especialistas y profesionales en un proceso de producción flexible en donde las grandes compañías desarrolladoras de software, apoyan a las pequeñas siempre y cuando presenten una propuesta atractiva.

Este estudio se centra en el diseño de historias en el videojuego como parte de un proceso productivo de comunicación interactiva impersonal del que depende en mayor medida la eficacia de sus fines y la percepción y valoración de los contenidos por parte del usuario / destinatario.

## 2. Narratología.

La narratología se ha nutrido de diversas perspectivas y estudios teóricos, entre las que destacan las aportaciones de Todorov, Barthes, Greimas, Metz, quienes entre otros, se ocuparon de identificar los elementos de la composición literaria tales como personajes, acciones y escenarios.

“El estudio de las estructuras características de obras literarias se inició a partir de los trabajos de los formalistas rusos posteriores a Jakobson, estructuralistas franceses y transformacionistas discípulos de Chomsky, y hoy casi sin excepción en cualquiera de los países occidentales hay una enorme masa teórica no unitaria sino conforme a muy diversas orientaciones”<sup>1</sup>.

El corpus teórico desarrollado a la fecha puede aplicarse a cualquier tipo de relato. Autores como André Gaudreault, Francois Jost o Francesco Casetti han profundizado específicamente en la narración cinematográfica.

Una adecuada estructura del relato es esencial para los fines discursivos y persuasivos de la comunicación, en un contexto en que la difusión a escala masiva impone la estructuración de los mensajes bajo la forma de relato: desde películas, series de televisión, noticieros, comerciales, y especialmente en el caso de los videojuegos, objeto de interés de este trabajo.

Las teorías utilizadas en el mismo se enfocan en tres puntos fundamentales que integran un relato y de los que depende su composición: espacio, acciones y temporalidad.

---

<sup>1</sup> BERISTAIN, Helena. *Análisis estructural del relato literario*. México, UNAM, 1982, p. 11.

En el primer apartado de este capítulo se identifican los elementos del relato, a saber: tema (historia), discurso (trama), narrador, personajes, acciones y escenarios, con el propósito de considerar los elementos espaciales y disponer de un marco conceptual de los temas a tratar en el análisis narratológico del videojuego.

En el segundo apartado se retoma la “Lógica de los posibles narrativos” de Claude Bremond para identificar la manera en que el personaje se transforma en la medida que realiza diversas acciones, aspecto de especial interés puesto que la narración del videojuego depende en gran medida de las acciones que el videojugador realice para llegar al fin del relato.

En el tercer apartado se aborda la temporalidad del relato que permite adaptar conceptos temporales conforme a la naturaleza del videojuego; en este punto se recurrió a las teorías de narratología en cine pues tienen elementos audiovisuales que se pueden aplicar mejor al objeto de estudio.

## 2.1. El Relato.

La narratología tiene como objeto de estudio el relato. Paredes, define al mismo como: "toda obra de ficción que se constituye como narrativa. Es decir, relato es una organización verbal – un discurso- que erige un universo propio en el que el lector asiste a una serie de acontecimientos que suceden ahí, dentro de las palabras... es un aparato al servicio de contar algo<sup>2</sup>".

El contenido del relato y su verosimilitud está determinado por un "pacto" de credibilidad entre el autor y el lector. Los sucesos son "reales" mientras ocurran en el universo propio del relato<sup>3</sup>.

Los géneros del relato son muy variados. Barthes afirma que el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas substancias, por eso puede estar presente en el cuento, la novela, el mito, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales y videojuegos<sup>4</sup>.

Esta versatilidad adaptativa ha llevado a su utilización en la producción que difunden los medios de comunicación masiva y su aprendizaje, dominio y manejo por parte de los receptores mediante incluso el desarrollo de una especie de "alfabetización audiovisual".

---

<sup>2</sup> PAREDES, Alberto. *Manual de técnicas narrativas*. México, Grijalbo, 1999, p. 25.

<sup>3</sup> *Ibid*, p. 17.

<sup>4</sup> BARTHES, Roland. *Análisis estructural del relato*. Argentina, Tiempo Contemporáneo, 1974, p. 9.

## 2.2. Elementos del relato.

Hay diferencias en su tipografía y se han seguido criterios distintos. Para Todorov, la obra literaria ofrece dos aspectos; por un lado es historia y por otro discurso<sup>5</sup>. Ubica la lógica de las acciones y personajes en la historia (argumento) y los tiempos, aspectos y modos del relato insertos en el discurso<sup>6</sup>.

Roland Barthes propone por su parte, una división que para propósitos exclusivamente didácticos comprende tres niveles de la obra narrativa: las funciones, las acciones y la narración<sup>7</sup>.

En el primer nivel se ubican los indicios que dan significados y las funciones que remiten a correlatos, por ejemplo una escena en donde se levanta el auricular, tiene como correlato el momento en que se va a colgar. En el nivel de las acciones, Barthes sitúa la acción y los personajes y en el nivel de la narración coloca al narrador y al oyente, lo que a grosso modo es el nivel del discurso para Todorov.

Paredes hace una división aún más amplia y propone el siguiente modelo<sup>8</sup>:

- Historia (Tema): como "lo que ha ocurrido efectivamente" en el mundo narrativo.
- Trama (Discurso): como "el modo en que el lector se ha enterado de lo sucedido", es decir, una organización de la historia.
- Acciones: como los hechos y procesos psíquicos que les sucede a los personajes o actantes.

<sup>5</sup> TODOROV, Tzvetan. *Análisis estructural del relato*. Argentina, Tiempo Contemporáneo, 1974, p. 157.

<sup>6</sup> TZVETAN Todorov, citado por Barthes en *op. cit.*, p.15.

<sup>7</sup> *Idem.*

<sup>8</sup> PAREDES, Alberto. *Manual de técnicas narrativas*. México, Grijalbo, 1999, p. 25 - 31.

- **Motivos:** como las secuencias temáticas que hacen suceder y avanzar el texto y que van encadenadas entre sí.
- **Narrador:** como la persona que cuenta la historia.
- **Personajes (actantes):** como el ser ficticio que aparece y participa en la obra narrativa.

A partir de los autores señalados, se construyó un esquema para el análisis del estudio de caso, mismo que comprende:

- **Historia (tema):** asunto del que trata la obra, que existe en la historia y las acciones, y que es central en el texto.
- **Discurso (trama):** La organización del texto y la selección de acontecimientos para su enunciación.
- **Narrador:** quien cuenta el relato.
- **Personajes:** definidos por sus relaciones con otros personajes.
- **Acciones:** descripción de los hechos que realizan los actantes o personajes.
- **Escenarios:** Lugares en donde ocurren los hechos.

### 2.2.1. La historia.

Sobre la obra literaria, Todorov dice que "es historia en el sentido que evoca una cierta realidad, acontecimientos que habrían sucedido, personajes que desde ese punto de vista se confunden con los de la vida real"<sup>9</sup>.

Esto significa que en el universo ficticio donde se desarrolla el relato se llevan a cabo muchas y diversas acciones y tienen lugar diferentes personajes aunque no se narren o cuenten y cuya existencia es necesario suponer para dar sentido y credibilidad.

Hay que tomar en cuenta, no obstante como dice Greimas "El efecto de sentido no es la *verdad*, sino un *hacer parecer verdadero*, pues se construye un discurso cuya función *no es decir la verdad sino lo que parece verdad*"<sup>10</sup>. Este efecto sólo se logra si el lector cubre sus expectativas de conformidad a la reconstrucción del relato: "la construcción del simulacro de verdad se halla fuertemente condicionada, no directamente por el universo axiológico del emisor, sino por la representación que del mismo se hace el emisor"<sup>11</sup>.

El autor posee total libertad de crear "monstruos" o "dragones", que el personaje principal pueda volar o tener "poderes sobrenaturales" por encima de los otros personajes, siempre y cuando la historia que sirva de antecedente en el propio relato ofrezca las bases necesarias para dar verosimilitud a los acontecimientos, tal como sucede con frecuencia en los relatos de ciencia ficción o literatura fantástica.

---

<sup>9</sup> TODOROV, *op.cit*; p. 157.

<sup>10</sup> GREIMAS, citado por Beristáin, Helena en *Análisis...*, p. 25.

<sup>11</sup> *Ibid* p.12.

Berinstáin al reflexionar sobre estos dos autores afirma: "La obra literaria establece una realidad autónoma y distinta a la del referente, una realidad que se basta a sí misma, pero que mantiene en diversos grados, una relación con la realidad de la referencialidad, puesto que utiliza los datos que proceden de una cultura dada y sus circunstancias empíricas, aunque los reorganiza en atención a otras consideraciones"<sup>12</sup>.

Con respecto a su temporalidad, Todorov sostiene que la historia no corresponde a un orden cronológico ideal: "la historia es pues una convención, no existe al nivel de los acontecimientos mismos"<sup>13</sup>. Eso obedece a que dentro de la historia "natural" ocurren diferentes sucesos, de manera simultánea, con los personajes en diferentes frentes. La forma en que se cuentan estos acontecimientos implica una reordenación de los hechos para contarse linealmente; lo que cambia su multidimensionalidad a un relato unidimensional. En el capítulo dedicado a la temporalidad del relato se analizará esto más a fondo.

Así Todorov concluye que: "La historia es una abstracción pues siempre es percibida y contada por alguien, no existe <<en sí>>"<sup>14</sup>.

Respecto a este punto, la historia será considerada como el elemento que sienta las bases temporales, geográficas y situacionales en que la trama tiende a desenvolverse.

---

<sup>12</sup> BERINSTAIN, *Análisis...*, p. 25 - 26.

<sup>13</sup> TODOROV, *op. cit.*, p.158.

<sup>14</sup> *Ibid.* p. 159.

### 2.2.2. El discurso (la trama)

Emile Benveniste fue el primero en introducir los conceptos de historia y discurso. La distinción fue tomando matices diferentes conforme había más aportaciones de otros especialistas.

"La historia es lo que los formalistas rusos (primeros en aislar ambas nociones) llamaron fábula o trama <<lo que efectivamente ocurrió o pudo haber ocurrido>>, y el discurso es lo que llamaron argumento <<forma en que el lector toma conocimiento de la historia>>"<sup>15</sup>.

Al respecto Tomachevski define al discurso (para él, trama) como opuesta y complementaria a la historia. "La historia se opone a la trama (discurso), la cual aunque está constituida por los mismos acontecimientos, respeta en cambio su orden de aparición en la obra y la secuencia de las informaciones que nos los representan"<sup>16</sup>.

En palabras de Alberto Paredes el discurso es "el modo en que el lector se ha enterado de lo sucedido"<sup>17</sup>.

El discurso hace una reordenación de los hechos que la historia presentaba, aunque con ciertos ajustes en cuanto al orden en que se cuentan, debido a su propia naturaleza.

Todorov comenta al respecto: "El tiempo del discurso es, en cierto sentido, un tiempo lineal, en tanto que el tiempo de la historia es pluridimensional. En la historia, varios acontecimientos pueden desarrollarse al mismo tiempo; pero el

---

<sup>15</sup> TOMACHEVSKI, citado por Beristáin, Helena en *Análisis...*, p. 26.

<sup>16</sup> TOMACHEVSKI, citado por Paredes, Alberto en *op. cit.*; p. 26.

<sup>17</sup> PAREDES, *op. cit.*; p. 27.

discurso debe obligatoriamente ponerlos uno tras otro; una figura compleja se ve proyectada sobre una línea recta"<sup>18</sup>.

El acomodo temporal de los hechos además de romper la sucesión natural de los acontecimientos tiene otro efecto, el cual más que entorpecer o afectar al relato le otorga una herramienta al autor para conseguir ciertos fines estéticos. Por ejemplo crear suspenso o sorpresa en el final.

El discurso o trama es un elemento de orden en las posibilidades que la historia nos presenta, toma los elementos que le parece útil contar de acuerdo al medio que se ocupe para este fin.

En el caso de los videojuegos, la utilidad de los acontecimientos se evalúa de acuerdo a la "jugabilidad" que estos posean, por ejemplo, cuando la trama plantea la posibilidad de un recorrido del punto "A" al "B" se vuelve un elemento adaptable a los videojuegos permitiendo que el videojugador controle al personaje en ese trayecto, mientras que en una película el mismo acontecimiento no tendría tanta importancia y se podría solucionar con una elipsis.

Por el contrario, una escena de amor o diálogo entre los personajes en videojuegos se soluciona mejor con secuencias no interactivas que sirvan de enlace en la historia, las cuales en cualquier otro medio se tratarían con más profundidad y serían predominantes.

Finalmente, la trama ordena los acontecimientos en una secuencia conveniente y plantea esta organización desde un inicio hasta un final en una enunciación que se da cuando el receptor lee el libro, ve la película o juega el videojuego, es el relato mismo.

---

<sup>18</sup> TODOROV, *op.cit*; p.174.

### 2.2.3. El narrador.

El discurso es transmitido al lector por medio de un narrador el cual es una figura que presenta los acontecimientos del discurso y en torno a cual suceden los acontecimientos, también puede decidir sobre los eventos con más trascendencia o qué parte de la historia merece ser vista.

Helena Beristáin lo define en su diccionario como un "locutor imaginario reconstituido a partir de los elementos verbales que se refieren a él"<sup>19</sup>. Por lo que no en todos los casos se puede decir que el narrador es un actor participante en el relato, ni tampoco el autor que escribe el mismo, se trata de un personaje ubicado en un plano fuera de los demás, pero con cualidades para cambiar su relato (el discurso) utilizando los ojos o la voz de otros actantes.

Genette se ha preocupado en deslindar al que ve (el foco) y al que narra (la voz) para determinar lo que es una perspectiva, es decir, "el punto de vista a partir del cual se está narrando"<sup>20</sup>. Dependiendo de la perspectiva que el narrador posea es la manera en que nos presenta su discurso.

Para Genette, el narrador puede clasificarse según su lugar dentro de la historia de la siguiente manera<sup>21</sup>:

Narrador Extradiegético: si no participa en los hechos.

Narrador Intradiegético: Permanece dentro de la historia sin otro papel que el de narrador. Es un testigo que no interviene.

Narrador Homodiegético: Narra y participa en los hechos como personaje.

<sup>19</sup> BERISTÁIN, Helena. *Diccionario de retórica y poética*. México, Porrúa, 2002, p. 355.

<sup>20</sup> GENETTE, Gerald. *Nuevo discurso del relato*. Madrid, Ed. Cátedra, 1993, p. 45.

<sup>21</sup> GENETTE, *op. cit.*, p. 57.

Narrador Autodiegético: si es el personaje principal que narra su propia historia.

Narrador Metadiegético: ubicado dentro de una cadena de acontecimientos toma a su cargo la narración de otra historia, ocurrida en otro espacio/temporal, en otra situación, con otros personajes o los mismos.

De igual manera Todorov ha presentado tres categorías del narrador de acuerdo a cómo percibe los acontecimientos y su relación con los personajes<sup>22</sup>:

Narrador > Personaje (visión <<por detrás>>): En este caso el narrador tiene una perspectiva global, sabe más que su personaje y puede ver incluso en sus pensamientos.

Narrador = Personaje (la visión <<con>>): El narrador se ubica en igualdad de circunstancias que el personaje, no puede saber más sobre los acontecimientos hasta que el personaje los vaya descifrando.

Narrador < Personaje (visión <<desde afuera>>): El narrador se limita a lo que percibe, pero no tiene acceso a ninguna conciencia, sabe menos que cualquier personaje.

Por último, la narración puede hacerse en cualquiera de las tres personas gramaticales, aunque sólo la primera persona es capaz de narrar, esto debido a que "La clasificación atiende al pronombre de lo enunciado (yo-yo, yo-tú, yo-él) que es el que ofrece alternativas, pues no las ofrece el pronombre de la enunciación (que sólo puede ser yo)"<sup>23</sup>.

<sup>22</sup> TODOROV, *op. cit.*, p. 178 - 179

<sup>23</sup> BERISTAIN, *Diccionario...*, p. 356.

En los juegos de video, la pantalla funge como el narrador del relato, ya que a través de ella se da a conocer la historia al videojugador. Su clasificación de acuerdo a Genette es la de un narrador extradiegético porque no participa en los hechos, no importando que en un juego en "first person" (primera persona)<sup>24</sup> en donde se simula que la pantalla cubre el rango de visión del protagonista parezca que el narrador es el propio personaje. En algún momento la cámara estará fuera del control del usuario para presentar secuencias no interactivas decidiendo qué se debe contar en beneficio del relato.

Con respecto a la clasificación de Todorov, se puede decir que hay una relación de Narrador = Personaje, ya que la pantalla sigue las acciones del protagonista el cual se va enterando de la historia al mismo tiempo que ocurre en la pantalla, por lo que se conserva una visión "con".

---

<sup>24</sup> Ver anexos sobre perspectivas de juegos al final de este trabajo.

#### 2.2.4. Los personajes o actantes.

Paredes ofrece una definición de personaje: "El personaje es el ser humano ficticio que participa y aparece en toda obra narrativa. Es ficticio no porque posea o deje de poseer un referente externo, sino porque es parte de un relato y lo habita"<sup>26</sup>.

El concepto de personaje tomó importancia con el análisis estructural del relato, Vladimir Propp, pionero de esta disciplina, identificó la noción de personaje, hasta ese entonces limitado a las acciones y resaltó su importancia: "Los personajes constituyen un plano de descripción necesario, fuera del cual las pequeñas acciones narradas dejan de ser inteligibles, de modo que se puede decir con razón que no existe en el mundo un solo relato sin personajes"<sup>26</sup>.

A partir de él otros autores aportaron su punto de vista sobre cómo definir a los personajes:

Para Bremond, (de quien se hablará en el siguiente subcapítulo): "cada personaje, incluso secundario, es el héroe de su propia secuencia"<sup>27</sup>.

Todorov parte no de los personajes como personas, sino de las tres grandes relaciones en las que ellos pueden comprometerse y que llama predicados de base (amor, comunicación, ayuda), estas relaciones sometidas al análisis de dos clases de reglas: de *derivación* cuando se trata de dar cuenta de otras relaciones y

---

<sup>26</sup> PAREDES, *op. cit.*; p. 29.

<sup>26</sup> PROPP, citado por Barthes, Roland en *op. cit.*; p. 29.

<sup>27</sup> BREMOND, citado por Barthes en *op. cit.*; p. 30.

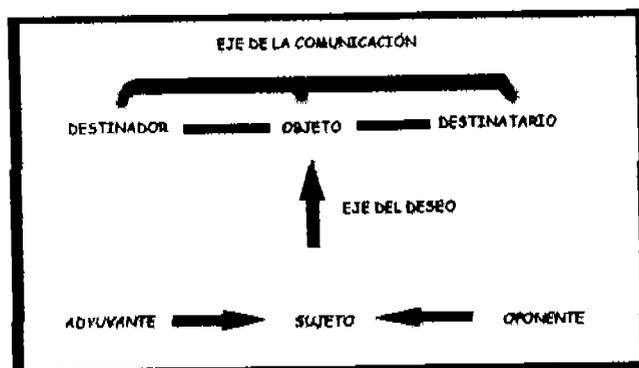
de *acción*, cuando se trata de describir la transformación de estas relaciones a lo largo de la historia<sup>28</sup>.

Greimas propuso describir a los personajes, "no según lo que son, sino según lo que hacen (actantes) en la medida en que participan en tres ejes semánticos: Comunicación, deseo y prueba"<sup>29</sup>.

De tal manera, propone su clasificación en seis tipos:

- Sujeto: Es el personaje principal.
- Objeto: Es el bien deseado.
- Destinador: Es el manipulador que otorga al sujeto su competencia.
- Destinatario: Recibe el bien obtenido por el sujeto.
- Adyuvante: Ayudan al personaje principal a cumplir sus objetivos.
- Oponente: Es el rival a vencer.

Y los ubica en un esquema de la siguiente manera<sup>30</sup>:



<sup>28</sup> TODOROV, *op.cit*; p. 29.

<sup>29</sup> GREIMAS, citado por Barthes, Roland en *op. cit*; p. 30

<sup>30</sup> BERISTAIN, *Diccionario...*, p. 6.

En el cuadro se explica que el sujeto siempre tiene una interacción con el adyuvante y oponente para que le ayuden o pongan obstáculos en el camino según sea el caso, todo esto siguiendo el eje del deseo hasta alcanzar el objeto, que se encuentra vinculado con el destinador, que le otorga competencia y el destinatario que recibe el bien, categoría que también puede representar el sujeto.

Se puede dar el caso en que un personaje cambie de clasificación en el relato, pasando de oponente a adyuvante y viceversa, todo esto atendiendo a la forma en que llevan a cabo las acciones, lo que se verá con más detalle en el siguiente subcapítulo.

Lo importante de un personaje en videojuegos es explotar el carácter visual que el medio ofrece para que en su indumentaria, accesorios y marcas personales se haga referencia al porqué de su personalidad y categorización.

### 2.2.5. Las Acciones.

Los personajes del relato cobran importancia de acuerdo a las acciones que realizan, ya que son estas las que pueden dar más información sobre sus cualidades.

Por su parte Helena Beristáin define a la acción como: "Hecho, evento, acto realizado por un sujeto agente"<sup>31</sup>.

Alberto Paredes opina que en los hechos también son importantes los "procesos psíquicos que suceden en y con los sujetos humanos"<sup>32</sup>, es decir, las reflexiones y conducta del personaje.

Las acciones son la materia prima en que está compuesto el relato. Propp, consideró a la función como el elemento fundamental y el mínimo de la estructura de la narración desde el punto de vista morfológico y la entendió como la "acción de un personaje, definida por su situación en el curso del relato, y desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga"<sup>33</sup>.

Claude Bremond considera en el mismo sentido a las acciones, de las cuales comenta que "al agruparse en secuencias generan un relato"<sup>34</sup>.

Esta encadenación de acciones crea la forma básica del relato consistente en tres partes: Planteamiento, clímax y desenlace.

---

<sup>31</sup> BERISTÁIN *Diccionario...*, p. 4.

<sup>32</sup> PAREDES, *op. cit.*; p. 27

<sup>33</sup> PROPP, citado por Beristáin, Helena en *Análisis...*, p. 30.

<sup>34</sup> BREMOND citado por Beristáin, Helena en *Análisis...*, p. 30.

El videojuego cobra mucho interés en este punto, ya que su composición se debe a un entramado de acciones que forman parte de su propia naturaleza interactiva.

Las acciones en el videojuego pueden ser de dos tipos principalmente: acciones físicas y acciones de decisión.

Las acciones físicas comprenden las reacciones que tiene en personaje a partir de teclear los botones del pad como pueden ser: saltar, atacar, enfocar, disparar, golpear, entre otras por el estilo. La efectividad de estas acciones depende directamente de la habilidad del videojugador con el control en relación a sus reflejos y son la llave para que se tenga éxito en la resolución del videojuego.

Las acciones de decisión dependen más con una estrategia pensada cuando el personaje no se encuentra presionado por la situación como por ejemplo: decidir qué camino tomar, utilizar ciertos ítems, equiparse con armaduras o preguntar a otros personajes.

En videojuegos, la combinación de estos dos tipos de acciones se denomina "gameplay" o "sistema de juego" y comprende el manejo del personaje y las situaciones a las que se enfrenta. Es uno de los puntos principales que se evalúan para determinar si un juego es entretenido o no.

El éxito o fracaso en las acciones de cualquiera de los dos tipos puede desenfocar en diferentes resoluciones del relato en videojuegos, lo que se denomina un final múltiple.

En el siguiente subcapítulo, se retomará la teoría que al respecto ha planteado Claude Bremond.

### 2.2.6. Escenarios.

Helena Beristáin menciona que las unidades integrativas en el relato son de naturaleza paradigmática, ya que estas se ubican en el plano del discurso<sup>35</sup>. Es decir, que se identifican al compararlos con elementos dentro del relato.

Se pueden distinguir dos tipos de unidades Integrativas: los Índices y las informaciones. Mientras que los índices se limitan a señalar características sobre las actitudes de los personajes, las informaciones sirven para "identificar y situar los objetos y los seres en el tiempo y en el espacio, para autentificar la realidad del referente, para autentificar la acción en lo real"<sup>36</sup>. El otorgar informaciones de este tipo hace posible al lector evocar espacios y objetos.

Además los objetos cumplen una "función cultural y social determinada"<sup>37</sup>, proporcionando significación que tiene influencia en cómo se desarrollan las acciones: en la playa, en un castillo, en el pueblo, de día, de noche, etc.

También, en adición a la función primaria, "los objetos pueden cumplir una función dramática cuando son utilizados como agentes"<sup>38</sup>, esto quiere decir que a los objetos se les otorga vida y pueden participar como personajes y tener una relevancia importante en el desarrollo de las acciones.

---

<sup>35</sup> BERISTÁIN, *Análisis...*, p. 37.

<sup>36</sup> BARTHES, citado por Beristáin, Helena en *Análisis...*, p. 41.

<sup>37</sup> GRUPO M, citado por Beristáin, Helena en *Análisis...* p. 42.

<sup>38</sup> *Idem.*

Jesús García Jiménez define al espacio escénico como parte del espacio narrativo, lugar donde se desarrolla el relato, a partir de considerar seis conceptos afines<sup>39</sup>:

Campo: Es el espacio representado, resultado de una representación icónica o figurativa. Lo que se ve.

Decorado: Demuestra la intención de que el espacio adquiera una dimensión estética. Utilizar recursos naturales o artificiales para crear una composición visual deseada.

Escenario: Es un espacio construido para la representación y la acción. Es un cuadro que delimita en dónde ocurrirá el relato.

Espacios: Son fragmentaciones del espacio unitario de la narración, hace esta segmentación para hacer relaciones en el discurso.

Ámbito: Es el espacio de lo cultural, el cual está delimitado por lo relacionado a los símbolos culturales en que se desenvuelve el relato. Ideologías, estética, costumbres, etc.

Entorno (virtual): Es el espacio artificial creado por computadora y en el que el sujeto convive simulando que es parte de él. Es característico de los efectos especiales en películas que buscan crear imágenes "realistas".

El escenario es parte importante del videojuego ya que puede aportar mucho en significaciones para la trama y ser hasta pieza fundamental de la narrativa, presentándose como un rival a vencer.

---

<sup>39</sup> GARCÍA, Jiménez Jesús. *La imagen narrativa*. España, Paraninfo, 1997, p. 311 – 314.

### 2.3. La lógica de los posibles narrativos de Claude Bremond.

Este capítulo está dedicado al estudio de las acciones, con base a la teoría de Claude Bremond, para quien estudiar la semiología del relato se tiene que hacer atendiendo a dos niveles; por un lado el de las técnicas de la narración, y por otro las leyes de lo narrado, esto atiende a dos niveles de organización<sup>40</sup>:

- a) Reflejan las exigencias lógicas que toda serie de acontecimientos ordenada en forma de relato debe respetar so pena de ser ininteligible.
- b) Agregan a estas exigencias válidas para todo relato, las convenciones de su universo en particular, característico de una cultura, una época, género literario, estilo de un narrador, y en última instancia del relato mismo.

Bremond propone, a grandes rasgos que cuando se elabora un relato este puede tener una infinidad de soluciones, las cuales podrían llevar a cabo los personajes, sin embargo, sólo una es la que se presenta aunque las otras están latentes y es necesario tomarlas en cuenta, ya que también es posible su existencia.

Esta teoría aplicada a medios como la televisión, el cine o la literatura, permite usarla como un supuesto de lo que pasaría si la historia como se conoce tuviera cambios en algún momento, sin embargo, en los videojuegos, al tomar el rol de algún personaje y actuarlo tomando el control, permite que de acuerdo a las acciones realizadas, la historia sufra cambios. Es aquí, donde el supuesto se puede volver una realidad y por tanto esta teoría cobra mucha importancia al armar un buen diseño de un videojuego.

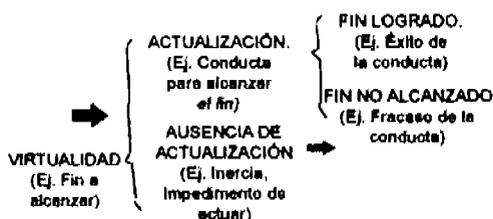
---

<sup>40</sup> BREMOND, Claude. *Análisis estructural del relato*. Argentina, Tiempo Contemporáneo, 1974, p. 87.

### 2.3.1. La secuencia elemental.

Para entender a Bremond es necesario tomar en cuenta cuatro puntos:

1. Al igual que Propp "la unidad base, el átomo narrativo, sigue siendo la función, aplicada a las acciones y a los acontecimientos que, agrupados en secuencias, engendran un relato"<sup>41</sup>.
2. Una primera agrupación de funciones genera la *secuencia elemental*, y corresponde a las tres fases obligadas de todo proceso<sup>42</sup>:
  - Una función que abre la posibilidad de un proceso, en forma de conducta a observar o acontecimiento a prever.
  - Una función que realiza esta virtualidad en forma de conducta o acontecimiento en acto.
  - Una función que cierra el proceso en forma de resultado alcanzado.
3. Bremond, a diferencia de Propp, menciona que ninguna de estas funciones necesita a la que sigue en la secuencia. Para él, el narrador tiene el control de lograr un cambio de conducta, o no hacerlo, así como tener éxito en el proceso o tener un fracaso. La red de posibles, abierta por la secuencia elemental responde al siguiente esquema<sup>43</sup>:



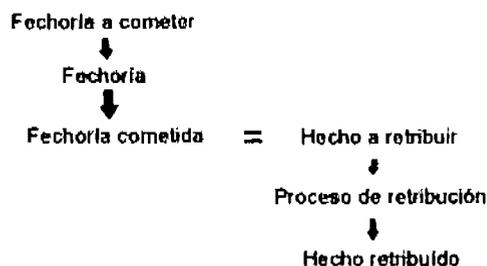
<sup>41</sup> BREMOND, *op. cit.*; p. 87.

<sup>42</sup> *Idem.*

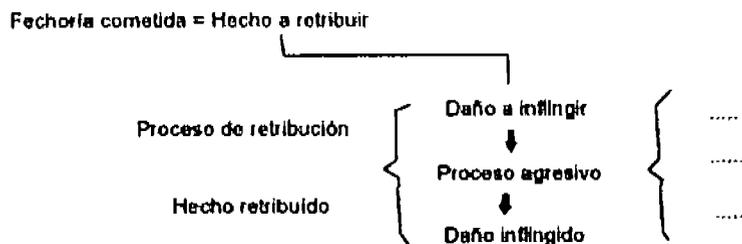
<sup>43</sup> *Ibid.* p. 88.

4. Las secuencias elementales se combinan entre sí para formar secuencias complejas, ya sea por:

a) *Continuidad*: en donde un mismo acontecimiento cumple simultáneamente en la perspectiva de un mismo rol, dos funciones distintas. Ejemplo<sup>44</sup>:



b) *Enclave*: cuando un proceso para alcanzar su fin, debe incluir otro que le sirve de medio, el cual a su vez puede incluir un tercero. Ejemplo<sup>45</sup>:



c) *Enlace*: en donde el mismo acontecimiento tiene función distinta a la perspectiva de dos agentes. Ejemplo<sup>46</sup>:



<sup>44</sup> BREMOND, *op. cit.*; p. 88.

<sup>45</sup> *Ibid.* p. 89.

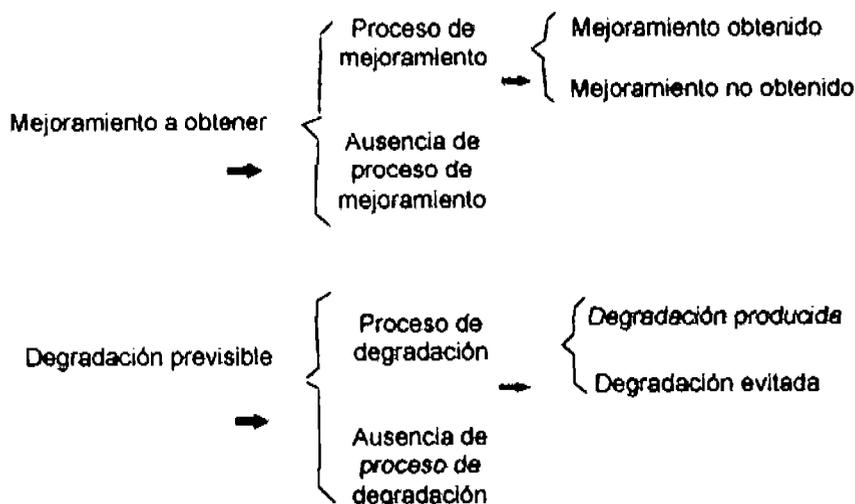
<sup>46</sup> *Idem.*

Al incluir una sucesión de acontecimientos de interés humano, bajo una misma acción, el relato tiene razón de ser.

Así, los acontecimientos del relato se pueden clasificar de dos maneras:

- Procesos de mejoramiento
- Procesos de degradación.

Los cuales se ejemplifican en el siguiente cuadro<sup>47</sup>:



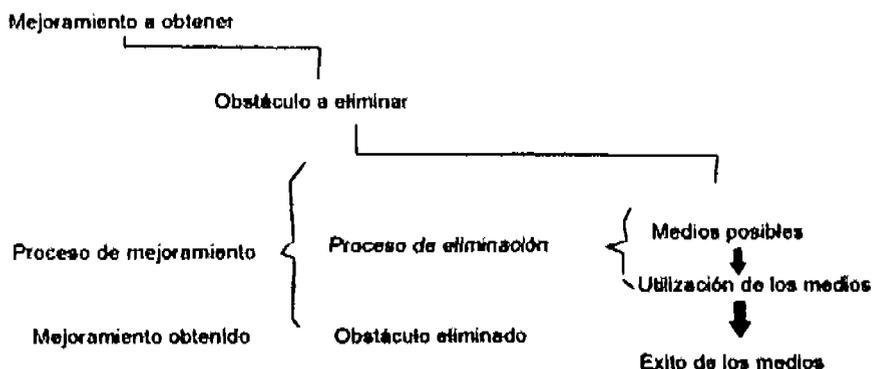
Sobre este punto se entiende que el relato tiene una secuencia elemental, en donde se cuentan acciones de interés humano que pueden tener diferentes resoluciones, y dependiendo del punto de vista del personaje (protagonista de su propio relato) con que se presenten, toma forma de proceso de mejoramiento o de degradación, las cuales son formas de resolución que pueden aplicarse en videojuegos.

<sup>47</sup>BREMOND, *op, cit*, p. 90.

### 2.3.2. Procesos de mejoramiento.

El proceso de mejoramiento implica el arreglo de alguna situación para el héroe o la obtención de un bien, el narrador puede mencionar este hecho o puede describir el proceso que se llevó a cabo para obtenerlo, y entre más detalles ofrezca se puede clasificar de diferentes maneras.

La perspectiva del beneficiario del mejoramiento implica la presencia de un obstáculo, el cual se va eliminando conforme operan medios a su favor. Si el narrador elige este episodio se obtiene el siguiente esquema<sup>48</sup>:



Bajo este formato, el único personaje que es el beneficiario del mejoramiento permanece pasivo a la espera de la "solución feliz de las circunstancias"<sup>49</sup>, sin embargo, la situación sufre un cambio con la llegada de un agente con iniciativa para cumplir una tarea. De los nuevos actores que se integran éstos pueden ocupar diferentes puestos, si se ubica como un medio a favor del beneficiario es

<sup>48</sup> BREMOND, *op. cit.*; p. 93.

<sup>49</sup> Bremond usa como ejemplo a la Bella Durmiente, la cual espera la llegada del Príncipe para despertar.

un *aliado*, por el contrario si se ubica como el obstáculo toma el papel del *adversario*.

Ahora toca analizar:

- Cómo se cumple la tarea.
- La participación del aliado.
- Las formas y consecuencias emprendidas contra un adversario.

Cumplimiento de la tarea. Este episodio implica explicar el obstáculo que el héroe está dispuesto a enfrentar, así como los medios para lograr resolver un problema, ya sea que las cosas se arreglen solas o por medio de un agente que asuma esta tarea. Este nuevo agente se convierte en aliado del primero, y este a su vez en beneficiario pasivo de la ayuda que recibe<sup>60</sup>.

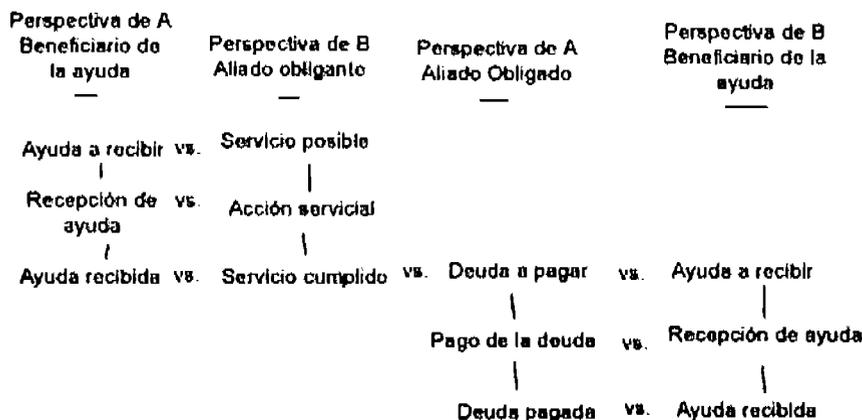
Intervención del aliado. Si no hay motivo para que un aliado intervenga, el mejoramiento que el beneficiario recibe puede ser un hecho al azar. No obstante cuando hay un motivo, desde la perspectiva del aliado, un merito del beneficiario, la ayuda es un intercambio de servicios que se pueden ver de tres formas:

- El aliado solidario: La ayuda es recíproca, tanto aliado como beneficiario trabajan juntos para lograr un interés común.
- El aliado deudor: Recibió algún servicio del beneficiario en el pasado y en reconocimiento otorga la ayuda.
- El aliado acreedor: Ayuda al beneficiario en espera de una compensación futura.

---

<sup>60</sup> BREMOND, *op. cit.*, p. 94

La forma que toma el aliado está delimitada por el tiempo en que recibe la ayuda<sup>51</sup>.



Eliminación del adversario. Si el obstáculo a vencer está enmarcado en la figura de un actor que reacciona ante los procesos emprendidos ante él, toma la forma de un adversario. Este puede ser eliminado de manera fortuita, sin que el protagonista mueva un dedo para lograrlo, pero cuando no es así, el agente puede hacerlo de una manera pacífica (negociación) o de una manera hostil (agresión)<sup>52</sup>.

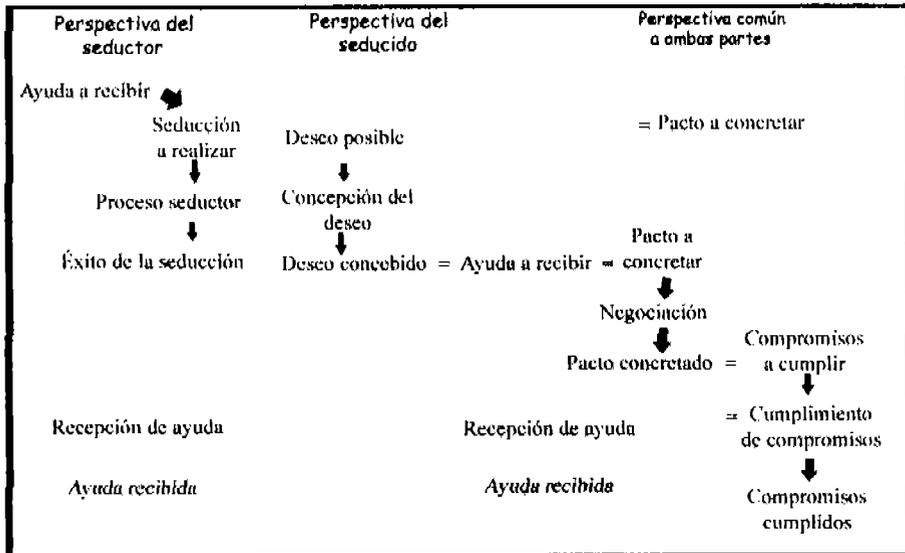
La negociación. Consiste en que el agente defina acuerdos con el ex adversario para volverlo su aliado. Quien toma la iniciativa debe buscar que el otro coopere mediante la seducción o la intimidación.

En la seducción se ofrece un servicio deseado a cambio de cooperación y en la intimidación se logra por medio del temor al daño que el agente puede causar.

Las condiciones del acuerdo se reúnen y quedan por negociar las modalidades del intercambio.

<sup>51</sup> BREMOND, *op. cit.*, p. 94 – 95.

<sup>52</sup> *Idem.*

Ejemplo<sup>53</sup>:

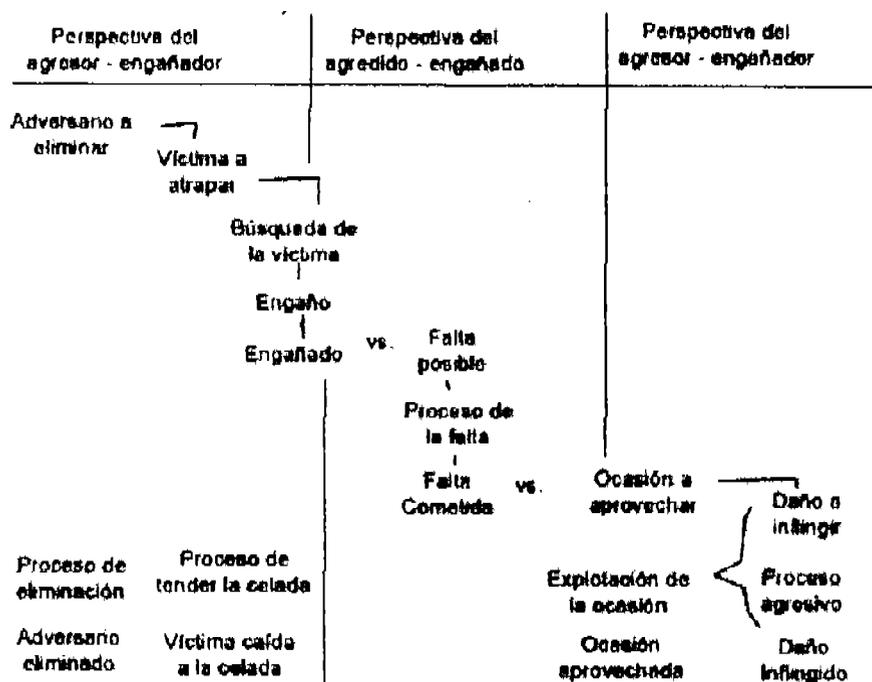
La agresión. Si la única respuesta es la aniquilación del adversario (no necesariamente la muerte) por medio de un daño, el resultado es la agresión. El adversario se convierte en agredido y toma una conducta de protección. Si éste fracasa al defenderse se tiene<sup>54</sup>:



<sup>53</sup> BREMOND, *op. cit.*; p. 98.

<sup>54</sup> *Ibid.* p. 99.

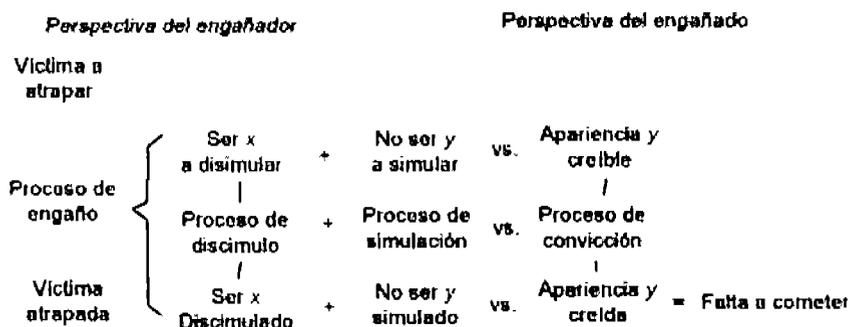
No siempre el agresor tiene la ventaja de un rival fácil de vencer, en este caso lo que busca es tender una celada para lograr que baje la guardia. La celada se desarrolla en tres fases: el engaño; luego, si el engaño resulta se convierte en un error del engañado, y finalmente en la ventaja que de esto pueda sacar el engañador. En esquema se tiene<sup>66</sup>:



El engaño como primer paso de la celada es una operación compleja que supone a la vez disimular, y simular a la vez una apariencia para que el adversario crea que es verdadero.

<sup>66</sup>BREMOND, *op. cit.*; p. 100.

Ejemplo<sup>56</sup>:



El engaño a su vez se puede clasificar en tres formas<sup>57</sup>:

- La simulación que implique la ausencia de toda relación entre él y la futura víctima. Ejemplo: ocultarse, fingir dormir, herido, etc.
- Simular intenciones pacíficas: Alianzas falsas y traición en un futuro.
- Simular intenciones agresivas, para que la víctima ocupada en repeler el ataque falso baje la guardia.

Retribuciones. El daño causado por el agresor a su víctima se puede ver por un lado como el pago de una deuda del aliado traducida en recompensa al que causa la agresión, por el lado de la víctima al recibir un perjuicio opta por la venganza, a razón de una falta que merece castigo<sup>58</sup>.

Cuando se consigue por fin el objetivo deseado, el proceso de mejoramiento ha llegado a su término y el héroe tiene estabilidad y se puede marcar el final del relato.

No obstante, si el narrador quiere seguir es necesario crear un proceso de degradación.

<sup>56</sup> BREMOND, *op. cit.*; p. 101.

<sup>57</sup> *Idem.*

<sup>58</sup> *Ibid.* p. 102.

### 2.3.3. Procesos de degradación.

Este proceso crea un estado de tensión a partir de nuevos obstáculos o gérmenes nocivos dejados en suspenso. Puede suceder con factores inmotivados y desorganizados, que no denoten la intención de un agente responsable o viceversa. El proceso de degradación es parte complementaria de proceso de mejoramiento y se pueden calificar en cinco tipos:

- Falta
- Obligación
- Sacrificio
- Agresión sufrida.
- Castigo.

La falta. Este proceso es una tarea cumplida al revés, el agente emplea medios opuestos para llegar a su fin y destruir las ventajas que quiere conservar. El motor de la falta es el enceguecimiento que no permite ver las consecuencias, y sus formas de protección son la advertencia y el desengaño. La falta como proceso de degradación puede implicar el fin del relato, no en términos satisfactorios para el héroe, sin embargo, el cumplir una tarea a consecuencia de una falta producida es un buen planteamiento del relato, en donde el héroe con los medios adecuados corrige sus errores<sup>59</sup>.

La obligación. Cuando el aliado está obligado a pagar una deuda, la cual sirve como un proceso de mejoramiento para el acreedor, el aliado se encuentra ante un proceso de degradación que lo obliga a pagar un contrato establecido en

---

<sup>59</sup> BREMOND, *op. cit.*, p. 103 – 105.

contra de su voluntad. En el momento en que lo acepta de buen o mal grado, o se resigna a la situación, o se puede marcar el fin del relato<sup>60</sup>.

El sacrificio. A diferencia de los otros procesos de degradación, el sacrificio ocurre de manera voluntaria, la cual se asume con la esperanza de obtener un mérito o recompensa. El sacrificio presenta el doble carácter de excluir la protección (advertencias que pudieran hacer los aliados) y adquirir una reparación en los términos que el pacto hecho anteriormente señale<sup>61</sup>.

La agresión sufrida. Contrario a la perspectiva del agresor, el agredido se encuentra en una situación donde está siendo amenazado, ante esto reacciona de manera pasiva o se protege. Si opta por esta última opción, lo puede hacer huyendo, negociando o encarando al agresor. Si al final el agresor inflige el daño, puede representar el fin del relato para la víctima, o por otro lado puede presentar el inicio de un proceso de mejoración (sanar, reparar los daños, etc.) con especial atención a la venganza, la cual más que reparar los daños, busca regresar al agresor el mismo perjuicio obtenido<sup>62</sup>.

El castigo. Desde la perspectiva de un retribuidor, una mala acción se vuelve un delito a castigar, esta acción desde la perspectiva del enjuiciado es un proceso de degradación, el cual atenderá huyendo, negociando o enfrentando. Si se opta por la negociación y para que la impresión de mala acción a castigar desaparezca es necesario descalificar alguno de los roles en juego. La víctima se descalifica

---

<sup>60</sup> BREMOND, *op. cit.*; p. 105.

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 106.

<sup>62</sup> *Idem.*

con el perdón, el retribuidor con la corrupción y el culpable con el disimulo de su mala acción<sup>63</sup>.

Estos procesos habrán de repetirse en ciclos y combinarse sucesivamente para relatar.

En videojuegos se puede llegar a pasar por varios de estos procesos, los cuales dependen directamente de la virtualidad planteada al principio en donde el héroe (videojugador) no tiene la certeza de poder cumplir la tarea, sin embargo, su habilidad y acierto en las decisiones determinarán si se enfrenta a una situación favorable o no.

---

<sup>63</sup> BREMOND, *op. cit.*; p. 106.

## 2.4. Temporalidad del relato.

Como se ha visto anteriormente, el relato tiene una doble temporalidad que se identifica con la diferencia que se hizo entre historia y discurso, de los hechos que "pasaron" y de la forma en que se relatan.

Mientras que en la historia los hechos ocurren de manera simultánea y en tiempo real, en la narración se deben contar en un orden lineal. El narrador que presenta los hechos en su discurso, los tiene que contar forzosamente uno por uno, sin embargo, tiene la libertad de contarlos en el orden que considere pertinente, en el tiempo que desee e incluso repetir hechos ya mencionados.

Gérard Genette al estudiar la temporalidad del discurso en comparación a la de la historia notó que "la correspondencia entre ambas dimensiones temporales no es constantemente exacta; sus desajustes afectan tanto al orden, la duración y la frecuencia"<sup>64</sup>.

Estos tres conceptos serán estudiados a nivel del discurso con las teorías cinematográficas que al respecto han planteado Cassetti<sup>65</sup> y Gaudreault<sup>66</sup>.

---

<sup>64</sup> BERISTAIN, *Diccionario...*, p. 488.

<sup>65</sup> CASSETTI, Francesco. *Cómo analizar un film*. España, Paidós, 1991.

<sup>66</sup> GAUDREULT, André. *El relato cinematográfico*. España, Paidós, 1995.

### 2.4.1. El orden.

Para Francesco Casetti "el orden define el esquema de posición de los acontecimientos en el flujo temporal, sus relaciones de sucesión"<sup>67</sup>. El acomodo obedece a fines específicos, como crear intriga o suspenso en relación a lo contado.

Si se parte del hecho que el relato es contado en un eje en línea recta, las evocaciones temporales se pueden hacer en relación a hechos pasados a lo que se cuenta, así como a hechos futuros. Genette denomina "analepsis a la evocación a posteriori de un acontecimiento anterior al momento de la historia en que nos hallamos, mientras que la intervención que llega antes de orden normal en la cronología es una prolepsis"<sup>68</sup>, estos términos serían adaptados en la cinematografía como "flashback y flashforward"<sup>69</sup> respectivamente.

De forma similar Casetti califica el orden del relato en cinematografía en cuatro categorías: circular, cíclico, lineal y acrónico<sup>70</sup>.

El tiempo circular comienza en un punto x del relato (un cadáver flotando en el lago) y tras hacer un largo flashback, (explicando la muerte) termina en el mismo punto que comenzó.

El tiempo cíclico presenta en punto de llegada de manera análoga al de origen aunque no de manera idéntica, con una estructura de espiral la realización de un giro completo corresponde a un salto de nivel, un ejemplo está en *2001*

---

<sup>67</sup> CASETTI, *op. cit.*; p. 152.

<sup>68</sup> GENETTE, *op. cit.*; p. 17.

<sup>69</sup> GAUDREAU, *op. cit.* p. 114.

<sup>70</sup> CASETTI, *op. cit.*; p. 152.

*Odisea del espacio* en donde el intervalo entre <<el alba del hombre>> que abre la espiral de la historia el homo sapiens y el nacimiento del <<feto astral>> que abre esta otra abraza miles de años. Muchas soluciones pueden presentarse en el tiempo cíclico.

El tiempo lineal presenta un punto final siempre diferente al punto de partida, en este sentido se puede clasificar en vectorial y no vectorial. Es vectorial cuando la narración hecha en forma lineal se hace siguiendo el orden natural de los acontecimientos; y es no vectorial cuando aparecen flashbacks y fastforwards en la narración.

El abuso excesivo del desorden temporal produce un tiempo anacrónico, la narración en el film llega a perder el inicio y el final. Casetti cita el *Atraco perfecto* de Kubrick en donde la narración se limita a presentar hechos acompañados de títulos que indican día y hora, de manera aleatoria, unos antes, otros después, y de nuevo anteriores. También el director mexicano Alejandro González Iñárritu en su cinta *21 gramos* hace uso del desacomodo temporal con fines específicos.

El acomodo goza de una intención específica, aunque el orden acostumbrado se llega a perder.

### 2.4.2. La duración.

Los sucesos que pertenecen al nivel de la historia tienen una duración determinada, si se puede decirlo tienen una duración "real", sin embargo, como no es lo mismo decirlo que hacerlo, en el nivel del discurso los hechos que se narran no respetan concordancia exacta con lo que ha pasado y tienen una duración "aparente"<sup>71</sup>. De tal suerte, un narrador puede relatar lo que pasó en una hora en un minuto, y de un minuto puede hacer un relato que dure una hora.

Si la duración "real de la historia" y lo relatado en el filme es equivalente en tiempos, Casetti propone diferenciar dos estrategias cinematográficas para la representación: el plano secuencia y la escena<sup>72</sup>.

El plano secuencia es la toma continua de un acontecimiento y garantiza la equivalencia entre tiempos debido a su naturaleza.

La escena, está compuesta de un conjunto de encuadres concebidos y montados, de manera artificial se busca lograr una equivalencia temporal artificial, la duración puede ser natural relativa.

Gerard Genette simplemente denomina *escena* a esta misma equivalencia temporal<sup>73</sup>.

Cuando la duración de la historia y discurso difiere de manera significativa lo puede hacer en dos modalidades de intervención, puede haber contracción y

---

<sup>71</sup> CASETTI, *op. cit.*; p. 155.

<sup>72</sup> *Ibid.* p. 157.

<sup>73</sup> GENETTE, *op. cit.*; p. 114. p. 26.

dilatación<sup>74</sup>, así mismo, Casetti menciona que pueden existir cuatro configuraciones, dos para cada intervención<sup>75</sup>:

Recapitulación y elipsis para la contracción, y extensión y pausa para la dilatación.

La recapitulación implica una condensación de acontecimientos a cargo de diversas técnicas, Casetti menciona como algunas de las más utilizadas en filmes el paso de las hojas de un calendario, el cambio de estaciones, el paso del día a la noche o una sucesión significativa de imágenes que dan un resumen de algo pasado.

La elipsis permite mediante un corte limpio pasar de una situación espaciotemporal a otra, omitiendo la porción de tiempo comprendida entre las dos. La elipsis invita al espectador a llenar el espacio faltante entre los dos espacios temporales y en muchos casos puede servir para intentar descifrar una intriga.

Para la dilatación opera la pausa en donde se detiene el flujo temporal, en el cine el recurso del fotograma fijo es la solución, y puede usarse al final de los filmes antes de que empiecen a desfilan los títulos de créditos.

Por último la extensión opera mediante la representación con duración mayor de lo "real", para esto, el filme cuenta con el ralenti, la interpolación de insertos distintos, la vuelta atrás en donde una escena se repite con diversas tomas de distintos ángulos, o el montaje alternado para extender.

---

<sup>74</sup> CASETTI, *op. cit.*, p.158.

<sup>75</sup> *Ibid.*

### 2.4.3. La frecuencia.

Gaudreault la define como “la relación establecida entre el número de veces que se evoca tal o cual acontecimiento en el relato y el número de veces que se supone ocurre en la diégesis<sup>76</sup>.”

Genette distingue cuatro configuraciones para lo que un relato puede narrar<sup>77</sup>:

- Una vez lo que ha ocurrido una vez en la diégesis. Se narra en igualdad de circunstancias y cantidad en ambos niveles.
- N veces lo que ha ocurrido N veces en la diégesis, las repeticiones del relato, responden a las repeticiones de la diégesis.
- N veces lo que ha ocurrido una sola vez. Repetir lo enunciado, sin que haya pasado en la historia, denominado simplemente como la repetición.
- Una vez lo ocurrido muchas veces. La frecuencia de acontecimientos se resume en una sola emisión narrativa, es una iteración.

Francesco Casetti hace la misma distinción y otorga a las primeras dos configuraciones el nombre de *frecuencia simple* y *múltiple* respectivamente y ubica a ambas en el ámbito de la normalidad<sup>78</sup>.

A la repetición denomina como *frecuencia repetitiva* y es característica de los filmes donde se repite una misma acción desde diferentes puntos de vista<sup>79</sup>.

---

<sup>76</sup> GAUDREULT, *op. cit.*; p. 130.

<sup>77</sup> GENETTE *op. cit.*; p. 29.

<sup>78</sup> CASETTI, *op. cit.*; p. 161.

<sup>79</sup> *Ibid.*

A la última configuración la denomina *frecuencia iterativa*, como una forma compleja de representar en cinematografía, ya que con unas cuantas imágenes trata de dar al espectador la sensación de cotidianeidad o rutina, las cuales se resuelven con diferentes técnicas<sup>80</sup>.

Así termina este capítulo en donde teniendo los conceptos de espacio, acción y temporalidad, "instancias de que se compone el proceso discursivo y que se encuentran en el nivel de la historia y discurso"<sup>81</sup> están las bases para hacer el análisis del objeto de estudio, pero antes habrá que definirlo en el siguiente capítulo.

---

<sup>80</sup> CASETTI, *op. cit.*, p. 162.

<sup>81</sup> BERISTÁIN, *Diccionario...* p. 487.

### 3. Castlevania.

Se eligió el videojuego de Castlevania para hacer el análisis narratológico, porque surge en la época en que los videojuegos comenzaron a tener historia y relato en su estructura, justamente en el año de 1987 en la consola NES.

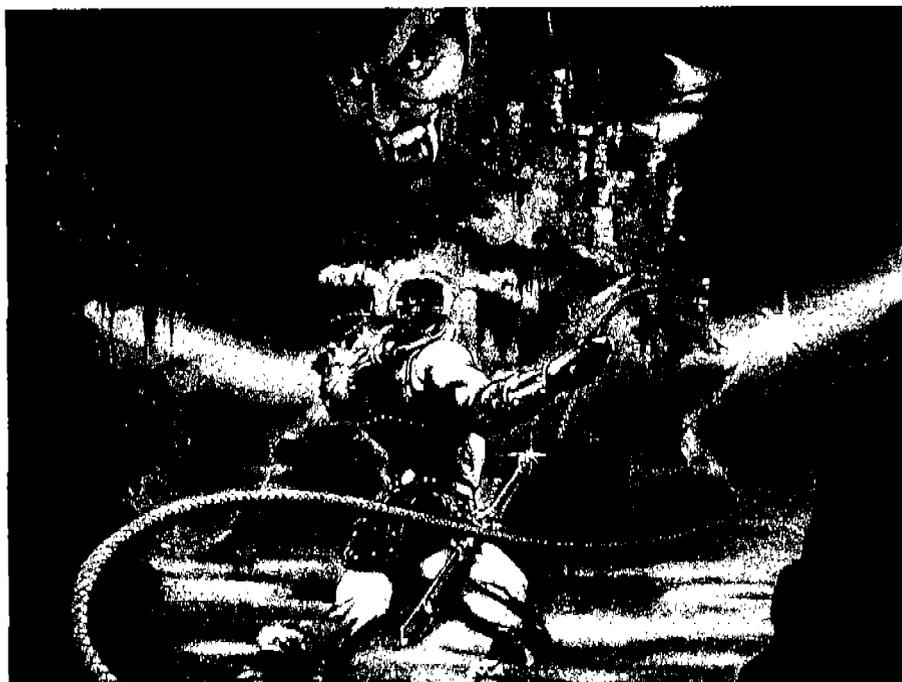
Antes de que se lanzara a la venta el videojuego de Castlevania; en juegos como "Pong" (1972) o "Pacman" (1980) la historia no reunía la base necesaria de un relato: planteamiento, clímax y desenlace. El objetivo en estos juegos era sólo hacer puntos, y aunque en algunos casos los programadores justificaban al juego con un argumento sencillo; por ejemplo, en "Moon Patrol" (1982) se trataba de una nave en la luna la cual debía detener un ataque de extraterrestres mientras avanzaba en un inhóspito territorio. No obstante, el juego no tenía fin y el recorrido se repetía aumentando cada vez más la dificultad y el objetivo de todos modos se centraba básicamente en hacer un alto puntaje.

El primer juego que tuvo una historia lineal (con un planteamiento, desarrollo y desenlace) fue "Super Mario Bros" (1985), juego clásico y de mucha fama a nivel mundial, en donde "Mario" debía recorrer diferentes niveles del "Reino de los hongos" para rescatar a la "Princesa" de dicho lugar. En este caso además de hacer puntos, el jugador obtenía una escena final muy simple en donde "Mario" recibía el agradecimiento de la "Princesa".

A partir de este esquema planteado por "Super Mario Bros", la mayoría de los juegos del NES y de las siguientes consolas diseñaron la estructura de los juegos basándose en el relato y dejando cada vez más de lado la cuestión de los puntos,

hasta hoy en día, donde el puntaje ha sido casi eliminado de los videojuegos y centrándose más en el plano de la historia.

*Castlevania* surge como un juego con historia desde un principio y ha pasado desde su origen hasta hoy por diversos sistemas, adaptando el relato a todas las tecnologías y ambientes de forma excepcional para que sea una de las sagas más apreciada y con más ventas en la industria del videojuego.



### 3.1. La historia básica del juego.

Castlevania es el nombre que recibió en América el videojuego "Akumajou Dracula Demon Castle Dracula" de Japón y que salió por primera vez en 1986 para una computadora de Japón.

Konami es el nombre de la compañía japonesa desarrolladora del juego y es una de las más prestigiosas en la industria del entretenimiento electrónico, entre otros trabajos tiene los juegos de "Metal Gear Solid", la saga "Contra" y la franquicia "Yu Gi Oh!".

Castlevania está ambientado en escenarios góticos en donde se hace referencia específicamente a la figura del conde Dracula, con mayor interés a la recreada en la novela de Bram Stoker y películas del género.

El título del juego proviene de la conjunción de palabras "Castle" (Castillo) y Transilvania, lugar en donde supuestamente se ubicaba el castillo del conde en la novela de Bram Stoker y el castillo Bran donde vivió Vlad Tepes, el personaje histórico que sirvió de inspiración para desarrollar muchas leyendas y este videojuego.

La sinopsis del juego es la siguiente: tomar el rol de un cazavampiros, (en la primera versión del juego protagonizada por "Simon Belmont") que con ayuda del látigo sagrado de nombre "Vampire Killer", debe recorrer todo el "castillo de Dracula" para llegar a él, derrotarlo y sellarlo en las tinieblas, antes de que atrape a todo el mundo en la oscuridad.

La amenaza del regreso del conde (cada 100 años aproximadamente) debido a las malas acciones humanas que le dan fuerza para resucitar, obligará a que

cada determinado periodo de tiempo aparezca un héroe (generalmente descendiente de la familia "Belmont") para hacerle frente en diferentes épocas y no permitir su mal accionar.



En resumen, el juego consiste en ir de un punto A al B para conseguir el objetivo de derrotar al conde.

La mayoría de las versiones del juego de Castlevania han sido en 2D, *side scroller*<sup>1</sup>, esto quiere decir que el personaje es seguido por una vista de lado y sólo se mueve en el castillo de arriba abajo, y de izquierda a derecha.

Por otro lado, las versiones del Nintendo 64 y Playstation 2 se manejan en un ambiente de 3D, esto quiere decir que el personaje tiene libertad de movimiento en 360 grados en ambientes realistas.

La categoría del juego es de acción y aventura, ya que se trata de llevar a cabo un viaje de exploración y resolución de enigmas con una trama lineal en donde el personaje principal interactúa con otros usando la inventiva, y además dependiendo también de la coordinación de manos y ojos en las acciones<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Vista de la pantalla de lado. Ver anexo.

<sup>2</sup> La definición de los tipos de juegos se han tomado del libro de SALTZMAN, Marc. *Cómo diseñar videojuegos, los secretos de los expertos*. España, Ed. Norma, 2001, p. 6 - 7. Ver anexo.

### 3.2. Drácula.

Es el personaje en torno a cual gira la historia y ha soportado casi todas las versiones del juego como antagonista, en donde invariablemente ha sido derrotado, cabe mencionar que el Drácula de Castlevania es una versión diferente a las del personaje histórico y novela, sin embargo, retoma muchos elementos de ambas versiones para tener su estilo propio.



La figura de Drácula ha desatado un montón de escritos, leyendas e historias que se cimientan en torno a la figura del vampiro.

*El nombre real de Drácula era Vlad Tepes, nació en el año de 1428 en Velaquíá Rumania, y murió en 1476.*

El sobrenombre Drácula se debe a que su padre ingresó a la *Orden del Dragón* en el año de 1431, la cual defendía el cristianismo y las invasiones del imperio Otomano. La palabra "Dragón" en Rumania es DRAC y UL es el artículo definitivo, por lo que al padre de Vlad Tepes se le conoció como "Vlad Dracul" o "Vlad el dragón". La terminación ULEA significa "El hijo de", por lo que a Vlad Tepes se le nombraba DRACULA "El hijo del Dragon"<sup>3</sup>.

La palabra DRAC "Dragón" en Rumania, también tiene el significado de diablo o demonio; a Vlad Tepes se le otorgaba esta denominación debido a sus sangnarias aficiones, como el "empalar" a sus víctimas, la que era la pena capital y que aplicaba con gran placer.

<sup>3</sup> *Diccionario Enciclopédico Salvat Universal. México, Salvat, Tomo 2, 1986, p. 369.*

Vlad Tepes el "empalador" fue recordado por dos cosas, la valentía con que defendía a su pueblo y sus crueles y sanguinarias aficiones.

Por otro lado, en su novela de 1897 Bram Stoker realizó una conocida versión de este personaje, del cual hizo una versión moderna asociándolo con el mito del vampirismo.

En la novela, se obtienen datos como la posesión del conde de un castillo en Transilvania: "De pronto me di cuenta que el cochero guiaba los caballos hacia el patio de un gran castillo. De sus altísimos ventanales no salía ni un solo rayo de luz, y las viejas almenas se recortaban contra el cielo donde la luna, en aquel momento, triunfaba de las nubes"<sup>4</sup>.

Succionar sangre de sus víctimas: "Entonces reaccionó la piel de mi garganta como ante una mano cosquilleante, y sentí la caricia temblorosa de unos labios en mi cuello, y un leve mordisco de dos dientes muy puntiagudos. Al prolongarse aquella sensación, cerré los ojos por completo en una especie de lánguido éxtasis. Después... esperé con el corazón palpitante"<sup>5</sup>.

La estaca como elemento que elimina a los vampiros: "Arthur no perdió el coraje. Semejante al dios Thor, su brazo se alzaba y se abatía con firmeza, hundiendo cada vez más la misericordiosa estaca, mientras saltaba la sangre esparciéndose por doquier"<sup>6</sup>.

Y otros elementos que se relacionan al mito del vampirismo que ha permanecido vigente en muchas culturas, pero que sobretodo hacer referencia a

---

<sup>4</sup> STOCKER Bram. *Drácula*. Barcelona, Plaza y Janes, 1999, p. 46.

<sup>5</sup> *Ibid.* p. 84 – 85,

<sup>6</sup> *Ibid.* p. 341.

la zona de los valcanes en Europa, en donde a partir de la edad oscura se han nutrido estas leyendas.

Una última referencia viene con las versiones cinematográficas del vampiro en donde Nosferatu, la película de 1922 otorga elementos oscuros y siniestros a estos personajes que han nutrido la mitología.

El "Drácula" que aparece en Castlevania es un nuevo personaje que retoma elementos de todas estas fuentes para ubicarse como una presencia maligna, que se refleja en la figura del vampiro y que por cientos de años ha luchado contra la familia "Belmont".



### 3.3. Los Héroes.

Mientras que cada versión del juego de Castlevania presenta a "Drácula" como el antagonista a vencer, o por lo menos, que está relacionado con la situación a enfrentar, cada Castlevania ofrece encarar la aventura con un protagonista diferente, ya que mientras el conde goza de la inmortalidad, el papel de los héroes como mortales se remite a la familia "Belmont", la cual posee en su linaje poderes y conocimientos superiores para poder enfrentar la amenaza por generaciones.

En la línea temporal de Castlevania, desde la época de las cruzadas en el siglo XI se tiene el antecedente del primer "Belmont" mencionado en los juegos de video: "Leon Belmont", el cual fue el primero *en utilizar el látigo sagrado para hacer frente a "Drácula"*.

A partir de él sus descendientes de alguna manera u otra han tomado el látigo y la responsabilidad de recorrer el castillo para vencer al vampiro, dependiendo de la época en que se manifieste.

Los descendientes de la familia "Belmont" que han enfrentado al conde y la época en que lo han hecho se mencionan a continuación: "Leon Belmont" (1076), "Sonia Belmont" (1450), "Trevor C. Belmont" (1475), "Christopher Belmont" (1576), "Simon Belmont" (1691), "Juste Belmont" (1748), "Richter Belmont" (1792), "Reinhart Schneider Belmont" (1852), "Julius Belmont" (1999).



La característica de estos personajes es que siempre utilizan el látigo sagrado "Vampire Killer", y el auxilio de armas secundarias como dagas, hachas, cruces, agua bendita o rosarios para enfrentar su travesía. Además de tener una fuerza superior a los demás mortales y en algunos de ellos poderes mágicos.

También en calidad de protagonistas, muchos otros personajes que no pertenecen a la familia "Belmont" han decidido desafiar al conde, sus nombres y la época en que lo han hecho aquí se mencionan: "Sypha Belnades" (1476), "Grant Danasty" (1476), "Maxim Kishine" (1748), "Maria Renard" (1792), "Nathan Graves" (1830), "Cornell" (1844), "Carrie Fernández" (1852), "Henry Oldrey" (1852), "John Morris" (1914), "Eric Lecarde" (1914), "Soma Cruz" (2035).

Estos personajes que han llevado el rol protagónico han usado otro tipo de armas como lanzas o espadas para enfrentar el reto del castillo, algunos de ellos con poderes mágicos especiales y en el caso específico de "Nathan Graves" y "John Morris", se les ha permitido usar el látigo sagrado en calidad de préstamo.

El último personaje de gran trascendencia para la saga es Alucard, el hijo de "Drácula", el cual desde 1450 ha hecho apariciones en diferentes versiones de Castlevania, en donde se manifiesta en contra de las oscuras intenciones de su padre.



7.

<sup>7</sup> De izquierda a derecha: Leon Belmont, Victor Belmont, Sonia Belmont, Alucard, Trevor C. Belmont, Typha Belnades, Grant Danasty, Christofer Belmont, Simon Belmont, Juste Belmont, Maxim Kishine, Richter Belmont, Henry Oldrey, María Renard, Reinhart S. Belmont, Carrie Fernández, Nathan Graves, John Morris, Julios Belmont, Soma Cruz, Cornell y Erick Lecarde.

### 3.4. La línea del tiempo de Castlevania.

Al principio no se tomó mucho en cuenta el hecho de hacer una línea del tiempo exacta en que se había desarrollado cada versión del juego, debido a que el público a quien iban dirigidos los juegos de hace casi dos décadas se consideraba estaba integrado por niños y adolescentes que no exigían mucho en cuestión narrativa.

No obstante, los juegos han aparecido de manera anacrónica, esto quiere decir que no han seguido la línea temporal que el universo del propio juego plantea, en este sentido el equipo de programadores en cuestión decide en qué parte de la historia ubicar su juego. La línea temporal de las versiones en el orden que salieron al mercado presenta aquí de manera completa:

- 1986. Akumajou Drácula. Para el MSX, una computadora japonesa.
- 1987. Castlevania. Para el NES.
- 1988. Castlevania 2. Simon's Quest. Para el NES.
- 1989. Castlevania Adventure. Para el Game Boy de Nintendo.
- 1990. Castlevania 3. Dracula's Curse. Para el NES.
- 1991. Castlevania Belmont's Revenge. Para el Game Boy de Nintendo.
- 1991. Super Castlevania IV. Para el SNES.
- 1994. Castlevania Bloodlines. Para el Génesis de Sega.
- 1995. Castlevania Drácula X. Para el SNES.
- 1997. Castlevania Symphony of the night. Para el Playstation.

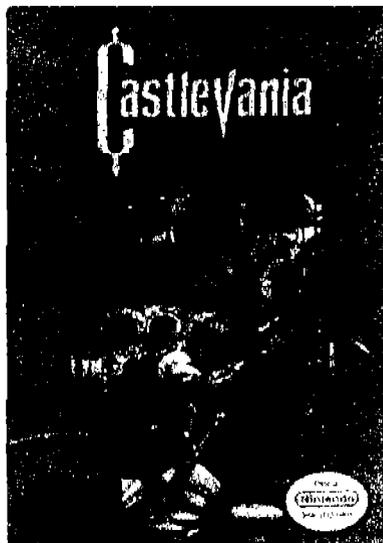
- 1998. Castlevania Legends. Para el Game Boy de Nintendo.
- 1999. Castlevania 64, Para el Nintendo 64.
- 1999. Castlevania Legacy of Darkness. Para el Nintendo 64.
- 2001. Castlevania Chronicles. Para el Playstation.
- 2001. Castlevania Circle of the moon. Para el Game Boy Advance.
- 2002. Castlevania Harmony of dissonance. Para el Game Boy Advance.
- 2003. Castlevania Aria of Sorrow. Para el Game Boy Advance.
- 2003. Castlevania Lament of Innocence. Para el Playstation 2.

Para hablar brevemente sobre cada uno de los juegos se ocupará esta línea temporal; se mencionará el año y el sistema en que salió a la venta cada versión, el sistema de juego que posee cada uno de ellos, la historia que se maneja en cada versión y un comentario final.

## Castlevania.

Este juego ha sido reeditado muchas veces, en diferentes consolas:

- Akumajou Dracula en la computadora japonesa MSX en 1986.
- Castlevania. NES en 1987.
- Super Castlevania IV. SNES en 1991.
- Castlevania Akumajou Dracula. En la computadora de Sharp X68000 en 1993.
- Castlevania Chronicles en el Playstation en el 2000.



La versión más conocida y que dio inicio a la leyenda en América fue la del NES lanzada en 1987, sobresalía de lo programado hasta ese entonces, ya que presentaba una calidad gráfica y sonora espectacular, así mismo introducía un modo de juego en 2D en perspectiva lineal que permitía ver al héroe en su recorrido por el castillo y sus peleas en cada piso. Las versiones posteriores han retomado a los personajes e historia de esta versión, sólo que la han presentado con imágenes y sonido mejorado de acuerdo a las capacidades de cada consola.

La historia es la siguiente: cada 100 años las fuerzas del bien comienzan a flaquear, el poder de "Dracula" crece y renace para sumir al mundo en las tinieblas. Aunque ha revivido muchas veces siempre ha sido vencido por algún miembro de

la familia "Belmont". Han pasado cien años desde la última batalla y el conde ha aparecido de nuevo invadiendo con criaturas los lugares de Transilvania.

El juego se ubica en el año de **1691**, en esta ocasión "Simon Belmont" toma el látigo sagrado para derrotar al conde, pero primero debe pasar a través de su castillo.

Esta es la "aventura base" de Castlevania, en la línea temporal se ubica casi a la mitad, por lo que no es ni la primera vez que el conde y los "Belmont" se enfrentan, pero sí la primera que alguien pudo jugar. El argumento de revivir al conde cada 100 años ha permitido sacar muchas versiones del juego, ya que las reglas fueron puestas desde el principio.



## Castlevania 2. Simon's Quest.

Este juego apareció en 1988 para el NES.

Tras haber basado el anterior en un juego lineal, para este se decidió recurrir más a la Investigación, el protagonista de la aventura debe hacerlo en diferentes pueblos, mansiones y lugares de Transilvania para poder resolver el enigma que se plantea al principio. Se pueden usar diferentes tipos de armas y objetos como ajos, o estacas para sobrevivir. Otro detalle y el más



*interesante es que el juego contaba con una especie de reloj, el cual cambiaba después de unos minutos el ambiente de día a uno de noche y viceversa, por lo que en la noche los enemigos aparecían en grandes cantidades y se volvían más fuertes que a los rayos del sol. Este fue un concepto innovador para la época.*

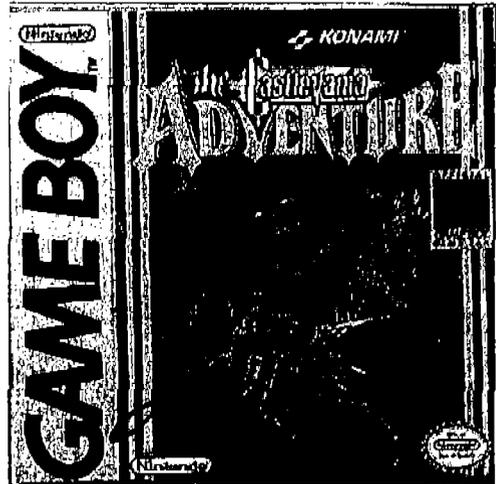
La historia cuenta que después de la batalla con "Drácula" han pasado siete años; en el año de **1698** las criaturas han aparecido en las noches en Transilvania de nuevo, esto debido a una maldición que lanzó el conde antes de morir, que sirve para recordar a los habitantes que sigue siendo el dueño de esa región; así mismo la maldición alcanza directamente a "Simon Belmont", quien debe encontrar las partes del cuerpo de "Drácula" para quemarlas, así, se lanza en una búsqueda por todo el territorio que terminará con la desaparición del conde.

Este juego plantea muchos elementos innovadores, así mismo, dependiendo de las acciones que se hagan dentro del juego saldrá un final diferente en donde el conde aparentemente muere; otro donde "Simon" y el conde mueren; y un tercero donde el conde muere y "Simon" se salva de la maldición.

### Castlevania Adventure.

Salió a la venta en 1989 para el Game Boy.

Este juego fue el primero para la consola portátil de Nintendo, su programación es rudimentaria debido a las limitaciones tecnológicas de la época, así que tanto imágenes como sonidos son sencillos, aunque goza de la calidad promedio que ofrece esta serie. Su perspectiva es lineal en 2D, y su principal defecto es una mala



movilidad para controlar los saltos del personaje, por tanto se ha vuelto uno de los más difíciles de terminar.

La historia ubicada en el año 1576, trata de la resurrección del conde, quien busca de nuevo cumplir sus objetivos, no obstante en esta época el héroe en cuestión a enfrentarlo es "Christopher Belmont", quien con la ayuda del látigo sagrado logra pasar a través de Castlevania y vencerlo momentáneamente, ya que el conde solo fue debilitado y espera crear un plan para volver. En el final del juego, se ve que un murciélago emerge de los escombros del castillo.

Este juego no es competitivo en relación a los demás, pero es un buen intento por ofrecer esta aventura en un sistema portátil en aquella época.

### Castlevania 3. Dracula's Curse.

Este es el tercer y último juego que salió para el NES en 1990.

Castlevania 3 es considerado por muchos, como el propio Koji Igarashi (actual productor de los juegos de Castlevania) como el mejor Castlevania de toda la serie, debido a sus avanzados gráficos para la época, la mejor música programada en una consola de 8 bits y una historia que permitía tomar diferentes caminos y ponerse al mando de cuatro personajes.



Ubicado en 1476, cien años antes de "Castlevania Adventure", el "conde Drácula" recuperó sus fuerzas para corromper los pueblos de toda Europa, la gente trató de enfrentarlo, pero nadie poseía las habilidades necesarias para hacerle frente. La gente buscó por todos los pueblos a algún descendiente de la familia "Belmont", ya que según se sabía, ellos poseen fuerzas sobrenaturales para combatir al mal; la misma razón por la que habían sido desterrados, debido al miedo que causaban estos poderes. Afortunadamente localizaron a uno de ellos: "Trevor C, Belmont" para hacer frente a la amenaza.

En el camino "Trevor" encuentra la ayuda de "Grant Danasty", un hábil pirata que perdió a su familia, "Sypha Beldades", una poderosa bruja que había sido congelada por "Drácula" y "Alucard" el hijo del conde mitad humano, mitad vampiro que busca aliados para impedir los planes de su padre. Armados como un equipo,

todos entran al "castillo de Drácula" y logran sellarlo en las tinieblas, de ahí en adelante el apellido "Belmont" fue respetado por todos los habitantes.

Este juego tiene además cuatro finales dependiendo del personaje con que se termine, ya sea Trevor solo en dónde sólo logra limpiar el apellido de los "Belmont", o éste en compañía de alguno de los otros tres: si lo hace con "Grant Danasty" ambos regresan al pueblo de "Grant" y lo reconstruyen; si lo hace con "Alucard", le confiesa que "Drácula" era su padre, y si lo hace con "Sypha" ambos regresan al pueblo como una pareja.

Sin duda alguna este juego planteó los estándares de calidad que un juego de esta naturaleza debía tener y hasta la fecha es el más memorable de toda la saga, en espera de una reedición.



### Castlevania II. Belmont's revenge.

Para el Game Boy de Nintendo, salió a la venta en 1991.

Este juego fue la continuación directa del anterior en Game Boy, se mantiene el mismo estilo de juego lineal en 2D en donde no hay muchos acertijos que resolver. La calidad grafica se mejoró un poco así como el sonido, pero en donde se nota de sobremanera el cambio es en la movilidad, así que la dificultad ya no radica en este apartado.



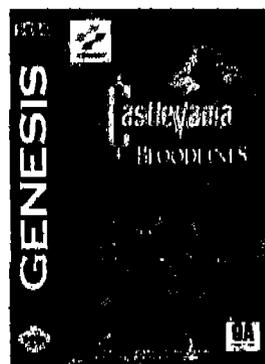
*Después de quince años en la batalla contra "Christopher", Drácula, tras recuperar sus fuerzas, decide secuestrar a "Soleiyu Belmont", el hijo de su rival para atraerlo al castillo y librar una pelea en donde padre e hijo tengan que luchar hasta la muerte. "Christopher" logra liberar del encanto a su hijo y se dispone esta vez a no dejar al conde con fuerza para contraatacar. Tras una fuerte batalla padre e hijo miran en el horizonte cómo el castillo se derrumba y la amenaza ha sido eliminada.*

Este juego es el antecedente directo del primer Castlevania de NES, ya que la historia se desarrolla 100 años antes de que "Simon" apareciera y cubre el hueco que desde ese entonces hacía mención que el conde había sido derrotado anteriormente.

### Castlevania Bloodlines.

Este juego apareció para la consola Sega Génesis en 1994.

Al presentarse en una consola con potencial superior al del NES y el Game Boy, Konami ofreció un juego de calidad gráfica y sonora espectacular en esta consola de 16 bits. Cabe mencionar que la música fue producto de Michiru Yamane, actual compositora de la música de Castlevania y que ha sido premiada por las obras compuestas para esta serie. El desarrollo del juego es *lineal, de acción y aventuras en 2D*.



La historia del juego se ubica en el año de 1917, en donde la condesa "Elizabeth Bartley" decide reunir a todas las fuerzas malignas de Europa para resucitar a "Drácula" lo antes posible. Dos cazadores de vampiros: "Eric Lecarde" y "John Morris" (al parecer el hijo de "Quincey Morris" en la novela "Drácula" de Bram Stoker) deciden recorrer Europa y enfrentar la amenaza antes de que sea tarde. El juego se desarrolla en castillos de Rumania, Grecia, Italia, Francia, Alemania y Gran Bretaña, aunque no es tan largo como aparenta.

Lo curioso de esta versión es que no se presenta ningún Belmont, y la confrontación está en manos de otros personajes, esto era característico de las versiones de juegos de Sega Génesis en donde no se trataba de relacionar directamente lo hecho aquí con lo que se estaba haciendo en Nintendo, ya que en ese entonces ambas compañías eran rivales y trataban de mantener su distancia, aún al nivel de la historia en sus juegos.

### Castlevania Dracula X.

Este juego apareció en el Super Nintendo en 1995.

No es el primer Castlevania que apareció para la consola de 16 bits de Nintendo, ya que en 1991 había aparecido "Super Castlevania IV", que no se trataba de otra cosa que un remake<sup>8</sup> del primero de NES.



En "Dracula X" sobresalen sus espectaculares músicas y gráficos bien *definidos*, que sólo se ven inferiores al compararlo con la versión que se hizo para PC de este mismo juego. Por lo demás cumple su objetivo de ofrecer una aventura muy divertida.

La historia se ubica cien años después de la primera batalla de "Simon" contra el Conde (1791), aquí "Dracula" decide acabar con los "Belmont", los únicos que podrían derrotarlo, así que el conde secuestra a "Annet Renard" la novia de "Richter Belmont" y a "María Renard" su hermana para con esto atraerlo y acabarlo. "Richter" decide tomar el látigo sagrado y enfrentar su destino.

Como los demás ofrece una perspectiva lineal en 2D a través de todo el "castillo de Dracula". Este juego ofrece hasta tres finales si se rescatan a las dos chicas, a María o a ninguna, que dependen directamente de la habilidad que tenga el videojugador para alcanzar un mejor final.

---

<sup>8</sup> re-edición

### Castlevania Symphony of the night.

Lanzado en 1997 para el Playstation, aunque también salió en el Saturn de Sega un año después.

Este juego es una verdadera obra maestra a cargo del actual director de Castlevania, Koji Igarashi "IGA", además cambió por completo el sistema de juego de la serie, ya que mientras en los anteriores el recorrido por el castillo se hacía de forma lineal, es decir, que por donde se pasaba ya no se podía regresar; éste presenta al castillo de Drácula como un laberinto que hay que recorrer muchas veces para



obtener ítems y habilidades para seguir avanzando y subir de nivel, por lo que en primera instancia se vuelve un juego bastante largo y con muchos secretos, así que no se puede terminar en una sesión rápida.

Además de "IGA" en la dirección, este juego contó con Michiru Yamane como compositora musical y Ayami Kojima en el diseño de los personajes, dos mujeres talentosas que le han impreso un sello oscuro y preciosista a la serie en el plano audiovisual.

La historia del juego se ubica unos años después de los acontecimientos ocurridos en "Drácula X", "Richter Belmont" ha desaparecido y de entre los escombros, el castillo empieza a levantarse. "Alucard" el hijo de "Drácula" decide infiltrarse e investigar este misterio. Tras un largo recorrido del castillo se da cuenta que "Richter" se ha proclamado como el nuevo señor de Castlevania, pero "Alucard" se da cuenta que está siendo controlado por "Shaft", un monje oscuro

que trata de usar los poderes del descendiente de los "Belmont" para revivir rápidamente a "Drácula". "Alucard" decide detener la resurrección de su padre antes de que sea tarde o si es preciso enfrentarlo y ser él mismo quien lo haga.

Koji Igarashi trató a través de este juego unir las historias de los anteriores y los próximos juegos por venir, por lo que hace mención a muchos acontecimientos ocurridos en juegos pasados.

El planteamiento de este juego es extenso y recorrer todo el castillo toma alrededor de unas diez horas de tiempo real, pero es necesario hacerlo para encontrar ciertos ítems que permiten tomar diferentes caminos dentro del castillo y que cambian el final para ver uno de los cuatro posibles.



### Castlevania Legends.

1998, Game Boy de Nintendo.

Este juego de aventura en 2D fue el tercer lanzamiento para el viejo Game Boy en blanco y negro, gráficamente no es muy notable, pero en cuanto a música y movilidad supera a sus antecesores ofreciendo una aventura con calidad.

La historia ubicada en **1450** pone al mando a "Sonia Belmont", la única mujer de la dinastía hasta ahora, la cual ha sido *rechazada por los habitantes del pueblo que temen a sus poderes sobrenaturales*. En esa época el conde "Drácula" suelta un batallón de criaturas malignas para atacar a los pueblos vecinos y cumplir oscuros planes. "Sonia" decide internarse en el castillo y detener la amenaza del conde con la ayuda de sus habilidades. Adentro conoce a "Alucard", el hijo de "Drácula" por el cual se siente atraída y que está en desacuerdo con los planes de su padre.

Al final "Sonia", con un poco de ayuda de "Alucard" derrota a "Drácula" y es de nuevo aceptada en el pueblo, donde se establece y llega a ser madre de quien será el protagonista de "Drácula's Curse".

Antes de la salida de "Lament of Innocence" este se consideró el origen de los conflictos entre "Drácula" y los "Belmont", sin embargo, el juego para Playstation 2 cambiaría esta percepción.



### Castlevania 64.

Programado para el Nintendo 64 en 1999.

Este juego cambió totalmente el modo de juego de Castlevania, ya que por primera vez las acciones se desarrollaron en un ambiente en 3D, esto debido a que el Nintendo 64 ofreció casi la totalidad de sus juegos basados en la programación poligonal que permiten tener volumen y escenarios en tiempo real. Además de esta característica el juego ofrece un reloj que marca la hora dentro del juego, por lo que los conceptos de día y noche de "Simon's queso" se retoman sólo que bajo la premisa de un reloj y no al azar como sucedía anteriormente. El modo de juego que se encuentra aquí es variado, hay escenas en donde solo se tiene que llegar al final, de un punto "A" al "B"; y hay otras en donde se tiene que recorrer varias veces un escenario para encontrar Items y seguir avanzando.



Este juego se desarrolla a la mitad del siglo XIX, y el conde ha resucitado con la ayuda de sus sirvientes que han juntado fuerzas oscuras y sacrificado doncellas para darle fuerza. En esta ocasión "Reinhart Schneider Belmont" y "Carrie Fernández" deben utilizar sus habilidades para hacer frente al conde que en esta ocasión oculta su maligna apariencia tras un disfraz. Personajes de reparto como "Rosa" una mujer vampiro que reniega de su destino y "Charlie Vincent" un cazador de vampiros de edad avanzada pero con mucha experiencia, complementan la aventura con cinemas que presentan la historia de una manera más completa.

De nuevo el final cambia a bueno o malo dependiendo de las acciones, en este caso como hay un reloj, si el videojugador tarda mucho en resolver los enigmas y llegar con Drácula, "Charlie Vincent" se adelantará y caerá presa de "Drácula" por lo que no podrá advertir a "Reinhart" o "Carrie" que ha descubierto a "Drácula" ocultándose tras la imagen de un niño de nombre "Malus" y que no se deben confiar.



### Castlevania Legacy of Darkness.

Para el Nintendo 64, 1999.

Este juego es en realidad una expansión del anterior, y presenta la misma historia, solo que agrega el punto de vista de dos nuevos personajes: "Cornell" y "Henry Oldrey".



La historia de "Cornell" se ubica ocho años antes de lo ocurrido con "Reinhart" y "Carrie".

"Cornell" es un hombre lobo que ha entrenado para poder controlar sus poderes, cuando regresa al pueblo se da cuenta que su hermana adoptiva ha sido secuestrada por los sirvientes de "Drácula" que sacrifican doncellas para revivirlo. Lo que no sabe es que todo ha sido una trampa para hacer un intercambio entre su hermana y los poderes que le permiten volverse hombre lobo, para usar esta energía en la resurrección de "Drácula".

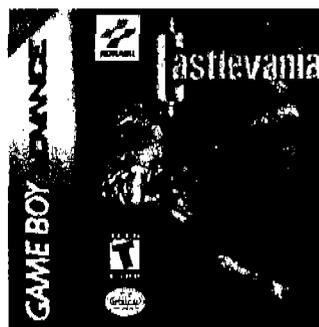
Por su parte, el relato de "Henry" se ubica en el mismo espacio temporal que el de "Reinhart" y "Carrie", (y de hecho en la historia de "Cornell", Henry es salvado de unas criaturas malignas por éste) en este caso su misión es rescatar a seis niños del castillo de "Drácula" antes de siete días, ya que para ese entonces el castillo será destruido porque "Reinhart" o "Carrie" acabarán con los poderes del conde.

Así, esta aventura agrega más a la narrativa de este juego para el Nintendo 64, aunque también se puede jugar con los personajes de Castlevania 64, cuya única mejora es la de portar nuevos trajes.

### Castlevania Circle of the Moon.

Para Game Boy Advance, 2001.

Este fue uno de los primeros juegos en programarse para la consola portátil de Nintendo de nueva generación, regresa al modo de juego en 2D y retoma el estilo de utilizar como un laberinto al castillo de "Simpony of the night", lo cual fue la



constante de las versiones posteriores realizadas para este sistema. Programado por el mismo staff de los juegos del Nintendo 64 el juego es similar a "Symphony", pero es más corto y no cuenta con tantos ítems y elementos como el de Playstation. Aún así, el juego ofrece una opción en donde el héroe puede combinar cartas mágicas y obtener habilidades extras en su látigo o persona.

La historia se remonta al año 1830 en donde la condesa "Carmila" ha logrado revivir a "Drácula" y justo en ese momento "Nathan Graves", "Hugh Baldwin" y el maestro de ambos "Morris Baldwin" aparecen para detenerlo, entonces "Drácula" se deshace de los dos alumnos y captura a "Morris" para sacrificarlo y obtener más poder en el eclipse de luna próximo.

El protagonista recae en "Nathan" quien posee el látigo sagrado que le dio su maestro, así que recorre el castillo para encontrar las habilidades necesarias, derrotar a "Drácula" y salvar a su maestro, aunque la envidia que "Hugo" siente hacia él serán utilizadas por el conde para ponerlo en su contra.

Este juego planteo las bases para seguir realizando uno cada año en el Game Boy Advance, en general cumple las expectativas, y cuenta con un solo final.

### Castlevania Harmony of dissonance.

Game Boy Advance, 2002.

Este juego sigue el mismo estilo del anterior, sólo que el mando lo asumió Koji Igarashi y su equipo, aquí el personaje usa libros de hechizos que al combinarse con cinco diferentes armas ofrecen efectos distintos.

La historia se ubica cincuenta años después de que "Simon Belmont" desapareciera la maldición de "Drácula". El nieto de "Simon", "Juste Belmont" recibe la noticia de parte de "Maxim" su mejor amigo, que "Lidye", amiga de ambos se ha perdido en un misterioso castillo que ha aparecido a la mitad de Transilvania. Ambos deciden entrar y rescatarla. Sin embargo "Maxim" se comporta extraño en diversas ocasiones, ya que está siendo controlado por el espíritu de "Drácula" que a través de la fuerza de "Maxim" trata de manifestarse y enfrentar a "Juste".

En este nuevo castillo se encuentran las piezas de "Drácula" que "Simon" había quemado, "Juste" las utiliza para abrirse paso en habitaciones ocultas del castillo y darse cuenta que "Drácula" está a punto de manifestarse, así que "Juste" lo derrota cuando todavía no es estable y rescata a sus amigos del control de "Drácula".

De nuevo este juego cuenta con diferentes finales dependiendo de la cantidad de ítems que se consigan y usen, permitiendo no salvar a nadie, a "Lidye" o a "Maxim" y "Lidye" juntos.



### Castlevania Aria of sorrow.

Game Boy Advance, 2003.

Con el sistema de juego de los anteriores, este juego es más completo en cuanto a ítems y armas disponibles, la cualidad especial del protagonista es la de usar las almas de sus rivales para ocupar sus mismos poderes en su contra, dando un total de hasta 120 habilidades posibles, *algunas necesarias para avanzar en el castillo de "Drácula"*.



La historia se ubica en el año "2035", cuando "Soma Cruz" está a punto de reunirse con su amiga "Mina Hakuba" para ver un eclipse de sol, y es durante éste que de repente son transportados a lo que parece un antiguo castillo. Aquí "Soma Cruz" conoce a "Genya Arikado" (que es en realidad "Alucard") quien le explica que "Drácula" fue derrotado definitivamente en el año de 1999 y que Castlevania se ha quedado sin dueño, por lo que optó por encerrarse en el eclipse de sol en la espera de un nuevo gobernante. Si "Soma" y su amiga quieren salir, debe encontrar dentro del castillo a la persona que quiere ocupar el lugar de "Drácula" y derrotarlo.

En su camino, "Soma Cruz" encuentra a "Yoko Fernández", descendiente de "Carrie" quien también trata de encontrar al sucesor para derrotarlo, pero le comenta a "Soma" que él posee la habilidad de tomar las almas de los rivales a su favor y le enseña a usarlas. "Graham Jones" es otro personaje que encuentra y

que a simple vista parece una persona decente, pero que en realidad es quien desea ocupar el lugar de "Drácula". Y por último está "Julius Belmont", que al principio parece haber perdido la memoria, pero después recuerda que el mismo fue quien derrotó a "Drácula" en 1999 y no permitirá que nadie tome el lugar del conde de nuevo.

Al final "Soma" se da cuenta que no es "Graham" a quien el castillo ha seleccionado como dueño, sino, a él mismo por lo que trata de luchar contra el espíritu de Castlevania para desaparecer la amenaza para siempre.

El final cambia si "Soma" logra o no su objetivo final, si lo consigue entonces él y su amiga escapan de Castlevania a la vez que la amenaza es desaparecida para siempre, si no lo logra, se convierte en el nuevo "Drácula" y "Julius Belmont" se ve forzado a eliminarlo.



### **Castlevania Lament of innocence.**

A la venta en el 2003 para el Playstation 2.

El juego es en 3D, por lo que el protagonista puede manejarse de muy buena manera en un entorno virtual por todo el castillo, el productor del juego Koji Igarashi y su equipo no escatmaron en recursos para hacer de éste el Castlevania más ambicioso de todos y con gran calidad gráfica y sonora.

Más ambiciosa aún resulta la historia que aborda el juego, ya que al remontarse al siglo XI, se cuenta la historia del origen de la dinastía "Belmont".

"Leon Belmont" es un noble varón que al regreso de una batalla encuentra que su prometida "Sara Trantoul" ha sido secuestrada y llevada a un extraño castillo, en el trayecto, en medio del bosque "Leon" encuentra a un alquimista que le entrega un látigo sagrado para enfrentar las malignas criaturas que habitan el lugar, y en especial a su maligno propietario un vampiro de nombre "Walter".

"Leon" recupera a su prometida, pero es demasiado tarde, ya que "Sara" ha sido poseída por el vampiro y solo es cuestión de tiempo antes de convertirse en uno. "Sara" decide sacrificarse y ofrecer su alma impura para hacer más poderoso el látigo de "Leon" ("Vampire Killer") y que pueda derrotar a "Walter".

"Leon Belmont" jura que nadie más volverá a sufrir el destino de su amada y se lanza a derrotar a "Walter", sin embargo, todo resulta ser un plan elaborado por "Mathias Cronquist", un genio táctico en la guerra y amigo de "Leon Belmont"



quien años atrás había perdido a su amada por luchar en las cruzadas, por lo que culpa a "Dios" de la pérdida de su amor.

"Mathias" hace un pacto con la "Muerte" y roba el alma de vampiro de "Walter" con lo que se convierte en el nuevo dueño del castillo y la región para luchar contra de "Dios". "León rechaza la oferta de unírsele y jura que de ahí en adelante él y todos sus descendientes lucharán contra "Mathias" que a la larga parece convertirse en el "Drácula" de todas las versiones del juego.

Así, este juego aclara las dudas sobre el origen y la rivalidad entre "Drácula" y los "Belmont". Aunque la forma en que lo hace deja un hueco de casi 400 años en la historia que todavía no se han mostrado en alguna versión y que bien podrían aportar más a la narrativa.



La historia de Castlevania se ha podido resumir y armar, a medida que la edad de los videojugadores fue aumentando y se hicieron más exigentes, la trama del juego fue pulléndose para ofrecer el conjunto de juegos como si se tratasen de capítulos que se complementan de manera anacrónica, llenando huecos en el plano de la historia del universo de Castlevania, finalmente aquí se presenta la línea del tiempo oficial que se maneja, en donde se menciona el año en que se ubica la historia y el título del juego<sup>9</sup>:

- 1076. Castlevania Lament of innocence.
- 1450. Castlevania Legends.
- 1476. Castlevania 3. Dracula's Curse.
- 1576. Castlevania Adventure.
- 1591. Castlevania Adventure 2. Belmont's revenge.
- 1691. Castlevania. (IV, Chronicles, etc.)
- 1698. Castlevania 2. Simon's Quest.
- 1748. Castlevania Harmony of Dissonance.
- 1792. Castlevania. Dracula X.
- 1797. Castlevania Symphony of the night.
- 1830. Castlevania Circle of the moon.
- 1844. Castlevania Legacy of darckness.
- 1852. Castlevania 64.
- 1914. Castlevania Bloodlines.
- 2035. Castlevania Aria of sorrow.

---

<sup>9</sup> Esta línea temporal fue publicada por Konami, la compañía desarrolladora de los juegos, y se retomó de la página de Castlevania: [www.classicgaming.com/castlevania/dungeon](http://www.classicgaming.com/castlevania/dungeon)

#### 4. Análisis narratológico de Castlevania.

Este capítulo se manejará bajo el siguiente criterio; se retomarán las teorías vistas en el capítulo dos en el mismo orden para ir las cotejando con los ejemplos proporcionados por los videojuegos de Castlevania, y se complementará con algún comentario de programadores de videojuegos que al respecto se pueda relacionar con el tema en cuestión.

Los comentarios de los expertos provienen de una recopilación hecha por Marc Saltzman<sup>1</sup>, periodista de videojuegos en Estados Unidos.

Cabe recordar que los análisis narratológicos que se han hecho anteriormente por tesis e investigadores se han aplicado a diversos medios, como obras literarias, cine, televisión y radio, pero el atractivo de este trabajo es presentarlo en un medio nuevo que está cobrando mucha importancia como son los videojuegos.

El objetivo es confrontar una teoría narratológica ante un videojuego de Castlevania para ver cómo se aplican las bases para la construcción de un relato por este medio, así como cotejar con lo que en la práctica han hecho los programadores de videojuegos y cómo han resuelto sus problemas de esta índole, para así obtener el resultado que habrá de darse a conocer en las conclusiones de este trabajo.

---

<sup>1</sup> SALTZMAN, Marc. *Cómo diseñar videojuegos, los secretos de los expertos*. España, Ed. Norma, 2001, 458 pp.

#### 4.1. Elementos del relato en Castlevania.

Los elementos que habrán de analizarse en los juegos de Castlevania, y la forma en que se hará es la siguiente:

- La historia. ¿Qué se está jugando?
- El discurso (la trama). ¿Cuál es el motivo?
- El narrador. ¿Quién toma la cámara?
- Los personajes. Los "Belmont" contra "Drácula".
- Las acciones. El videojugador al control.
- Escenarios. ¿Cómo es el castillo?

El objetivo de analizar estos elementos es confrontar la teoría con Castlevania para la elaboración del documento de diseño, con el fin de obtener una idea de cómo se da tratamiento a todas estas instancias del relato en su aplicación para videojuegos.

#### 4.1.1. La historia. ¿Qué se está jugando?

Antes de desarrollar y programar un juego de video hay que ubicarlo dentro del plano de la historia, como dice Bob Bates, jefe de estudio de Legend Entertainment "Cuando planeas un juego, primero diseñas la estructura principal, el ambiente, los personajes, la principal amenaza que se cierne sobre el mundo del jugador y la meta que se persigue".<sup>2</sup>

El videojuego es un relato basado en acciones que se resuelven por medio del control de un personaje, el cual para que sea creíble debe tener una historia que justifique las acciones, como dice Todorov "que evoque una cierta realidad... personajes que desde ese punto de vista se confunden con los de la vida real"<sup>3</sup>.

En el caso de Castlevania, se utiliza una historia básica que se representa con la lucha entre el bien y el mal, representado por los descendientes de la familia "Belmont" y "Drácula", de quien ya se habló en el capítulo anterior, y se define como una versión nueva basada en la figura real de Vlad Tepes y el que aparece en la novela de Bram Stoker.

Toda la historia de Castlevania vista en la línea del tiempo del capítulo anterior es el contexto histórico que da sustento al videojuego, aún cuando en el primero lanzado a la venta en 1987, no se tenía contemplada a ciencia cierta la salida de las siguientes versiones, el hecho de justificar desde esa primera parte la resurrección del conde cada 100 años, permitió sacar a la venta toda la saga que

---

<sup>2</sup> Bob Bates citado por Saltzman, Marc. en *op. cit.*, pp. 106.

<sup>3</sup> TODOROV, Tzvetlan. *Análisis estructural del relato*. Argentina, Ed. Tiempo Contemporáneo, 1974, p.158.

hasta hoy se conoce justificando las apariciones de "Drácula" sin caer en contratiempos con la historia.

Una vez puestas "las reglas del juego" en Castlevania, se consigue lo que Greimas denomina "*hacer parecer verdadero*"<sup>4</sup>, y es lo que le da sentido a la historia de Castlevania al hablar de este castillo y ubicarlo como si de verdad existiera o hubiera existido en Transilvania en algún lugar de Europa.

Por otro lado, el relato permite imaginar e inventar de acuerdo a las reglas del mismo universo donde se plantea la narración, ya que mientras el mundo de Castlevania está sujeto a un "aparente mundo real" el cual se refleja en indumentarias y escenografías diseñadas a partir de una investigación histórica, los creadores se han permitido libertades para el diseño de personajes.

La imaginación para crear los enemigos dentro del castillo ha dado rienda suelta, permitiendo ofrecer un catálogo de bestias que van desde los más intimidantes a los más raros, se mantiene, como menciona Helena Beristáin "una relación con la realidad de la referencialidad, puesto que utiliza los datos que proceden de una cultura dada y sus circunstancias empíricas, aunque los reorganiza en atención a otras consideraciones"<sup>5</sup>.

Así, por ejemplo en "Castlevania Symphony of the night", se encuentran tres personajes que son una parodia del Hombre de hojalata, Espantapájaros y

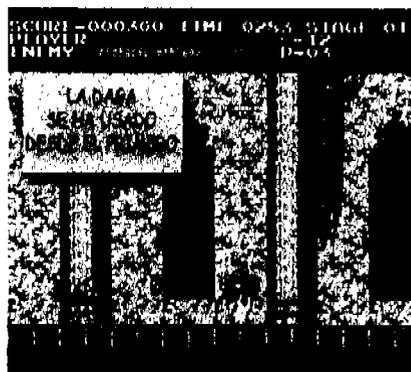


<sup>4</sup> GREIMAS, citado por Beristáin, Helena en *Análisis estructural del relato literario*. México, UNAM, 1982, p. 25.

<sup>5</sup> BERISTAIN, *Análisis...*, p. 25 - 26

León cobarde del "Mago de Oz", sólo que en la versión del juego se presentan con un arsenal de armas para hacer frente a "Alucard" y "Richter" en la versión de dicho juego.

También dentro de los Castlevania, se hacen muchas referencias a las leyendas que en torno al mito del vampiro se han formado y pertenecen a la cultura popular, de tal suerte que se pueden encontrar artículos que sirven para combatir a los seres de la noche, y que dentro de todas las versiones del juego se han utilizado como arma, tal es el caso de las cruces, agua bendita, o dagas que como se sabe son efectivas para combatir a estos seres de ultratumba y ubican al usuario en el plano de la historia.



Por último en relación a la importancia de la historia, Ron Hilbert, responsable del guión de varios juegos de aventuras famosos para computadora como la serie de "Monkey Island" menciona "Los juegos de aventuras se crean a

partir de historias, y hay que encararlos utilizando este punto de partida, como si se escribiera un guión o una novela"<sup>6</sup>.

Se puede notar entonces que Castlevania tiene una historia bien sustentada para a partir de ella desarrollar las diferentes versiones del juego, tal y como lo menciona el actual productor de la serie Koji Igarashi en entrevista: "La serie de Castlevania tiene un universo muy fuerte. Por eso yo unifiqué la visión de este mundo en *Symphony of the night*"<sup>7</sup>, de tal suerte, como el mismo Igarashi menciona, "Puedo realizar versiones del juego donde intervengan descendientes y ancestros de los personajes ya conocidos"<sup>8</sup>. Es decir, está creando todo un mundo para trabajar en él.

---

<sup>6</sup> RON Hilbert, citado por Saltzman, Marc. en *op. cit.*, pp. 56.

<sup>7</sup> Entrevista incluida dentro del juego *Castlevania Chronicles*, PSX, Konami, 2001.

<sup>8</sup> *Idem.*

#### 4.1.2. El discurso. ¿Cuál es el motivo?

Una vez teniendo la historia base del juego con los elementos representativos como el castillo, la familia "Belmont" y "Drácula" en un "mundo que corre peligro", se puede empezar a construir el discurso o la trama, que partiendo de lo que menciona Tomachevski lo define como la "forma en que el lector toma conocimiento de la historia"<sup>9</sup>, y que a grandes rasgos, cada una de las versiones del juego representa un discurso que cuenta la historia de un héroe contra "Drácula" en determinada época.

A medida que surge una nueva versión del juego, se va conociendo más de lo que ha pasado con las batallas contra "Drácula", uno de los juegos más importantes en este aspecto es "Lament of Innocence" ubicado en el siglo XI, el cual muestra los detalles del porqué "Drácula" y la familia "Belmont" se han vuelto rivales, sin embargo, es este el último juego que ha salido a la venta en el mercado en el año 2003.

No obstante hay partes que sí se han visto como trama, y otras que se mencionan como historia, en el caso de "Aria of Sorrow" el cual se lleva a cabo en el año 2035, se hace mención de que "Drácula" fue derrotado definitivamente en 1999 por "Julius Belmont" que aparece en esta versión como personaje de reparto.

Quizá en algún proyecto futuro, se podrá jugar la batalla de 1999 en alguna versión del juego, pero mientras tanto, este hecho existe como historia y no como discurso.

---

<sup>9</sup> TOMACHEVSKI, citado por Beristáin, Helena en *Análisis...*, p. 26.

Aunque la historia básica del juego es la destrucción de "Drácula", surgen tramas para cada uno de los personajes que aparecen como protagonistas y de esa forma definir mejor sus motivos, así no se vuelve una repetición monótona, y se agrega un interés extra que hace diferente cada versión del juego.

Por ejemplo en "Aria of Sorrow" al ya no existir "Drácula", el castillo se convierte en el enemigo, el cual busca un nuevo amo y "Soma Cruz" en calidad de protagónico es transportado junto a su amiga "Mina Hakuba" al interior para tratar de seducirlo, así "Soma", además de *destruir la amenaza busca salir del castillo con su amiga* como principal objetivo.



Como ya se mencionó anteriormente, el videojuego es una narración que se compone básicamente de acciones que se deben realizar para seguir avanzando, al respecto Marz Saltzman dedica un capítulo de su libro para hablar de los enigmas, que a grandes rasgos son las acciones que contienen algún reto para que el videojugador los resuelva<sup>10</sup>.

Muchos de los enigmas se pueden resolver mediante la habilidad con el control para derrotar un enemigo o pasar en un camino accidentado, sin embargo, muchos otros se resuelven por claves y razonamientos. Bob Bates de Legend Entertainment menciona que "los enigmas relacionados con los personajes pueden convertirse en la mejor forma de avanzar en un juego de aventuras. Si se considera cada enigma como una oportunidad narrativa, entonces estos encajarán de forma natural en el juego, tus jugadores lo aceptarán como parte integral de la

<sup>10</sup> SALTZMAN, Marc. *op. cit.*, pp. 105 – 112.

historia, en vez de un obstáculo puesto ahí como si nada para retrasar sus progresos”<sup>11</sup>.

Un ejemplo aplicado en Castlevania se desprende de “Harmony of Dissonance”, cuando “Juste Belmont” debe, tras descifrar una clave, utilizar su brazalete favorito junto al de su amigo “Maxim” para sacarlo de su trance y enfrentar a la persona que está detrás de todo el asunto, este hecho en particular tiene consecuencias definitivas en el final del juego.



Ejemplos como el anterior hay muchos en todos los juegos de Castlevania, ya que para poder llegar al final, es necesario poner atención a todos los detalles del juego, y muchas veces estos detalles son pieza clave para sacar el mejor final, lo que pone a prueba el interés de quien está jugando.

Para complementar, Louis Castle de Westwood studios, vicepresidente del departamento creativo de esta compañía desarrolladora de juegos menciona: “La trama y la mecánica del juego crecen apoyándose la una de la otra. Los enigmas tienen mucha importancia, ya que retrasan el juego y hacen que el jugador

<sup>11</sup> Bob Bates citado por Saltzman, Marc. en *op. cit.*; pp. 108.

experimente una serie de emociones diferentes. Muchas veces los enigmas o tareas surgen de la lectura e interpretación de la historia<sup>12</sup>.

Se puede concluir, que para lograr captar el interés del videojugador en resolver los enigmas que la trama le presente, estos deben estar bien justificados dentro de la misma, de otra forma, no tendrá la motivación suficiente para seguir adelante y conocer más del juego y su historia.



---

<sup>12</sup> CASTLE, Louis citado por Saltzman, Marc. en *op. cit.*, pp. 110

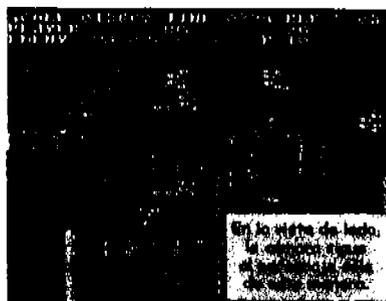
#### 4.1.3. El narrador. ¿Quién toma la cámara?

En el videojuego, el espectador recibe toda la información referente a la historia a través de la pantalla que como se mencionó es el narrador de la trama en este medio.

La comparación que se puede hacer respecto a quién es el narrador en los videojuegos, se asemeja más a lo dicho por Genette, quien ha deslindado dos conceptos con referencia al narrador; al que ve lo denomina **foco**, y al que narra lo denomina **voz**, para determinar lo que es una perspectiva: "el punto de vista a partir del cual se está narrando"<sup>13</sup>.

En el caso del foco, aplicado a los videojuegos es fácil identificarlo, porque se representa con lo aparecido en la pantalla, y es todo lo que se ve en ella, esta identificación se aplica también a otros medios audiovisuales como el cine o la televisión. En este apartado interviene lo que son los movimientos de cámara y cómo siguen al protagonista u otro objetivo y determinan la forma en que el juego se verá en pantalla, a lo que se define como perspectiva, pero en videojuegos el término se aplica a la forma en que la cámara sigue las acciones del personaje<sup>14</sup>.

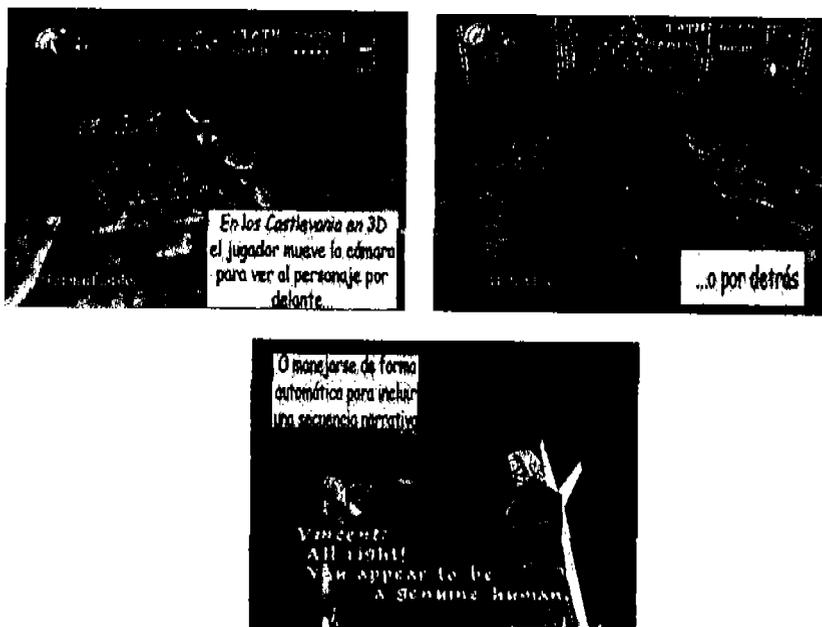
En el caso de Castlevania se distinguen dos perspectivas. Una de "pantalla de lado" para los juegos programados en 2D, la cual se maneja automáticamente de acuerdo a donde se mueva el jugador.



<sup>13</sup> GENETTE, Gerald. *Nuevo discurso del relato*. Madrid, Ed. Cátedra, 1993, p. 45.

<sup>14</sup> Para más información sobre las perspectivas en videojuegos, ver anexos.

Y una en tercera persona para los juegos en 3D la que el jugador puede manejar libremente aunque ocasionalmente en "Lament of Innocence" la perspectiva cambia a una aérea.



Por otro lado, la voz se asemeja más a lo aplicado en medios literarios y otros audiovisuales; en este sentido la voz puede ser cualquier figura o personaje que cuente lo que pasa con el protagonista y su aventura.

De acuerdo a la clasificación que Genette da a los narradores, se puede decir que en Castlevania siempre existe un narrador metadieгético ya que no participa directamente en los hechos y narra acontecimientos ocurridos con los personajes que tiene o cambiar a otros, y se ubica al compararlo simplemente con la cámara que sigue al personaje y que el alguna ocasión ofrece alguna secuencia de video que interviene en la narrativa. Aquí existe la misma libertad para contar el relato de la manera en que se haría para cualquier otro medio, ya sea usando al

propio personaje como narrador de lo que está viviendo, o algún otro personaje que intervenga en la historia pero que no sea protagonista.

De hecho para visualizar mejor cómo es que el videojugador debe percibir una escena, los programadores de videojuegos se auxilian de un storyboard. Roberta Williams de Sierra On-line menciona que "los storyboards funcionan cuando se crea una escena de transición o una intro. Pueden ayudar a la dinámica del juego, ya que es muy difícil mostrar visualmente las opciones que tiene"<sup>15</sup>. Y sobretodo se aplica cuando se tiene una escena que no sea fácil de hacer jugable, en este caso es mejor una secuencia no interactiva.

Otro punto con respecto a la narración lo menciona Todorov al identificar al narrador de acuerdo a lo que sabe de los personajes y acontecimientos, y sus tres calificaciones de acuerdo a si sabe más, lo mismo o menos que el personaje principal.<sup>16</sup>

Al respecto, la misma Roberta Williams menciona que de quien menos se debe escribir en el argumento del videojuego es sobre el personaje principal: "para que el jugador se pueda poner en su lugar, los personajes principales son los menos desarrollados durante el juego, para que no se sepa de dónde son, o quienes son en realidad. Así se deja más abierto a la interpretación"<sup>17</sup>. Y de acuerdo a Todorov sería una relación Narrador = Personaje, una narración "con"<sup>18</sup>

El ejemplo con Castlevania se da en "Aria of Sorrow" con "Soma Cruz", quien al final se da cuenta que es él a quien el castillo está buscando como sucesor de

---

<sup>15</sup> ROBERTA Williams, citada por Saltzman, Marc. en *op. cit.*, pp. 97.

<sup>16</sup> TODOROV, *op. cit.*; p. 178 - 179

<sup>17</sup> WILLIAMS, Roberta, *Ibid.*, p. 98.

<sup>18</sup> TODOROV, *op. cit.*; p. 178 - 179

"Drácula", por lo que si no lucha contra esta amenaza se convertirá en el nuevo príncipe de las tinieblas.

Para la narración dependerá el grado de jugabilidad que una escena del guión requiera, de todos modos al ser un medio audiovisual, los videojuegos tienen muchas estrategias a tomar para poder guiar la narración del juego, y mucho depende del argumento escrito, como de las posibilidades audiovisuales que el medio ofrece para hacerlo con secuencias no interactivas, recordando siempre que el videojugador prefiere participar con el manejo del personaje y no ser un simple espectador, por lo que no se debe abusar mucho del recurso de secuencias no interactivas, o dejando la posibilidad de "pasarlas" con apretar un botón a fin de darle al videojugador la opción de que si ya las vivió no volverlas a presenciar por muy buenas que sean estas.



#### 4.1.4. Los personajes. Los "Belmont" contra "Drácula".

En definitiva la historia de Castlevania tiene la aparición de dos personajes principales, el héroe representado por un miembro de la familia "Belmont", o en su defecto algún otro desafiante que tenga cuentas que arreglar, y "Drácula" como villano a vencer.

Paredes define al personaje como "el ser humano ficticio que participa y aparece en toda obra narrativa"<sup>19</sup>, es ficticio porque es parte del relato y sólo habita en él.

En Castlevania además de los protagonistas, existen muchos personajes de reparto. Por el lado de los buenos generalmente se trata de un amigo o aliado del héroe en turno que muchas veces se vuelve en su contra, un ejemplo es "Hugh Baldwin" de "Circle of the moon" que se convierte en rival cuando sus celos hacia "Nathan Graves", el protagonista, crean las condiciones para que "Drácula" se apodere de "Hugo" y se enfrenten.

También el mal tiene aliados, y el más recurrente y que ha aparecido en todas las versiones del juego es la "Muerte", que siempre está del lado del "Drácula".



<sup>19</sup> PAREDES, Alberto. *Manual de técnicas narrativas. México, Grijalbo, 1999, p. 29*

Sobre como debe ser un personaje, Jane Jensen, diseñadora de juegos en Sierra On-line comenta: "Es un proceso similar al de escribir en cualquier otro medio. Sí suelo crear un pasado y unas motivaciones a los personajes, a raíz de que busco que cambie a raíz de lo que pase en la historia"<sup>20</sup>.

Es importante que el personaje sea consistente con su pasado para hacerlo creíble e interesante.

Por otro lado, en el aspecto visual del personaje Matt Householder de Blizzard Entertainment dice: "Procura que el personaje sea atractivo para el jugador. Si tu audiencia mira al personaje que controla en pantalla y se dice <<¿Ese soy yo? ¡No me gustó!>>, el juego no se venderá bien"<sup>21</sup>.

Conforme ha pasado el tiempo y las capacidades tecnológicas lo han permitido, el diseño visual de los personajes de Castlevania se ha ido puliendo, Koji Igarashi ha cuidado este detalle y el diseño de los personajes corre a cargo de la dibujante Ayami Kojima, la cual agrega un aspecto visual característico a esta franquicia.

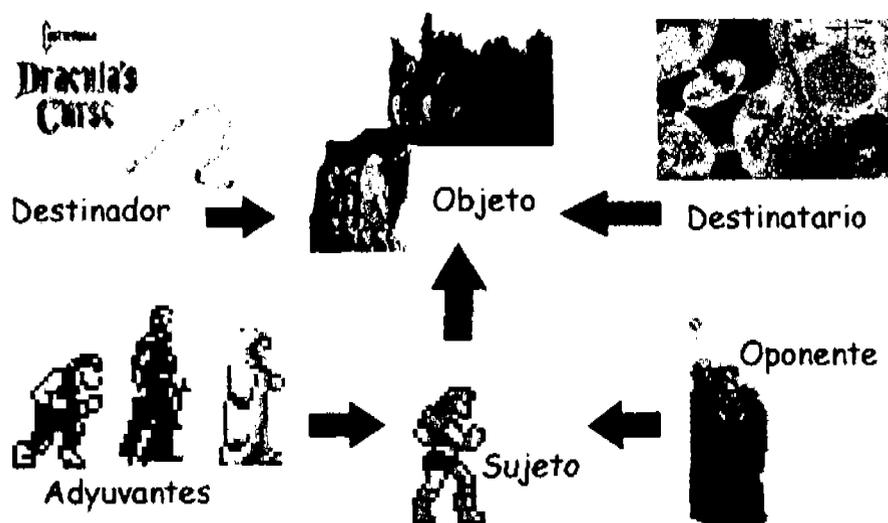


<sup>20</sup> JANE Jensen, citada por Saltzman, Marc. en *op. cit.*, pp. 91.

<sup>21</sup> MATT Householder, citado por Saltzman, Marc. en *op. cit.*, pp. 62.

Respecto a la clasificación de personajes en el relato, Greimas propone hacer la diferenciación de personajes de acuerdo a sus acciones, y ofrece seis clasificaciones principales: Sujeto, Objeto, Destinador, Destinataria, Adyuvante y Oponente<sup>22</sup>. Esto en comparación a tres ejes, el de la comunicación, deseo y prueba.

Si se utiliza como ejemplo el juego de *Castlevania III Dracula's Curse* y se ubica en el esquema se obtiene lo siguiente:



1) El sujeto es el héroe del relato, en el caso de *Castlevania III*, es "Trevor C. Belmont".

2) El objeto es el bien deseado, en este caso es conseguir la paz al derrotar a Drácula, una vez hecho esto se consiguen otros objetivos como "Sypha" y "Trevor" que se hacen pareja al final del juego, y la derrota del conde se representa en todos los juegos con el derrumbe del castillo.

<sup>22</sup> GREIMAS, citado por Barthes, Roland en *op. cit.*; p. 30

3) El destinatador es "el arbitro distribuidor del bien, es el manipulador que otorga al sujeto su competencia"<sup>23</sup>, el látigo representa el legado de la dinastía "Belmont" y la responsabilidad que en ellos cae de enfrentar a "Drácula" siempre que se presente. Así mismo, el látigo es el arma que logrará recordarle esto a "Trevor" y comprometerlo al combate.

4) El destinatario es toda la gente que resulta afectada por el mal de "Drácula", en este caso en primer instancia son gente de los pueblos vecinos al castillo, aunque el propio "Trevor" y sus aliados se vuelven destinatarios al gozar de la paz una vez que logren sus objetivos.

5) El adyuvante es el allado del héroe, en este caso, "Trevor" cuenta con tres principales compañeros: "Grant Danasty", un plrata que perdió a su familia por Drácula; "Alucard" mitad humano y mitad vampiro, es el hijo del conde que no está de acuerdo con su accionar y que mucho debe a su madre el tomar esta postura y "Sypha Beldades", una bruja que fue congelada por "Drácula" al considerarla una amenaza y que "Trevor" rescató. Así, cada uno de los aliados comparte el mismo interés que "Trevor" y lo ayuda en su lucha contra "Drácula".

6) El oponente a vencer es "Drácula", el cual de alguna manera es el objetivo, ya que con su derrota se asegura la paz a todos los habitantes y el fin de la amenaza.

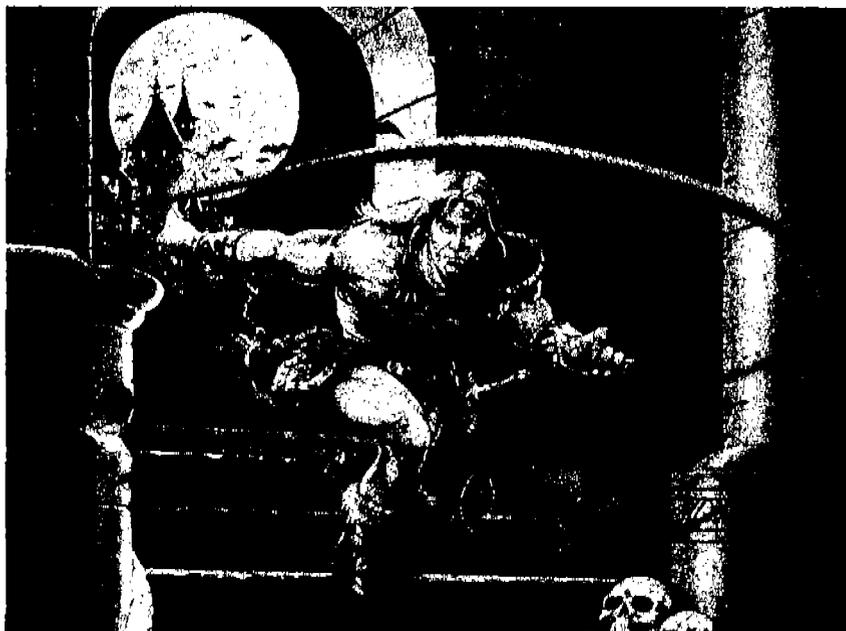
Se nota que la razón de ser de los personajes está bien delimitada por su relación, y motivaciones particulares, como menciona Tom Hall de Ion Store: "Un buen personaje principal debe tener motivaciones claras, una personalidad

---

<sup>23</sup> BERISTAIN, Helena. *Diccionario de retórica y poética*. México, Porrúa, 2000, p. 7.

atractiva, representar la fantasía del jugador y tener una interesante serie de *rarezas/talón de Aquiles/objeto favorito* que lo hagan interesante”<sup>24</sup>.

El videojuego debe aprovechar en gran medida su capacidad audiovisual para dotar al personaje de una imagen característica, en el caso de los “Belmont” es sin duda acompañarlos del látigo.



---

<sup>24</sup> Tom Hall, citado por Saltzman, Marc. en *op. cit.*, pp. 100.

#### 4.1.5. Las acciones. El videojugador al control.

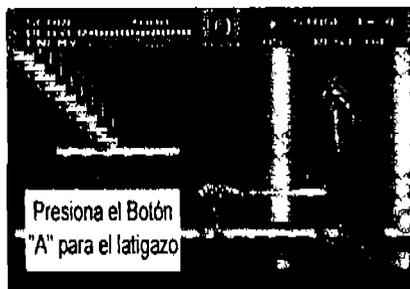
Las acciones como materia prima de la composición del relato, cobran aún más importancia en un juego de video, ya que el objetivo es realizar muchas de ellas para conocer más de la historia y lograr llegar hasta el final.

Brian Reynolds, vicepresidente de Firaxis Games ofrece su opinión: "Un videojuego es una serie de decisiones interesantes. Si los videojuegos nos gustan es porque nos permiten interactuar con una historia, en vez de limitarnos a verla y percibirla de forma pasiva"<sup>25</sup>.

Las acciones que se ofrecen en pantalla dependen del control del juego, en este sentido, los programadores deciden hasta qué punto o que condiciones puede controlar el videojugador con el joystick.

En los tres Castlevania que salieron para el NES el control en las acciones estaba limitado a sólo dos botones, por tanto uno de ellos se utilizaba para atacar con el látigo y otro para brincar, una tercera acción era posible con el pad hacia arriba y el ataque que ofrecía el uso del arma secundaria.

En las últimas versiones del juego y sobre todo en las de Nintendo 64 el control además del ataque y salto ofrece el manejo de otra arma de refuerzo, agacharse, controles de cámara y ajustes en la mira el personaje, el manejo de ocho botones para las acciones.



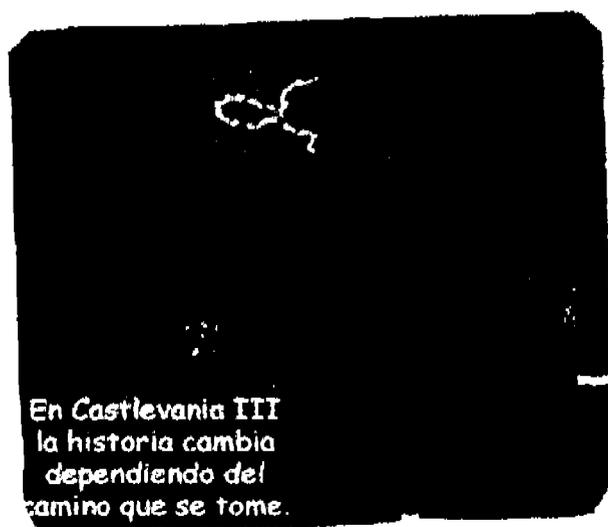
<sup>25</sup> BRYAN Reynolds, citado por Saltzman, Marc. en op. cit; pp. 43.

Sin embargo, el control en las acciones no se limita solamente al personaje, ya que requiere también de cómo se maneje en el entorno y qué cambios pueda hacer en este, o que enigmas resolver.

Al respecto Reynolds menciona: "Un juego tiene que ser una serie de decisiones interesantes. Si presentas a tus jugadores las opciones: lucha, soborna o huye; cada una de ellas debería conducir a la victoria, aunque sólo en circunstancias muy concretas"<sup>26</sup>.

Mientras que las acciones en otro medio siempre se llevan en una forma lineal, en el videojuego cabe la posibilidad de cambiar el desenlace de los acontecimientos, y es algo exclusivo de este medio.

Por tanto se dedicará el siguiente subcapítulo para hablar más a fondo sobre cómo influyen las acciones en videojuegos con la teoría de Claude Bremond y los posibles narrativos.



<sup>26</sup> BRYAN Reynolds, citado por Saltzman, Marc. en op. cit; pp. 43

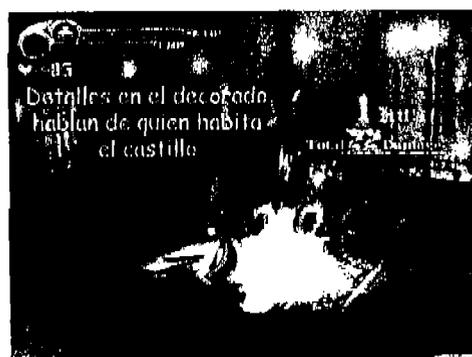
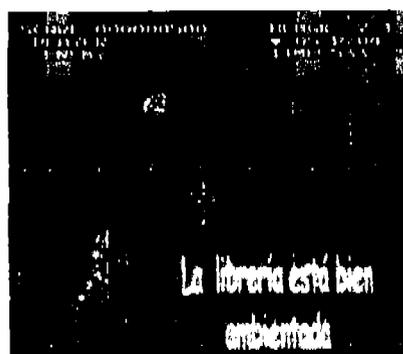
#### 4.1.6. Escenarios. ¿Cómo es el castillo?

En el capítulo dos se habló de las informaciones, que como menciona Roland Barthes sirven para “identificar y situar los objetos y los seres en el tiempo y en el espacio”<sup>27</sup>.

El escenario es una parte importante y cumple esta función, ya que en él ocurren todas las acciones y mucho depende de la calidad del mismo para lograr una buena ambientación.

Kurt Arnuld de Accolade utiliza la palabra Inmersión: “hay que crear un entorno tan rico que el jugador pueda llegar a perderse en él y olvidarse que está participando en un juego..., hay que poner grietas en las paredes que insinúen que hay vida en otras partes del mundo que has creado; incluir coches y personas por la calle, como si fueran a trabajar”<sup>28</sup>.

En Castlemania es importante este apartado, ya que el castillo ofrece muchas áreas y niveles que deben ser ambientados de acuerdo a su propósito, ya que en el castillo de “Drácula” hay calabozos, minas, librerías y hasta una capilla.



<sup>27</sup> BARTHES, citado por Beristáin, Helena en *Análisis...*, p. 41.

<sup>28</sup> KURT Arnuld, citado por Saltzman, Marc. en *op. cit.*; pp. 17.

Por tanto el decorado del escenario debe ir de acuerdo a como se maneja la historia, Tim Willis diseñador de escenarios para los juegos de "Quake" y "Doom" comenta "Un diseñador debe hacer que el juego tenga la apariencia que el jugador espera. Si el diseñador llama a un mapa <almacén>, debe poner unas cajas de embalaje; pues el jugador espera encontrarlas"<sup>29</sup>.

Hay que señalar por tanto, que los objetos también "cumplen una función cultural y social determinada"<sup>30</sup> y en Castlevania se refleja una determinada época, así como el estilo oscuro y gótico del conde "Drácula" en su castillo.

Además hay que recordar que los objetos pueden ser agentes<sup>31</sup>, y que cumplen la función de actuar como personajes, tal es el caso del castillo que es un ser maligno con vida propia y que en "Aria of Sorrow" se vuelve el rival a vencer, pasando del simple adorno a ser el antagonista.

Por ser un medio audiovisual, los programadores de videojuegos deben poner mucha atención a embellecer y contar más de la historia con los elementos que componen el espacio visual del escenario y que se vuelven parte de la narrativa.

Kurt Arnud concluye: "Si se consigue crear la ilusión de que el juego es como un puzzle viviente y que el jugador no es más que una pequeña pieza de ese rompecabezas, este verá más y más atraído por él"<sup>32</sup>.

---

<sup>29</sup> TIM Willis citado por Saltzman, Marc. en *op. cit.*; pp. 117.

<sup>30</sup> GRUPO M, citado por Beristáin, Helena en *Análisis...* p. 42

<sup>31</sup> *Idem.*

<sup>32</sup> KURT Arnud, citado por Saltzman, Marc. en *op. cit.*; pp. 17.

#### 4.2. La lógica de los posibles narrativos dentro del juego.

En la parte del capítulo dos dedicado a la "lógica de los posibles narrativos" de Claude Bremond, se mencionó que todo relato debe seguir una secuencia narrativa lógica, para que este pueda ser inteligible y que depende mucho del contexto en que esté situado todo relato.

Así mismo, Bremond sostiene al igual que Propp que "la unidad base, el átomo narrativo, sigue siendo la función, aplicada a las acciones y a los acontecimientos que, agrupados en secuencias, engendran un relato"<sup>33</sup>.

El relato se compone de la unión de varias acciones que realizan los personajes.

El postulado principal de Claude Bremond es identificar todas las posibles soluciones que puede tener el relato en cada una de las acciones, de igual forma también hace referencia a que cada personaje es el protagonista de su propio relato, por lo que una derrota del héroe puede ser vista como una victoria del antagonista, todo depende del punto de vista con que se mire.

Es interesante reconocer que si no existe un riesgo al realizar una acción no causa el interés debido al lector o espectador, de ahí el ahínco por armar un futuro posible para evaluar las consecuencias de la falla en el cumplimiento de la acción.

Esto no se aplica directamente en la novela o el cine, ya que estos son productos terminados que tienen definido totalmente el final y tienen una duración predeterminada. No obstante, desde que en los juegos de video el objetivo principal es llegar al fin de un relato y no el de hacer puntos, el diseñador tiene la

---

<sup>33</sup> BREMOND, Claude. *Análisis estructural del relato*. Argentina, Tiempo Contemporáneo, 1972, p. 87

opción de ofrecer más de un final en el juego, y acceder a éste dependiendo de las acciones realizadas, por lo que la teoría de Bremond tiene una utilidad práctica al plantear cómo se soluciona una acción.

Aunque se debe reconocer que la posibilidad de cambio al final del relato también está delimitada a la cantidad de finales que el programador haya incluido en el juego y también dependen de cómo los haya diseñado, lo cierto es que en las manos del videojugador está la posibilidad de acceder a estos, los cuales pueden ser desde uno hasta el infinito, ("Chrono Trigger" de Squaresoft, 1994, tiene 15 finales) y en este sentido la Interactividad que el jugador tiene con la historia es más elevada al ser responsable directo sobre qué final acceder.

Por último hay que recordar que la secuencia elemental que se da en cada proceso se compone de tres funciones: una que abre, una que lleva a cabo y otra que cierra el proceso, algo así como el planteamiento, climax y desenlace; pero aplicado a cada acción que realizan los personajes.

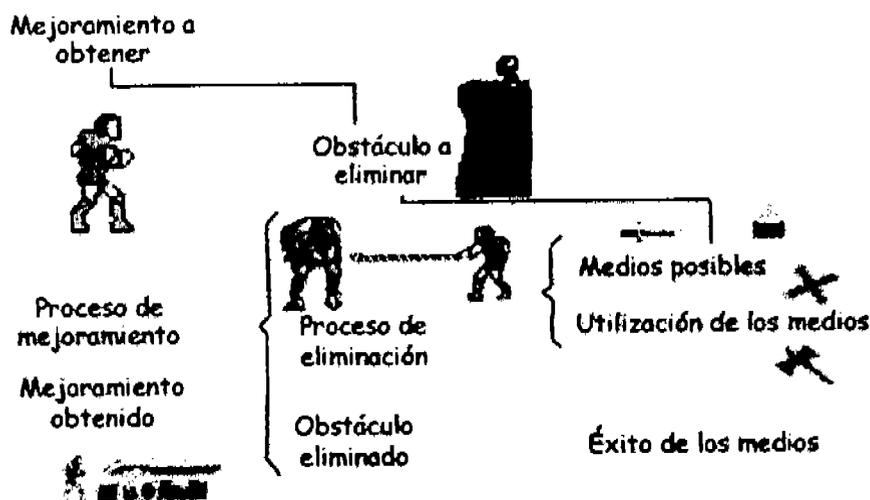
Así, cuando se inicia un proceso se abren dos posibilidades: la de aceptarlo y la de no aceptarlo; en dado caso que se acepte el cumplir con el proceso, está latente todavía la posibilidad de llevarlo a cabo o no y de esta forma obtener una variante en el final.

En este capítulo se explicarán los procesos de degradación y mejoramiento que describe Claude Bremond, utilizando a Castlevania como ejemplo, para obtener un modelo de cómo resolver esta situación en videojuegos.

#### 4.2.1. Procesos de mejoramiento. Luchar contra el mal.

El principal objetivo de cualquier juego implica siempre obtener un mejoramiento, en Castlevania, el mejoramiento se logra superando varios obstáculos en el castillo, propiamente dicho, los niveles que componen la historia del juego.

Utilizando como ejemplo el Primer "Castlevania" se obtiene el siguiente cuadro:



En este esquema, el mejoramiento a obtener se logrará con la derrota de Drácula, el cual se vuelve así mismo el obstáculo a eliminar.

Para eliminarlo se opta por una confrontación, en donde los medios posibles a utilizar son las armas: daga, hacha, agua bendita y cruz, que además del látigo producen un daño en el conde.

Esto lleva al proceso de la eliminación que es la batalla entre "Simon" y el vampiro, que por cierto muestra su verdadero rostro de demonio.

Si los medios han tenido éxito, y el obstáculo se ha eliminado se consigue el proceso de mejoramiento, el cual se obtiene con la derrota del conde y el regreso de la paz para todos, por lo menos hasta que vuelva a renacer.

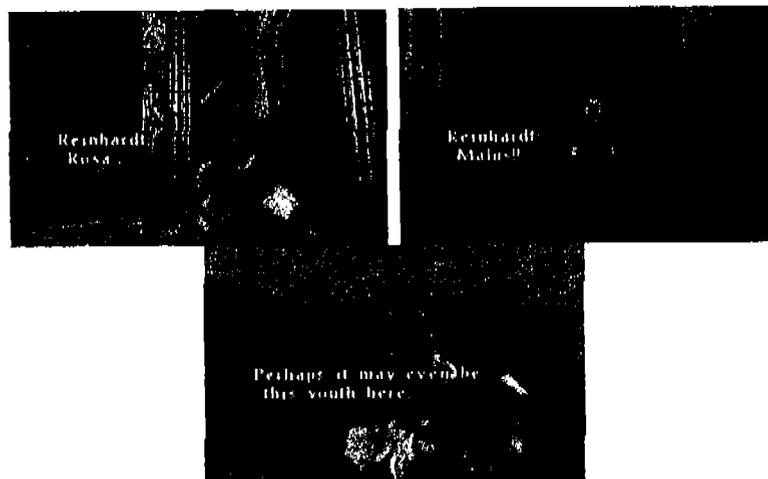
Ahora toca analizar dentro de los procesos de mejoramiento:

- Cumplimiento de la tarea
- Intervención del aliado
- Eliminación del adversario
- Negociación
- Agresión
- Engaño
- Retribución

El cumplimiento de la tarea es una situación aplicable para cada todas las versiones del juego, ya que el objetivo es la derrota del conde, o eliminar algún mal ocasionado de manera indirecta por él utilizando todos los medios disponibles.

Los resultados que se pueden obtener son dos: el primero es tener éxito y derrotar al vampiro, lo que se traduce en un final bueno, y el segundo es fracasar en el intento y obtener la clásica leyenda "Game over". Aunque también existe la posibilidad de encontrar un final intermedio si no se cumplen todas las condiciones para este fin. Por ejemplo en Castlevania 64 además del "Game over" que aparece si "Reinhart S. Belmont", muere antes de llegar con Drácula, pueden suceder dos posibles desenlaces, el malo en donde "Reinhart" vence al supuesto

"Drácula" y aparece "Malus", (que es el verdadero "Drácula" pero en el cuerpo de un niño) se va con él y se sospecha que en cuanto de la espalda será traicionado.



Y en el final bueno, "Charlie Vencent" descubre la verdadera identidad de "Malus", lo desenmascara y "Reinhart" lo elimina, al terminar el poder del conde, "Rosa", la muchacha vampiro que "S. Belmont" conoció en el castillo vuelve a ser humana y surge el romance entre ellos.



El criterio para obtener cualquiera de estos finales es el tiempo que el jugador se tarde en llegar con "Drácula", si hay demora se supone que "Charlie Vincent" llega primero y es convertido en vampiro, ya que antes de entrar a la habitación de Drácula aparece y ataca a "Reinhart" convertido en esta forma, no obstante, si se llega sin retraso, el supuesto es que el jugador se adelanta a

"Vincent" y éste aparece cuando es el momento de advertir sobre la identidad de "Malus", con lo que invariablemente el final cambia.

La intervención del aliado es un caso aplicable en las versiones que se presenta un adyuvante, que son casi la mayoría. Tomando como ejemplo la versión de "Dracula's Curse", los tres compañeros que intervienen lo hacen de acuerdo a las clasificaciones de los aliados que maneja Bremond.



"Alucard" es el aliado solidario, pues al igual que "Trevor", su principal objetivo es la derrota de "Drácula", y cuando conoció al descendiente de los "Belmont" se internaron juntos en el castillo para lograr este fin común. Al final "Alucard" sintió culpa por haberse revelado ante su padre, y "Trevor" entendió las razones de su amigo.



"Grant Danasty" es al aliado deudor, ya que se encontraba en un trance en que "Drácula" lo había puesto, "Trevor" lo sacó de este trance y en compensación lo acompañó a su encuentro con "Drácula".



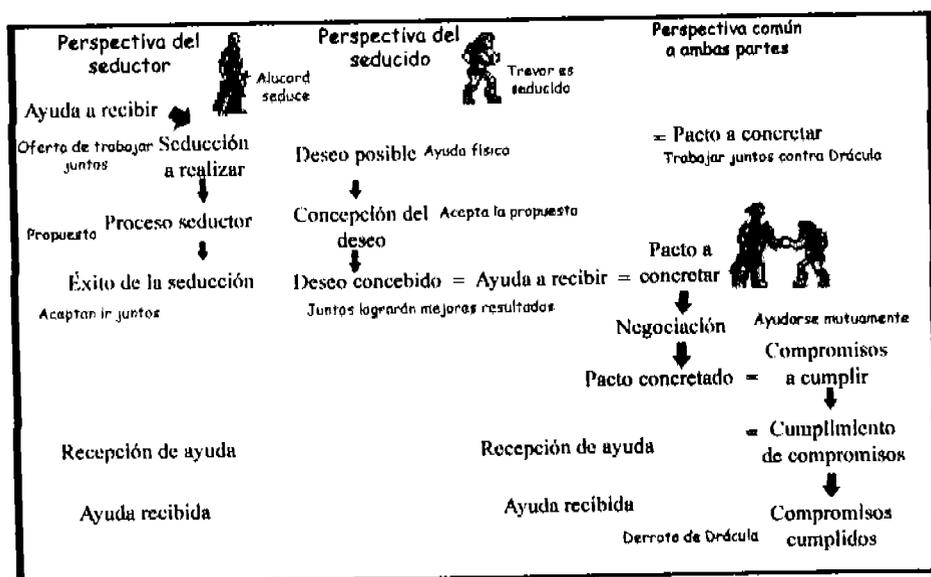
"Typha" es el aliado acreedor, ya que además de ayudar a "Trevor" en su lucha, al final ella se convierte en su pareja, ya que desde que lo conoció sintió atracción hacia él, lo que trajo un interés extra a su relación.



"Trevor" se convierte en el beneficiario de la ayuda de sus compañeros que recibe como pago de deudas, intereses o por compartir los mismos objetivos.

La eliminación del adversario. Este apartado está reservado para "Drácula" y todos sus aliados, que tratan de hacer lo posible por defender a su amo. Aunque también entran rivales que entorpecen la labor sin ser sirvientes de "Drácula". La forma en que se puede eliminar el adversario es mediante negociación o la agresión.

La negociación que se puede llevar a cabo por seducción o intimidación es la forma no hostil de deshacerse de los adversarios. En este mismo ejemplo de "Dracula's Curse", "Trevor" es eliminado por "Alucard" de esta manera, ya que la primera vez que se encontraron fue en batalla, y una vez que "Alucard" descubrió los poderes que "Trevor" tenía pactaron una negociación para unir fuerzas y juntos eliminar a "Drácula".



Visto desde el punto de vista de "Alucard", se produce una seducción hacia "Trevor" para trabajar en un bien común, ambos pasan de ser enemigos a volverse aliados en batalla.

La agresión se aplica directamente sobre "Drácula" y sus seguidores, ya que ellos no dan la posibilidad de concretar algún pacto, aquí la batalla es directa y "Drácula" pasa a ser un personaje agredido que puede o no tener éxito en defenderse.



El engaño, como táctica para evitar la agresión directa, es generalmente usada por los malos de la historia, en este caso, "Malus" de Castlevania 64 confía plenamente en ocultar su imagen con la fachada de niño, la cual sólo es descubierta por "Charlie Vincent".



Charlie Vincent

La retribución como consecuencia de un daño sufrido con anterioridad es parte de Castlevania, y en este caso, el propio conde tiene la posibilidad de vengar el daño recibido por su propia cuenta y lo ha hecho en varias ocasiones, una de ellas sucede en "*Belmont's Revenge*", cuando secuestra al hijo de su enemigo para hacerlos pelear.

Podría parecer que la aplicación de procesos de mejoración en la historia del videojuego guarda similitud en su aplicación a otros medios, sin embargo, hay que recordar la interactividad que se guarda con el jugador, y que las decisiones que se tomen en cada uno de estos procesos pueden desembocar en cambios al hilo narrativo, ya que por ejemplo, si "Trevor" niega la alianza con cualquiera de sus posibles aliados, el personaje ya no tiene protagonismo y no se sabe nada más de él, lo que al contrario tiene consecuencias especiales en el fin del relato.

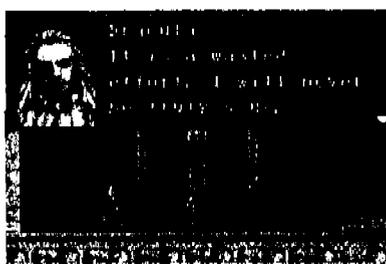
#### 4.2.2. Procesos de degradación. Aceptar la responsabilidad.

Como parte complementaria de los procesos de mejoramiento, el proceso de degradación presenta cinco posibles escenarios:

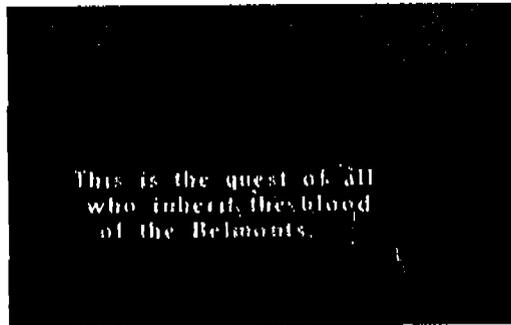
- Falta
- Obligación
- Sacrificio
- Agresión sufrida.
- Castigo.

La falta aparece en "Circle of the moon", cuando "Hugh Baldwin" tiene celos de "Nathan Graves", ya que su padre y maestro de ambos: "Morris Baldwin" tiene preferencia por "Graves", pero no es porque lo quiera más, sino que el muchacho ha mostrado mejores resultados en su entrenamiento de cazavampiros, a tal grado que le otorgan el látigo "Vampire killer".

"Drácula", cuyo motor principal para obtener poder son los malos sentimientos de la gente, utiliza los celos y envidia de "Hugo" para ponerlo de su parte y que combata a "Nathan", al final, con la derrota del conde Hugh Baldwin obtiene el perdón de su padre y su amigo.



La obligación, es parte de todos los "Belmont", los cuales saben que al llevar esta sangre por sus venas adquieren el compromiso de tomar el látigo y enfrentar a "Drácula". Claude Bremond lo menciona como el pago de una deuda, y en este caso se paga ante el propio linaje de los descendientes. "Reinhart Belmont" lo recuerda en Castlevania 64.



***"Es el deber de todo aquel que hereda la sangre de los Belmont"***

El sacrificio ocurre de manera voluntaria en los personajes que aceptar tomar un riesgo que pueda poner en peligro su vida. En "Lament of Innocence" "Sara" decide dar su vida en pro de que "León" pueda hacer crecer el poder del látigo, y de esta forma se crea "Vampire killer".



La agresión sufrida es la perspectiva que el agredido tiene en la agresión, la respuesta es defenderse o quedar pasivo. A principio de todos los juegos, este es motivo principal para que el héroe enfrente al conde, ya que una agresión comenzada por él es lo que motiva a detenerlo y no quedar pasivo esperando la muerte.



El castigo es un proceso de degradación visto desde el punto de vista de quien lo sufre. El castigo es la venganza que se ejemplifica en "Belmont's Revenge", cuando "Drácula" tras haber sido derrotado secuestra al hijo de "Christopher Belmont" para lavarle la mente y ponerlo a luchar, sin embargo, al recuperar el control sobre la mente de su hijo, "Christopher Belmont" se lanza contra *el conde en venganza por lo que ha hecho, la acción se le regresa, y de paso es lo que da el título al juego.*



Como se puede ver las posibles soluciones que Claude Bremond plantea y explica para el relato, han sido utilizadas en las versiones de Castlevania.

El objetivo de presentar este capítulo y hacer las comparaciones es para observar que una vez que se han identificado los elementos del relato en el

subcapítulo anterior, es necesario encontrar una buena fórmula para que la historia tenga coherencia, que los personajes tengan la actitud adecuada, y que sobretodo las acciones se justifiquen dentro del juego en pro de un buen "Gameplay".

También es evidente que al tener estas bases se puede lograr de mejor manera llegar al final múltiple, en donde dependiendo de las acciones es más fácil intuir el final adecuado para cada una de ellas y esperar que el videojugador descubra todos y esté interesado por ellos.

Un último consejo sobre la elaboración de un diseño en el acomodo de las acciones para videojuego lo ofrece Jane Jensen de Sierra On-line, la cual se ha dedicado a elaborar guiones para juegos de aventuras, ella comenta: "El primer paso es realizar la Biblia de diseño o trama general de la historia"<sup>34</sup> en este documento de aproximadamente cien páginas se incluyen todos los detalles de la historia, personajes y escenarios, así como el tipo de interacciones que hay entre ellos.

La linealidad de toda narración añade un problema a la forma de contar un relato y mantener la interactividad. Por ejemplo, para que se presente un diálogo o un video que presente una situación relacionada al hecho previo, es preciso que el videojugador haya pasado por este hecho antes.

La solución es lo que Roberta Williams, escritora que trabaja junto a Jane Jensen denomina "enfoque del collar de perlas", ella comenta que: "Consiste en considerar cada parte importante del argumento como el principio de una de esas perlas ovaladas en los collares, esa perla es un punto argumental concreto e

---

<sup>34</sup> JANE Jensen, citada por Saltzman, Marc. en *op. cit.*, pp. 91.

inamovible, y las perlas pequeñas son escenitas o acciones a disposición del jugador”<sup>36</sup>. Esto quiere decir la libertad y la interactividad debe limitarse a ciertas acciones, mientras que los puntos clave de la historia deben seguirse en secuencia.

En “Symphony of the night”, “Alucard” se encuentra con “María” en diversas partes del castillo y son escenas que empiezan con la frase “Nos volvemos a ver”, “Parece que me estas siguiendo”, etc. Y lo que limita los encuentros depende de los ítems necesarios para acceder a las diferentes partes del castillo de acuerdo a un orden de tal manera que la narrativa se mantiene, aunque con la libertad para recorrer el castillo por donde se quiera.

Se concluye este subcapítulo resaltando de nuevo la importancia de las acciones y su acomodo en el relato, para obtener la narrativa ideal en videojuegos, ya que son la materia prima y que en el ámbito se conoce como “*sistema de juego*” y sin duda es la parte más importante para determinar si un juego tiene éxito o no, que sea entretenido.

---

<sup>36</sup> ROBERTA Williams, citada por Saltzman, Marc. en *op. cit.* pp. 93

### 4.3. La temporalidad de Castlevania.

Recordando la doble temporalidad del relato, es decir, la de la historia y discurso. En Castlevania la historia ubica un periodo de más de mil años, (El siglo XI de "Lament of Innocense" hasta el año 2035 de "Aria of Sorrow"), mientras que el tiempo del discurso, ubicado en cada una de las versiones, hay más variaciones en relación a su duración.

Así mismo el orden de toda la saga no ha sido lineal en el plano de la historia, ya que se toman y retoman los hechos de manera aleatoria, mientras que en el discurso, la mayoría tiene un orden lineal, aunque algunos optan por acomodar los hechos con anacronías.

Finalmente, la frecuencia, que remite a la repetición de un mismo hecho, ha sido un punto de vista explotado, sobretodo con el hecho de las reediciones de juego que presentan la misma versión del hecho pero en el caso de Castlevania, con mejoras gráficas y de sonido; aunque la historia permanece igual.

En este subcapítulo se analizarán el orden, la duración y la frecuencia en Castlevania, para determinar cómo es su aplicación para videojuegos.

#### 4.3.1. El orden. O cómo contar una lucha librada por generaciones.

En el plano de la historia, el orden de Castlevania no es lineal, ya que la salida al mercado entre una y otra versión no garantiza que esta sea la secuela del anterior, en muchos casos lo que sale al mercado es una precuela que narra los hechos de un juego salido con anterioridad.

De hecho, el recurso de la precuela es una solución a la que recurren muchos diseñadores de videojuegos para seguir contando más de la historia, ya que llega el punto cuando la amenaza principal se elimina y para obtener más historia de donde sacar provecho, se va al pasado a ver de donde surge la raíz del problema.

En el capítulo dos de este trabajo, Casetti mencionó al orden como el que "define el esquema de posición de los acontecimientos en el flujo temporal, sus relaciones de sucesión"<sup>36</sup>, y en este sentido, las versiones del juego complementan la historia.

"Castlevania" empezó más o menos a la mitad de su historia con la versión de NES en 1987, la cual temporalmente se ubica en el año 1691; y al año siguiente la historia siguió la línea del tiempo al sacar al mercado la versión "Simon's Queso" que se ubica en 1698; pero al año siguiente, cuando salió la versión de Game Boy de nombre "Adventure", la historia hizo un retroceso al año de 1576, en donde ya no siguió la secuencia lineal, y para la tercera parte de NES de nombre "Dracula's Curse" salida a la venta en 1990, la historia dio un giro al ubicarse a más de 200 años antes del primer Castlevania, precisamente en el año

<sup>36</sup> CASETTI, Francesco. *Cómo analizar un film*. España, Paidós, 1991, p. 152.

1476. Y de ahí en adelante unas historias son antes o después de la última versión salida a la venta.

Para no caer en incongruencias de la narrativa, hay que plantear bien la historia desde el comienzo, si no, se caen en errores de continuidad graves que no podrían permitir seguir con la historia. La premisa para realizar esto en Castlevania es la resurrección del conde cada 100 años.

Tomando como caso particular alguna versión del juego, también se puede hacer análisis del tiempo discursivo, tal es el caso de "Castlevania Legacy of Darkness", el cual tiene razón de ser con la resurrección del conde a mediados del siglo XIX y el punto de vista de cuatro personajes, por lo que esta versión se convierte en cuatro relatos identificados en cada uno de los protagonistas: "Reinhart", "Carrie", "Cornell" y "Henry".



De estos personajes, la acción de "Cornell" se da en el año de 1844, cuando el protagonista acude al castillo de "Drácula" para rescatar a su hermana, sin embargo, todo es un plan de los sirvientes de "Drácula" para robar los poderes de "Cornell" y con estos resucitar al conde ocho años después.

Los otros tres personajes tienen acción en las mismas partes del castillo, solo que en el año de 1852 cuando el conde regresó. "Carie" y "Reinhart" buscan la destrucción de "Drácula", mientras que "Henry" trata de rescatar a seis niños secuestrados y escondidos en todo el castillo, antes de que este se derrumbe.

El jugador tiene la opción de tomar el control de cualquier personaje y conocer su propia historia, y el entendimiento de la historia completa se da una vez que lo ha hecho con todos.

En esta historia la narración es decidida por el jugador para recorrer el juego con los personajes que quiera, y en el orden que quiera, para de esta manera no hacerlo monótono y totalmente lineal.

Lo único que hay que respetar en el orden de las acciones en el juego es lo visto en el subcapítulo anterior con el "enfoque de collar de perlas" de Roberta Williams, que comenta "Puede que no sea infinitamente no-lineal, pero ofrece la suficiente variedad y libertad al jugador como para que éste explore el juego a su aire y aprenda cosas de diferentes formas"<sup>37</sup>. Y hay que decirlo también, que motivan a volver a jugar el juego y terminarlo más de una vez pero por otro camino. La diseñadora finaliza, "permite desarrollar elementos argumentales de diferente calado, que a su vez, nos permitirán contar una historia"<sup>38</sup>.

---

<sup>37</sup> ROBERTA Williams, citada por Saltzman, Marc. en *op. cit.*, pp. 95.

<sup>38</sup> *Idem.*

#### 4.3.2. La duración. Cómo pasa el tiempo.

Los sucesos que pertenecen al nivel de la historia tienen una duración "real", los que se presentan en el discurso tienen una duración aparente, por tanto, el tiempo que se presenta en el videojuego debe tener una duración adaptada a este medio.

El tiempo de juego es un factor que ha cambiado mucho, cada vez se vuelve más largo y terminar un videojuego requiere la inversión de más tiempo del espectador, ya que la habilidad de los mismos se ha incrementado y requieren un juego que no sea tan fácil y rápido de terminar.

Cuando el jugador toma el control de algún personaje está jugando de acuerdo a Casetti un plano secuencia<sup>39</sup>, ya que la acción se desarrolla en tiempo real y sin cortes, cuando se toma en conjunto todo el paso de un nivel y la transición hasta otro, entonces se trata de una escena<sup>40</sup>, ya que hay partes del tiempo que se resumen o se cortan para darle más agilidad, como el paso de una parte del castillo a otro en donde se omite esto para no perder continuidad, en el caso de "Lament of Innocence" cuando se atraviesa una puerta se hace un zoom y luego una disolución al personaje que segundos después (en cuanto el sistema carga la información del siguiente cuarto) aparece ya del otro lado. Esta técnica además de darle agilidad a las acciones y no perder tiempo en lo que el héroe abre la puerta, sirve de ayuda para que el propio sistema cargue los datos, con lo que se matan dos pájaros de un tiro.

---

<sup>39</sup> CASSETTI, *op. cit.*; p. 155.

<sup>40</sup> *Idem.*

Las técnicas para dilatar y contraer el tiempo se aplican también en el juego.

Tanto "Simon's Quest", como "Castlevania 64" utilizan el tiempo de día y de noche como elemento del juego, en el caso de "Simon's Quest" es de día durante unos cuantos minutos, y después se vuelve de noche, que de igual forma al pasar de unos minutos se vuelve de día de nuevo, con el objeto que durante la noche aparezcan más enemigos; el criterio de la duración es al azar. Por otro lado "Castlevania 64" tiene un reloj análogo que va marcando las horas, por lo que existe el atardecer y amanecer en el juego, con el mismo objetivo de aparecer enemigos mas fuertes durante la noche. Aquí una recapitulación que como Casetti menciona, es una condensación de acontecimientos<sup>41</sup>, se aplica al hacer avanzar más rápido al reloj de lo normal, en este caso 40 segundos de tiempo real equivalen a una hora durante el juego y se puede usar este factor para poner muchos enigmas en el mismo.



<sup>41</sup> CASETTI, *op. cit.*, p.158.

El uso de la elipsis para condensar los acontecimientos es aplicada de la misma manera que se hace en cinematografía, sobretodo en los videos que sirven de parte narrativa, su uso es similar a otro medio audiovisual.

Por otro lado, de las técnicas utilizadas para extender más el tiempo, existe la pausa.

En los videojuegos la pausa es una característica muy útil, a la cual generalmente se tiene acceso por el botón Start, y es parte de la narrativa ya que sirve para ver las estadísticas del jugador en los Castlevania de Game Boy Advance por ejemplo, también para planear una buena estrategia y recuperar energía o equiparse; como en el caso de "Castlevania 64", el tiempo del reloj se detiene y no avanza mientras se permanezca en este estado.

Un último recurso para manejar la duración del tiempo es la extensión, que según Casetti funciona con hacer más lenta la cámara y las acciones, en Castlevania existe el ítem del reloj que permite ralentizar el movimiento de los enemigos para poder atacarlos con más seguridad.



*"Soma Cruz" utiliza el reloj.*

De esta forma, la duración en videojuegos se puede manejar con diversos fines, ya sean narrativos o como parte del sistema de juego.

Como consejo final de Marc Hudgins de Sierra, quien está de acuerdo en que los videojuegos son similares en su narrativa temporal al cine, en relación a las secuencias de transición comenta: "Las secuencias no interactivas, pueden requerir movimientos de cámara, cambio de escena y otras transiciones, el tiempo suele ser un ingrediente clave. Estas secuencias tienen un contenido emocional y dramático, de modo que el artista necesita conocer profundamente el lenguaje visual del cine y usarlo de forma provechosa"<sup>42</sup>.



---

<sup>42</sup> MARC Hudgins, citado por Saltzman, Marc. en *op. cit.*, pp. 98.

### 4.3.3. La frecuencia. La misma historia pero diferente.

La definición de Gaudreault sobre la frecuencia del relato es la relación establecida entre el número de veces que se evoca tal o cual acontecimiento en el relato y el número de veces que se supone ocurre en la historia<sup>43</sup>.

Si se analiza la historia, la frecuencia implica que el juego ha sido exitoso y con una temática bien aceptada, caso que de manera práctica se refleja con la reedición del juego, y que comúnmente es conocido como "remake".

La primera versión de *Castlevania* ha tenido 5 "remakes", el original japonés de 1986; el clásico del NES en 1987; en el SNES en 1991 bajo el título "Super Castlevania IV"; en 1993 para la computadora Sharp X68000, y la última en el 2001 bajo el título "Castlevania Chronicles" para el Playstation.

El objetivo de todas estas versiones es presentar la misma historia pero mostrándola con las mejoras gráficas que cada una de las consolas usadas para este fin puede permitir, de tal suerte, en todas las versiones el protagonista es "Simon Belmont", el cual recorre los niveles dentro del juego. La definición de acuerdo a Genette para este aspecto es "N veces lo ocurrido una sola vez"<sup>44</sup>.

Para los demás juegos que no han tenido Remake, la definición es "una vez, lo que ha ocurrido una sola vez en la historia"<sup>45</sup>, eso, en la espera de que surja alguna reedición.

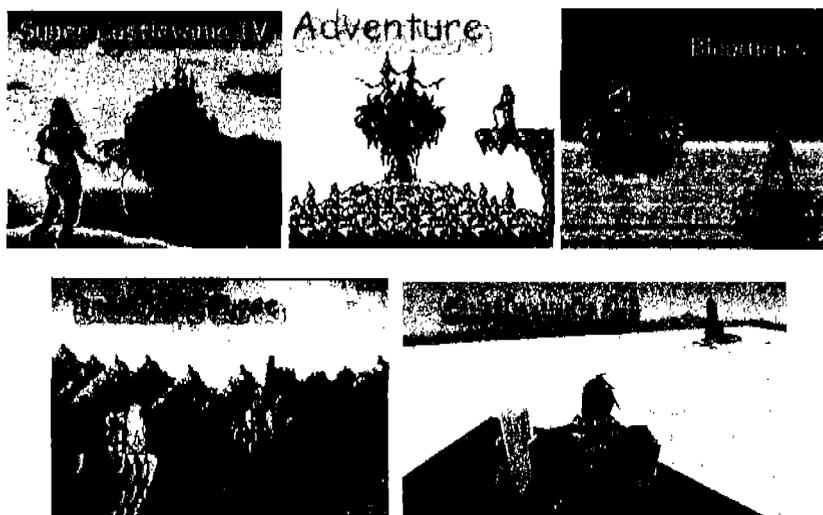
Toda la historia de *Castlevania* entra en la definición de Genette "N veces, lo ocurrido N veces en la historia"<sup>46</sup>, en este caso la destrucción de "Drácula".

<sup>43</sup> GAUDREULT, *op. cit.*; p.130

<sup>44</sup> GENETTE, Gerald. *Nuevo discurso del relato*. Madrid, Ed. Cátedra, 1993, p. 29.

<sup>45</sup> *Idem*.

Por último la definición de “una vez, lo ocurrido N veces en la historia”<sup>47</sup>, se resume con una escena que se ha vuelto un cliché de todos los Castlevania y es la presencia del héroe que a lo lejos ve cómo se destruye el castillo.



Aplicar la frecuencia como elemento temporal en el juego es básico para lograr los objetivos deseados, tanto a nivel de conjunto, como a nivel de cada uno de los juegos, además, la mejor forma y que más expectativa causa para los videojugadores es cómo se maneja la línea temporal y cuándo ubicar las acciones de los juegos en esta, de ahí que “Lament of innocence” el último Castlevania lanzado a la venta haya cautivado por plantear el origen de la lucha entre los “Belmont” y “Drácula”, aunque para otras franquicias también es una opción muy recurrida, y generalmente es la que más éxito ha dado.

Con esto termina el análisis narratológico para dar paso a la conclusión general de este trabajo.

<sup>46</sup> GENETTE, Gerald. *Nuevo discurso del relato*. Madrid, Ed. Cátedra, 1993, p. 29.

<sup>47</sup> *Idem*.

## CONCLUSIÓN.

Historia y discurso van de la mano y a partir de estos se forma la estructura base de la trama en el relato del videojuego.

Una adecuada y suficiente elaboración de la historia ofrece contenido para su continuación en posteriores producciones discursivas del mismo videojuego. Eso tiene efectos tanto en términos de costos de producción como de receptividad y consumo de los productos por parte del usuario de los usuarios.

Videojuegos basados en hechos históricos requieren que los diseñadores investiguen su contexto, tal es el caso por ejemplo del videojuego "Medal of honor" acerca de la Segunda Guerra Mundial para el que se diseña armamento, escenarios y vestimenta.

Cuando en cambio se crea la historia completamente como en los videojuegos de "Final Fantasy" deben sentarse las bases, desde el modo en que se organizan los sujetos colectivos (pueblos), transportes, vestimenta, sus miedos y otros aspectos que si bien implican la imaginación, en ningún momento se ven fuera de lugar ya que la historia los justifica.

El repertorio de temas, históricos y actuales, es diverso y basto en México. Prácticamente todas las épocas históricas y manifestaciones culturales correspondientes permitirían adaptar el videojuego sobre la base de una exhaustiva investigación que ofrezca aspectos para construir el relato y producir sendas históricas como fuente para diversificar, a su vez, las producciones discursivas y mantener estilos propios como es el caso del juego de RPG "Eranor".

**Una historia correctamente sustentada permite elaborar la trama y planear el sistema de juego, que equivale al guión interactivo.**

El diseño de personajes es muy importante tanto por el lado visual como de la personalidad, misma que debe imprimirse mediante la escritura. El diseñador debe crear motivaciones, gustos y características que vayan de acuerdo con la historia, a fin de lograr la identificación del personaje con el jugador y viceversa; o bien que al menos no parezca desagradable o disonante respecto al marco de repercusión del usuario.

Los personajes de Castlevania siguen una lógica y motivaciones similares, aunque conservan un estilo propio. Otros personajes memorables de los videojuegos, tal como "Solid Snake" de "Metal Gear Solid", "Mario" o "Sonic", tienen aceptación y seguidores porque son **personajes que adquieren imagen particular y singular que los caracteriza y distingue de otros, la cual pueden desenvolver en el mundo a que pertenecen.**

El vínculo que hace posible lo anterior es la justificación de las acciones de los personajes y que éstas guarden sincronía con la personalidad de cada uno. Así, no resultaría construir un personaje violento si el vínculo no lo amerita o bien no se justifica este tipo de accionar.

**Las acciones, constituyen el punto medular de los videojuegos y deben ser bien estudiadas, ya que se trata de lo que el jugador hará la mayor parte siempre para tener control sobre de ellas, especialmente cuando la historia plantea varios finales, esto último lleva a que el videojuego se juegue más de una vez y probar la habilidad e inteligencia del usuario.**

**El diseño de "storyboard" y el arte conceptual son elementos auxiliares que funcionan como herramientas para ambientar aún mejor los escenarios del juego.** Tienen razón de ser no obstante en cuanto a tales pues un buen juego no se elabora a partir de un buen dibujo de personajes o de una escena memorable sino que es más importante la concepción de la historia y el mundo en que ocurrió o tendrá lugar; eso exige preparación por parte del diseñador.

Diseñar videojuegos no implica dejar de lado las técnicas de otros medios de comunicación; tal es el caso de **la cinematografía que puede apoyar a la narración con un mejor manejo de la cámara**, tanto para jugar, como para escenas de transición.

La temporalidad también es un elemento referente importante constitutivo del relato, que permite determinar dentro del juego la manera en que se influye en el tiempo en que el usuario destinará a la pantalla. Cuando se planea que el videojugador pase varias horas debe ofrecerse una opción de juego que no caiga en la monotonía.

La historia debe permitir unlr diferentes versiones del juego, si fuera el caso. Castlevania, ha cumplido bien con todos estos aspectos y, por tanto, ha servido como parámetro de caso para el presente análisis narratológico y las conclusiones a las que se ha llegado.

Con el propósito de ilustrar de modo visual y reconocer lo afirmado aquí, a continuación se presentan tres esquemas resumiendo el contenido del trabajo.

## Esquema de los elementos del relato en videojuegos



Cuando se realiza el videojuego, este debe ser el orden en que se debe empezar a crear, primero la historia base que justifique en donde se desarrollará la aventura y en qué contexto.

La trama, desenvuelta a partir de la historia y que es el relato a contar dentro del juego debe planearse como un guión que tenga los enigmas a descifrar y los puntos climáticos, al ser jugable, se hace referencia a la búsqueda de tramas como la ida de un punto "A" al "B", la búsqueda de cosas, o una pelea.

El o los personajes que participarán deben diseñarse para que coincidan con la trama en cuanto a sus motivaciones y papel dentro de la clasificación de personajes.

El jugador juega con el protagonista, aunque puede tomar el papel de personajes secundarios para ciertas partes del juego.

No hay que olvidar que por ser un medio audiovisual, la imagen es fundamental para hacerlos más atractivos. Incluir elementos dentro de su vestimenta o armas sirven para reforzar su papel dentro de la trama, tener objetos personales, o algún color de preferencia sirve también para describirlos.

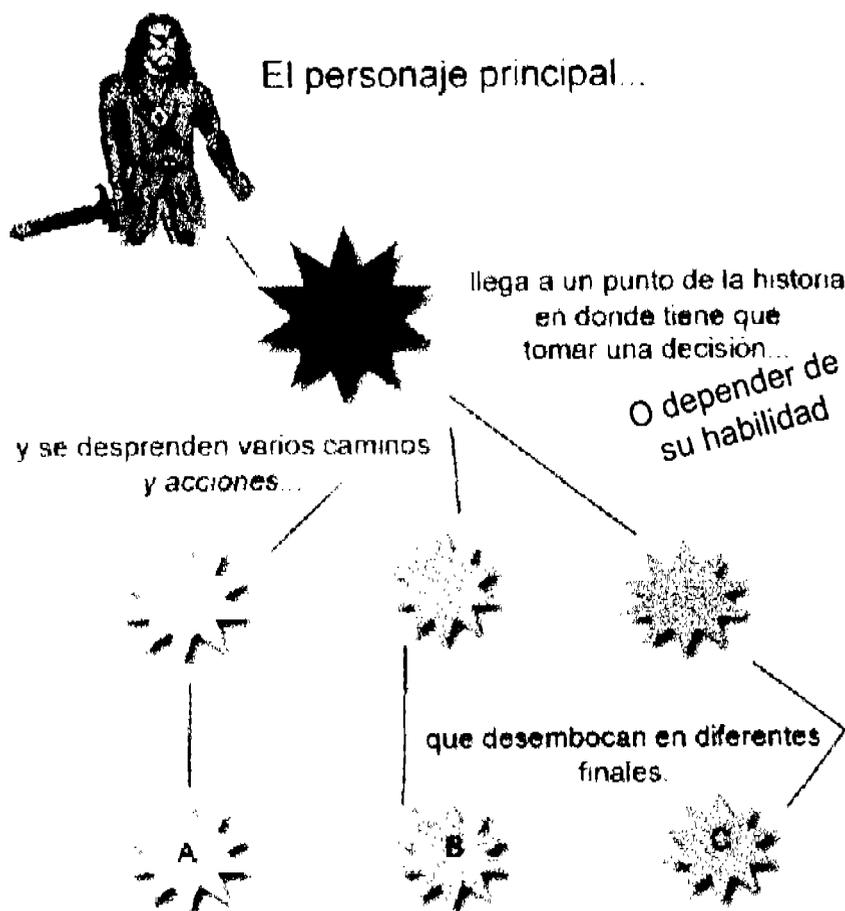
Las acciones delimitadas por las habilidades del personaje, y a las que el videojugador accede por medio del control del juego deben ser planeadas tomando en cuenta lo anterior, para de esta forma desarrollar un sistema de juego efectivo y entretenido que atrape al jugador. Así mismo si se requieren acciones de decisión de caminos o resolución de enigmas, deben desembocar en resoluciones lógicas planteadas desde la trama.

El escenario debe ambientar bien el mundo ya creado, y permitir llevar a cabo las acciones, y hasta servir de obstáculo para conseguir este propósito.

Por último, el narrador que plantea la forma en que la historia se dará a conocer en pantalla, depende de el tipo de perspectiva manejada, y la necesidad de inclusión de escenas de video que sirvan para allmentar más el relato, ya que

indudablemente hay partes de la trama que no se pueden jugar y que es mejor contar de este modo, tal es el caso de una escena de amor.

## Desarrollo de las acciones en el videojuego



El punto tratado en las acciones y que con ayuda de Claude Bremond ya se ha explicado, sienta las bases necesarias para llevar un desarrollo bien estructurado de las acciones tomadas por el videojugador.

Brémond plantea la posibilidad de poder o no poder cumplir un objetivo, en el videojuego, esto puede tener consecuencias en el desarrollo de la historia.

Perder en el juego supone la victoria del adversario y un buen detalle es incluir una secuencia que ilustre cómo el enemigo se ha salido con la suya, lo que motiva a intentarlo de nuevo y no volver a caer en el error

Por otro lado, esa desviación de caminos en futuros probables también sienta las bases para el final múltiple, lo cual agrega un valor de juego a la pieza haciendo que se juegue más de una vez para poder verlos todos.

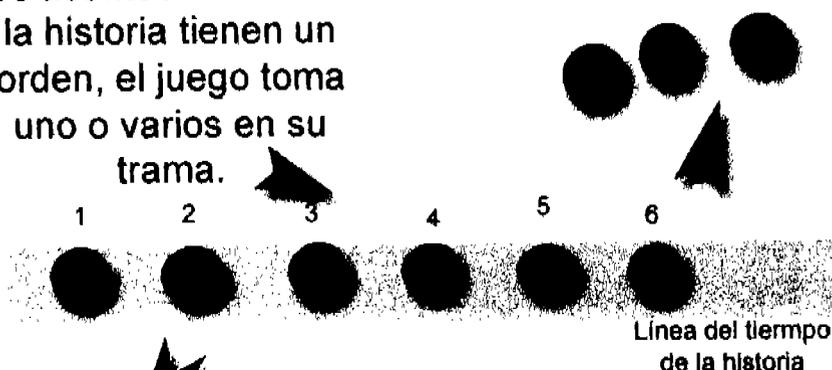
Esa posibilidad de múltiples desenlaces deberá estar ilimitada por decisiones que el videojugador tome en un punto determinado, ya sea para cambiar caminos, recoger un ítem o mejor aún, dejándolo de manos de la habilidad del videojugador, ya sea dándole la elección de un camino fácil ante uno difícil o pasar una prueba de habilidad que si llega a fallarla cambie por completo el desenlace.

No debe subestimarse la infinita posibilidad de finales múltiples que incluso planteen la muerte del protagonista al final, ya que así se puede sorprender al jugador y enfrentar finales muy interesantes, aunque siempre se debe manejar de entre todos ellos, cuál es el final "oficial", ya que a partir de éste, el cual generalmente es el más difícil de obtener, servirá de base para lanzar ediciones futuras del juego si llega a tener éxito.

## Temporalidad del videojuego.

Un acontecimiento puede verse desde el punto de vista de varios personajes, o en una reedición

Los acontecimientos de la historia tienen un orden, el juego toma uno o varios en su trama.



Cada acontecimiento tiene su duración "simulada" dentro del juego.

El orden habla de que se puede acomodar cada parte del juego de acuerdo al gusto del diseñador, ya sea que dentro de un juego se decida acomodar los elementos del mismo en desorden, o que las demás versiones sirvan a este fin, con el afán de narrar el futuro o el pasado que ya se haya visto.

La duración de tiempo del juego siempre debe ajustarse a niveles lógicos y razonables, para el plano de equivalencia temporal entre historia y discurso se debe adecuar para los fines así requeridos.

En cuanto a la duración total del juego, es decir, el momento en que se enciende la consola y se ve el final del mismo, la tendencia de cada nueva versión es extenderse más, los juegos de la generación de NES en su mayoría, no tardan más de una hora desde que se enciende la consola hasta que un jugador con habilidad promedio llega al final.

Los de generación actual llegan a tardar más de 10 horas para ver el fin, por lo que se debe tener en cuenta que se juega por capítulos y etapas, permitiendo al jugador salvar los avances y continuar la aventura en otra ocasión.

Por último, la frecuencia implica ofrecer puntos de vista diferentes para la repetición de hechos ya vistos, ya sea que se quiera ofrecer una reedición o jugar la misma aventura desde el punto de vista de otro personaje.

Hay que tomar en cuenta que entre más opciones de las antes mencionadas se ofrezcan dentro del juego, harán que tengan más aceptación, tal es el uso de varios personajes, finales, rutas, buen control y gráficos en general. Todo en su conjunto hace la diferencia entre llegar a tener éxito o no.

Si lo aquí aprendido sirve como base para la creación de videojuegos, o para el análisis de otros que no sean nacionales, el objetivo se ha cumplido.

Es obvio que no basta para cumplir el sueño de llegar al mercado, ya que el proceso de programación debe ser coordinado con un equipo que trabaje bien estas cuestiones, pero también es cierto que lanzar un videojuego es un trabajo de equipo en donde todos tienen que apoyar en su apartado y que el diseñador del

juego y de la historia depende de una buena preparación literaria y narrativa para transmitir sus conocimientos a su equipo.

La traba del mercado es aún otro problema más difícil de resolver, ya que la piratería y la situación económica complican el camino, no obstante, esto debe crear un compromiso mayor entre los diseñadores por ofrecer un producto que no sea una copia mal hecha de lo ya establecido y que sí haga valer en el consumidor el dinero que gasta, y que además aprenda algo y se divierta.

Bajo este esquema es que las grandes compañías y los pequeños diseñadores se han integrado en ellas porque en la gente detrás de esta industria existe ante todo el compromiso que exige vivir de lo que se está haciendo, no por un negocio, sino, por ofrecer un punto de vista en una historia para dar a conocer algo a los demás.

México, a diferencia de otras naciones está muy bajo en su producción cultural, no por nada se realiza muy poco cine, consume comics de baja calidad y en televisión ni hablar, tienen éxito las telenovelas, pero no reflejan nada de la forma de ser del mexicano, ni de su ideología, si es que la tiene.

Ha llegado el momento de trabajar con profesionalismo, con preparación en su propio terreno, de mostrar al mundo que en México la idea creativa existe y que es un digno participante en la industria del entretenimiento electrónico, sabe adaptarse al proceso de producción flexible que las empresas ofrecen además de que también sabe divertirse.

“Lamento haberte hecho esperar.  
Hora de cumplir la promesa que te hice”.

Julius Belmont.

**BIBLIOGRAFÍA.**

ALCARAZ, Varó Enrique, et.al. **Diccionario de términos de marketing, publicidad y medios de comunicación.** Barcelona, Editorial Ariel, 1999, 523 pp.

BAENA, Paz Guillermina. **Manual para la elaboración de trabajos de investigación documental.** 5ª edición, México, Editores Mexicanos Unidos, S.A; 2000, 124 pp.

\_\_\_\_\_, Paz Guillermina; Sergio Montero. **Tesis en 30 días.** 19ª reimpresión, México, Editores Mexicanos Unidos, S. A; 2001, 104 pp.

BERISTÁIN, Helena. **Análisis estructural del relato literario.** México, UNAM, 1982, 200 pp.

\_\_\_\_\_, Helena. **Diccionario de retórica y poética.** México, Porrúa, 2002, 520 pp.

CASSETTI, Francesco. **Cómo analizar un film.** Traduc. Carlos Losilla, España, Paidós, 1991, 278 pp.

ECO, Humberto. **Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura.** Traduc. Lucía Baranda y Alberto Clavería, España, Ed. Gedisa, 2002, 233 pp.

GAUDREULT, André. **El relato cinematográfico.** Traduc. Núria Pujal, España, Paidós, 1995, 172 pp.

GENETTE, Gérard. **Nuevo discurso del relato.** Madrid, Ediciones Cátedra, 1993.

GOEYENS, Vargas Edgar. **Entretenimiento electrónico: Historia de la industria de los videojuegos**. México, Ed. Grupo Editorial VID, S.A. de C.V, 2002, 258 pp.

NEGROPONTE, Nicholas. **Ser Digital**. Traduc, Dorotea Pläcking, 2ª edición, México, Ed. Océano, 1996, 262 pp.

NORA, Dominique. **La conquista del ciberespacio**. Traduc. Carlos Gardini, España, Ed. Andrés Bello, 1997, 418 pp.

PAREDES, Alberto. **Manual de técnicas narrativas**. México, Grijalbo, 1999, 128 pp.

SALTZMAN, Marc. **Cómo diseñar videojuegos, los secretos de los expertos**. Traduc. Verónica Canales y Lorenzo F. Díaz. España, Ed. Norma, 2001, 458 pp.

VARIOS autores. **Análisis estructural del relato**. Traduc. Beatriz Doriots, 3ª edición, Argentina, Ed. Tiempo Contemporáneo, 1974, 208 pp.

WILLIAM, Jean Francois. **William's almanac. Everything you ever wanted to know about videogames**. Canadá, Ed. IQ Guides, 2002, 286 pp.

## TESIS CONSULTADAS

AROCHE, Juarez, Carlos Federico. *La ingeniería de software orientada hacia los videojuegos*. Mexico, El autor, 2003, 120 pp.

ARROYO, Rodriguez, Jorge Arturo. *Marketing narratológico en publicidad televisiva*. Mexico, El autor, 2000, 131 pp.

BOJORGE, Garcia, Luis Javier. *Los videojuegos como facilitadores del manejo de la computadora personal y del desarrollo del pensamiento visual en hombres de 13 a 16 años*. Mexico, El autor, 2001, 101 pp.

GALICIA, Lozano, Francisco Erick. *Sailor Moon y el manejo de recursos mitológicos y sociológicos en la narrativa de la animación japonesa para la emisión de un mensaje anecdótico*. Mexico, El autor, 1999, 137 pp.

MAURICIO, Ruiz, Araceli. *Los videojuegos de cara al siglo XXI*. Mexico, El autor, 2000, 181 pp.

ZEPEDA, Campos, Dinorah. *Dracula: el mito del erotismo análisis del vampiro como mito del erotismo a través de la leyenda, la literatura y el cine*. Mexico, El autor, 1996, 209 pp.

ZORRILLA, Ruiz, Esteban. *El lenguaje del cómic contemporáneo*. Mexico, El autor, 2001, 56 pp.

## HEMEROGRAFÍA.

BOYER, Crispin. "30 años después" en EGM en español # 3, enero del 2003.

"LA gala del E3", en EGM en español # 10, agosto del 2003.

CERVANTES, Rodrigo. "*Llega videojuego virtual en español*" en *Reforma, sección Interfase*, p. 3, lunes 4 de agosto del 2003.

## PÁGINAS WEB.

[www.pbs.org/wgbh/aso/databank/entries/dt45](http://www.pbs.org/wgbh/aso/databank/entries/dt45) Información de la computadora ENIAC.

[www.cc.gatech.edu/gvu/people/randy.carpenter/folklore/v1n1](http://www.cc.gatech.edu/gvu/people/randy.carpenter/folklore/v1n1) Información sobre la computadora UNIVAC.

[www.designboom.com/eng/education/pong](http://www.designboom.com/eng/education/pong) Historia de W. Higinbotham y el primer videojuego de la historia.

[www.research.microsoft.com/~gbell/Digital/timeline/pdp-1story](http://www.research.microsoft.com/~gbell/Digital/timeline/pdp-1story) Información sobre la computadora PDP-1.

[www.atari-history.com](http://www.atari-history.com) Página con datos de la antigua compañía de Atari.

[www.nintendo.com/corp/history](http://www.nintendo.com/corp/history) Historia oficial de Nintendo.

[www.sega.com/segascream/legacy/history](http://www.sega.com/segascream/legacy/history) Historia oficial de Sega.

[www.sega.com/sonic/content](http://www.sega.com/sonic/content) Información de la mascota oficial de Sega.

[www.konami.com](http://www.konami.com) Página de la compañía que publica los juegos.

[www.classicgaming.com/castlevania/dungeon](http://www.classicgaming.com/castlevania/dungeon) Pagina con información del videojuego.

**FICHAS DE LOS JUEGOS.**

- Castlevania.** Sistema: NES, Publicado por Konami, 1987.
- Castlevania II Simon's Quest.** Sistema: NES, Publicado por Konami, 1988.
- Castlevania Adventure.** Sistema: GB, Publicado por Konami, 1989.
- Castlevania III Dracula's Curse.** Sistema: NES, Publicado por Konami, 1990.
- Super Castlevania IV.** Sistema: SNES, Publicado por Konami, 1991.
- Castlevania Adventure 2. Belmont's Revenge.** Sistema: GB, Publicado por Konami, 1991.
- Castlevania Bloodlines.** Sistema: Sega Genesis, Publicador Konami, 1994.
- Castlevania Dracula X.** Sistema: SNES, Publicado por Konami, 1995.
- Castlevania Symphony of the night.** Sistema: PSX, Publicado por Konami, 1997.
- Castlevania Legends.** Sistema: GB, Publicado por Konami, 1998.
- Castlevania 64.** Sistema: N64, Publicado por Konami, 1999.
- Castlevania Legacy of Darkness.** Sistema: N64, Publicador Konami, 1999.
- Castlevania Chronicles.** Sistema: PSX. Publicado por Konami, 2001.
- Castlevania Circle of the moon.** Sistema: GBA, Publicado por Konami, 2001.
- Castlevania Harmony of dissonance.** Sistema: GBA, Publicado por Konami, 2002.
- Castlevania Aria of sorrow.** Sistema: GBA, Publicado por Konami, 2003.
- Castlevania Lament of Innocence.** Sistema: PS2, Publicado por Konami, 2003.

## ANEXOS.

### **Tipos de Juegos<sup>1</sup>:**

Acción: Los juegos de acción dependen más de la coordinación entre manos y ojos, que de la trama o estrategia. Suelen ser juegos de acción de ritmo muy rápido, concebidos para que el usuario aplique sus reflejos. En esta categoría entran los juegos de disparo como "Socom" y de pelea como "Street Fighter", así como juegos de vista lateral como "Castlevania" y de vista por el hombro como "Metal Gear Solid".

Aventura: llevan al jugador a un viaje de exploración y resolución de enigmas, tienen una trama lineal en donde el protagonista debe interactuar con otros personajes y usar mucho la inventiva, a veces tienen elementos pertenecientes a los juegos de acción, como "Castlevania".

Estrategia: Hacen hincapié en el pensamiento y la planificación lógica. Tanto el control del tiempo como los recursos tienen preferencia sobre la acción rápida o implicación de los personajes. Exigen el uso de una buena táctica del jugador que se encarga de dar órdenes, ejemplos de este tipo son los juegos de "Age of Empires".

Juegos de rol (RPG): Se parecen a los juegos de aventura, sólo que aquí el jugador asume el rol de un personaje que evoluciona mediante estadísticas, e

---

<sup>1</sup> SALTZMAN, Marc. *Cómo diseñar videojuegos, los secretos de los expertos*. España, Ed. Norma, 2001, p. 6-9.

interactúa de una forma más completa con otros personajes, generalmente ambientados en un mundo de fantasía. Son menos lineales que los juegos de aventura, ya que tienen misiones paralelas que pueden desviar la ruta hacia el final. Pueden tener partes de acción o estrategia, y muchos de ellos se juegan en línea, como el caso de "Eranor" o el más famoso de todos "Final Fantasy".

Deportes: Simulan a un jugador o aun equipo completo de cualquier deporte, lo más importante es la acción rápida, el realismo y la estrategia del juego. El mejor juego de futbol es "Winning Eleven".

Simuladores: Recrean con todo detalle un objeto o proceso, animado o inanimado. La mayoría hace uso de un ambiente en 3D para representar la cabina de un avión, tren o nave. Los "SIMS" es un simulador que trata de representar la vida de varios personajes. Los simuladores de "Jugando a Dios" requieren que el jugador construya ciudades o dirija civilizaciones, buen ejemplo es el "Simcity".

Rompecabezas: Comprenden juegos clásicos que carecen de una trama compleja y escasa implicación del jugador, como "Tetris" o "Dr Mario", en donde sólo se trata de hacer acciones sencillas para superar un record o matar el tiempo.

## **Perspectivas de juegos<sup>2</sup>:**

Perspectiva en primera persona: El lugar donde se desarrolla el juego está enfocado desde el punto de vista del personaje principal, como sucede en juegos de disparos en arenas de combate, o simuladores de naves, aunque no son exclusivos de estos.

Perspectiva en tercera persona: también conocida como "por encima del hombro", es muy popular en el desarrollo de juegos en 3D. El jugador puede ver al personaje con el que juega en la pantalla y los movimientos que hace, así como a escenario y decorados. Este punto de vista es muy utilizado en juegos de programación en 3D como "Metal Gear Solid", "Resident Evil" o "Castlevania 64".

Perspectiva aérea: Una toma desde arriba del lugar donde se realizan las acciones permite ver gran parte del terreno y a los personajes. Es muy utilizada en juegos de estrategia donde se requiere ver el campo de batalla y las tropas.

Perspectiva isométrica: Ofrece una visión deformada desde la parte superior lateral del juego produciendo un 3D falso. Un buen ejemplo es "The lord of the rings: Two towers" del Game Boy Advance.

Vista lateral plana: Esta vista se popularizó con el "scroll lateral" de los juegos de plataformas de los ochenta y principios de los noventa, especialmente con

---

<sup>2</sup> SALTZMAN. *Op. cit*; p. 10 – 14.

“Super Mario Bros” y “Sonic the Hedhehog”. En la actualidad, los juegos de “Castlevania” del GBA la siguen utilizando.

Juegos de texto: Hoy en día hay muy pocos juegos que sólo ofrezcan texto y ningún gráfico en la pantalla, aunque anteriormente este era la forma de representar los juegos de rol y de trivias.

### Glosario.

Este glosario contiene descripciones y datos en un lenguaje sencillo a fin de quien no sea experto en informática pueda comprender mejor los conceptos.

**Bit:** Dígito binario, es un tipo de información numérica que puede ser representada por una computadora de acuerdo a su programación. Nicholas Negroponte lo denomina "El ADN de la Información", debido a que con el proceso de digitalización (que hace una representación de un objeto real en información numérica) casi cualquier cosa se puede transformar en bits para almacenarse en Discos compactos, DVD's o viajar por Internet.

**CD ROM:** "Read Only Memory Compact Disc", unidad de almacenamiento de datos que sirve para consultar información, su capacidad de almacenamiento es de 700 Mb que equivalen a 80 minutos de música. Si se quiere grabar información en estos es preciso usar un CD RW "Rewritable Compact Disc" que requiere el uso de un aparato especial de rayo láser que altere su composición comúnmente llamado "Quemador".

**DVD:** "Disco Video Digital", se utiliza para almacenar video de alta calidad y se ha convertido en un estándar en la industria. Tiene capacidad de almacenar 4.5 Gb, lo que equivale a un aproximado de dos horas de video.

**GD ROM:** Disco compacto especial con tecnología de SEGA para almacenar el doble de información que un disco compacto normal, utilizado en la desaparecida consola Dreamcast.

**Hardware:** Equipo físico involucrado en el procesamiento de datos computarizados (consola, controles, tapetes, etc.)

**Internet:** Red mundial de computadoras interconectadas que permite consultar e intercambiar información.

**Memory Card:** Dispositivo que permite almacenar datos de videojuegos.

**MIT:** "Instituto de Tecnología de Massachusetts" se dedica a la investigación de nuevas tecnologías en Estados Unidos.

**MODEM:** Aparato que permite modular una señal análoga para convertirla en una digital que pueda interpretar la computadora, generalmente es el cable de teléfono para conectarse a Internet.

**PC:** Abreviatura de Personal Computer (Computadora Personal).

**RPG:** (Role Playing Game) tipo de juego en donde el jugador asume el rol de un personaje que se controla principalmente por medio de comandos y características en sus atributos que se incrementan conforme se avanza en la historia.

**Software:** Programas ejecutados por un sistema de computación, que pueden ser sistema operativo o de aplicación.

Para finalizar, se incluye una descripción breve de compañías, nombres y abreviaturas mencionadas en el trabajo.

**Atari:** Compañía de videojuegos creada en la década de los setenta por Nolan Bushnell, en esa misma década pasó a ser propiedad de Warner, que no supo mantenerla en la competencia del mercado desarrollador de hardware. Actualmente Infogrames compró el nombre y lo utiliza para vender juegos de licencias famosas como "Dragon Ball Z Budokai".

**Brown Box:** Primer consola de videojuegos casera creada en 1966 como parte de un proyecto militar. Su nombre lo recibe debido a que su creador la forró de un papel que simulaba madera.

**Castlevania:** Franquicia de la compañía japonesa Konami creada en 1986, que trata sobre la lucha de la familia Belmont contra Drácula.

**Cable Link:** Cable especial de Nintendo creado en 1990 y que sirve para conectar consolas portátiles Game Boy.

**Dreamcast:** Consola casera de SEGA lanzada a la venta en 1998 que trabajaba con Discos Compactos y que incluía un MODEM para conectarse a Internet.

**ESRB:** "Entertainment Software Rating Board" Organización estadounidense que se dedica a clasificar el contenido de sexo y violencia en los videojuegos. [www.esrb.org](http://www.esrb.org).

**Final Fantasy:** El juego de rol (RPG) más exitoso, desarrollado por la compañía japonesa Squaresoft y símbolo en la industria.

**Game Boy:** Consola de videojuegos portátil de Nintendo, a lo largo de su historia ha sufrido mejoras por parte de la compañía, como pantalla a color y un procesador que trabaja con calidad similar al Playstation.

**Game Cube:** Primer consola de Nintendo en utilizar la tecnología de DVD como medio de almacenamiento de datos.

**GBA:** Abreviatura de Game Boy Advance. Consola portátil de Nintendo, lanzada a la venta en América en 2001.

**GCN:** Abreviatura de Game Cube Nintendo. Consola de videojuegos casera de Nintendo que trabaja a base de mini DVD ROM'S. Lanzada a la venta a finales de 2001.

**Génesis:** Nombre de la segunda consola casera de SEGA, lanzada a la venta en 1989 que trabajaba con tecnología de cartuchos como software.

**Mario:** Personaje insignia de Nintendo aparecido por primera vez en 1981 en el videojuego "Donkey Kong" y que saltó a la fama en 1985 en el clásico "Super Mario Bros"

**Microsoft:** Compañía desarrolladora de software para computadoras creada por Bill Gates y que recientemente entró a la industria de los juegos con su consola XBOX.

**N64:** Abreviatura de Nintendo 64. Consola de videojuegos de Nintendo lanzada a la venta en 1996 en América.

**NES:** Abreviatura de Nintendo Entertainment System. Sistema de videojuegos de Nintendo lanzado a la venta en América en 1985.

**Nintendo:** Compañía japonesa desarrolladora de Hardware y software que se posicionó en el mercado desde el lanzamiento de su consola NES en 1985.

**Odyssey:** Primer consola casera de videojuegos lanzada a la venta en 1972.

**Pokémon:** Franquicia de Nintendo sobre un juego de rol en donde el objetivo es cazar monstruos, entrenarlos, intercambiarlos y ponerlos a pelear en batallas.

**Playstation:** Consola creada por Sony en 1994, que originalmente iba a ser una extensión de CD ROM para Nintendo.

**Playstation 2:** Consola creada por Sony que trabaja con la base de DVD's y CD ROM's, con capacidad de conectarse a Internet comprando un "kit" adicional.

**PS2:** Abreviatura de Playstation 2. Consola de videojuegos de Sony que trabaja a base de DVD y CD ROM's. Lanzado a la venta en 1999.

**PSOne:** Abreviatura de Playstation One. Consola reedición del Playstation, lanzada a la venta en 2001, cuya característica principal es la reducción del tamaño del sistema.

**PSX:** Abreviatura de Playstation. Consola de videojuegos de Sony que trabaja a base de CD ROM's. Lanzado a la venta en América en 1995.

**SEGA:** Compañía desarrolladora de software japonesa que anteriormente fabricaba consolas para videojuegos.

**SNES:** Abreviatura de Super Nintendo Entertainment System. Sistema de videojuegos casero lanzado a la venta en América en 1991.

**Sonic:** Mascota oficial de SEGA desde su creación en 1991.

**Sony:** Compañía japonesa creada en la década de los cincuenta dedicada a la creación de aparatos electrónicos, entre ellos el Playstation.

**XBOX:** Consola creada por Microsoft lanzada a la venta en 2001, cuenta con disco duro para almacenar información, capacidad de conexión a Internet y trabaja con tecnología de DVD como medio de almacenamiento de datos.