

## Prey y el simulador inmersivo como supragénero

La respiración sobre el silencio del espacio es relajante y terrorífica al mismo tiempo. La inmensidad del universo abriéndose ante mí, oscuro, insondable, moteado por las distantes estrellas y las luces de la imponente Talos I. A la derecha, la brecha en el casco, que ha afectado al laboratorio del doctor Calvino en el departamento de hardware. Contengo la respiración, con la boca a medio abrir, y no es hasta más tarde que me doy cuenta de que, durante unos segundos, me he olvidado de todo. De la leyenda que me recuerda los controles en el borde izquierdo de la pantalla, de mi maltrecha barra de vida y de los auriculares que llevo puestos y que están conectados a un mando cuya batería está en las últimas. Es precisamente el mensaje advirtiéndome de que lo ponga a cargar el que desvía mi atención del cuerpo inerte del doctor Calvino, flotando helado en el espacio, impasible ante la luz blanquecina de mi linterna, a la que tampoco le queda tanta pila y que agoniza frente a la titánica tarea de iluminar las infinitas profundidades de un universo inabarcable.

No lo he jugado, pero tengo entendido que **Adrift** (Three One Zero, 2016) resuelve mejor que **Prey** (Arkane Studios, 2017) sus secciones en gravedad cero, aunque no importa demasiado. Este momento durante los primeros compases del juego, la primera salida al exterior de la estación espacial, es significativa en sentidos opuestos. Por un lado, nos muestra que, más allá de las mecánicas, sus sistemas y la historia, el núcleo de la experiencia en un simulador inmersivo es hacernos sentir que estamos ahí. Por otro lado, pone de manifiesto que uno de los momentos más potentes en términos de inmersión en **Prey** es uno en el que intervienen menos sistemas de lo habitual, en el que nos limitamos a movernos, encender y apagar una linterna y quedarnos atontados ante la belleza del entorno. Se trata de una contradicción interesante cuando se pone junto a las palabras de su director creativo, Raphael Colantonio. En el número 305 de la revista Edge, a propósito del juego, Colantonio comentaba lo siguiente: *«De algún modo, una parte de mí se pregunta por qué no todos los juegos son simuladores inmersivos. [...] Esperaría, como jugador, que esa fuera la dirección que tomaran todos los juegos, porque es para eso para lo que están los ordenadores. [...] Pero, desgraciadamente, no es el caso. Solo espero que, poco a poco, las cosas vayan avanzando en esa dirección, de manera que llegue un momento en que dejemos hablar de simuladores inmersivos y empecemos a hablar simplemente de videojuegos»*. Leer el artículo de Edge antes de jugar **Prey** me volvió increíblemente reluctante hacia lo último de Arkane, ese **«Dishonored en el espacio»**. Al menos hasta que empecé a recorrer en las carnes de Morgan Yu los pasillos casi desiertos de la suntuosa estación espacial Talos I.

Resulta que no, la reinención de **Prey** no es un **Dishonored** (Arkane Studios, 2012) en el espacio. Calca parte de su interfaz, su esquema de barra de vida y barra de energía, sus controles... Pero **Prey** no es **Dishonored**, y mucho menos un **Dishonored** en el espacio. **Prey** es un *immersive sim* solvente y con buenas ideas, pulido, cuidado y mimado en casi todos sus aspectos. No obstante, no es una obra maestra que logre llevarnos a la postura de Colantonio. Después de jugarlo, uno no piensa en términos tan absolutos como él, pues, al fin y al cabo, la inmersión sigue estando fuertemente coartada y no siempre bien resuelta. Sus combates se vuelven repetitivos; los tiempos de carga entre zonas, aunque cortos, ralentizan la navegación y nos sacan de su mundo; y, además, las oportunidades de sigilo brillan por su ausencia en un título en el que nunca sabemos cómo de inteligentes son los enemigos y cuya fuerza bruta supera

con creces la nuestra hasta bien avanzada la trama. Asimismo, la ejecución del final deja que desear en términos de estilo, con una cinemática demasiado breve y una forma de introducir los créditos insulsa y que no da sensación de cierre. Luego no, jugar a **Prey** no lo convierte a uno en firme defensor de la postura de Colantonio, pero sí permite entender el porqué de sus declaraciones, cuál es su concepción del lenguaje videolúdico y qué significa para él el género en un videojuego.

Si **Prey** y **Dishonored** no son el mismo juego, pero comparten algunos rasgos, parece lógico afirmar que aquello que ambos poseen en común es lo que los caracteriza como simuladores inmersivos y los sitúa además como referentes del género. El intento de definir el género es, sin embargo, una tarea algo más complicada. Según él, un simulador inmersivo es «*una mezcla entre un FPS y un RPG, y lo peculiar que tiene es que se sustenta fundamentalmente sobre ese aspecto de ser una simulación*». La definición que da no está desencaminada, pero peca de vaga y ambigua. Deja claro, eso sí, que hay para él dos ingredientes fundamentales: primero, una mezcla entre la acción del FPS y el desarrollo de personajes a través de habilidades de un RPG; segundo, una experiencia construida sólidamente alrededor de la idea de simular que estamos realmente habitando el mundo del juego. Lo cierto es que la primera parte de la definición no es incorrecta, pero sería injusto darla por válida: la concepción de Arkane del *immersive sim* sí bebe de esos dos géneros, pero no todos los títulos que pertenecen al grupo siguen esta regla. Al fin y al cabo, **Gone Home** (The Fullbright Company, 2013) sustenta su diseño en la filosofía del *immersive sim* y no roza ni de lejos a esos dos géneros.

Definiciones más amplias, como la que da Wikipedia, incluyen de pasada otros géneros, como el sigilo o las plataformas, aunque, de nuevo, esto dice más de sus instancias concretas que de su esencia en sí misma. No obstante, Wikipedia desarrolla la idea de Colantonio de que todo se sustenta sobre el componente de la simulación. Su definición afirma que la sensación de inmersión se consigue al darle —o fingir que se le da— al jugador cierto control sobre el mundo. Esto permite, sobre el papel, crear un marco en el que tengan cabida la jugabilidad y la narrativa emergentes. De hecho, en palabras del propio Colantonio, «*cuanto más y mejor simulado un entorno o un videojuego, más genuina y única será la experiencia*».

Es aquí donde radica lo más interesante de la cuestión. Para Colantonio, el *immersive sim* es un marco general dentro del cual poder contar una historia y, a la vez, darle suficiente control al jugador para modificar ciertos aspectos de su mundo, creando una experiencia inmersiva más genuina. Para un estudio como Arkane, tan preocupado por llenar su mundo de historias interconectadas, detalles y misiones secundarias que solo se descubren al prestar atención a los personajes que habitan su universo, lograr estandarizar un lenguaje narrativo y jugable que les permita hacer todo esto con facilidad es algo crucial. Esto les permitiría aunar en un solo género las vertientes narrativas y jugables, imitando por el camino los esquemas creativos de otros medios.

El de la novela, por ejemplo. Por lo general, las novelas cuentan con un marco de trabajo, de herramientas y recursos, dentro del cual el autor puede expresarse. Existen unas estructuras y unas convenciones que tienden a permanecer intactas. De algún

modo, la parte técnica del lenguaje literario es común a la mayoría de la prosa, y es dentro de esos márgenes donde tiende a explorar su estilo el autor. Pueden eliminarse los párrafos descriptivos para desequilibrar la balanza acción-descripción-diálogo, puede introducirse el diálogo en estilo directo libre... pero la infraestructura técnica de la escritura no varía. Sigue habiendo párrafos y oraciones, y dentro de ellas nombres y adjetivos... Es evidente que el género no tiene nada que ver con todo esto. El género no tiende a hablar de la longitud de los párrafos, sino del tono y el contenido. En definitiva, el género determina, por lo general, aspectos eminentemente narrativos. Los marcos generales de escritura existen con independencia del género de la novela. Habrá capítulos, párrafos y oraciones tanto en la novela policíaca como en la novela histórica.

En el videojuego, la relación entre lenguaje y género es más complicada. Al fin y al cabo, aún hoy, existe cierta desconexión entre las mecánicas y la trama. No quisiera resucitar viejos debates, pero es evidente que en el videojuego el género habla de los verbos, de qué hacemos y cómo lo hacemos, dejando la historia en un segundo plano, independientemente de la intención del autor. En un medio en que **Bioshock** (2K Boston/2K Australia, 2007) podría llegar a convertirse en un juego de carreras submarinas alrededor de Rapture y seguir tratando sus cuestiones de filosofía política, la desconexión entre jugabilidad y narrativa genera una dicotomía entre géneros jugables y géneros narrativos.

De algún modo, el modelo de Colantonio viene a poner orden en este desastre ultramoderno. El refinamiento de Arkane del simulador inmersivo constituiría para ellos la expresión definitiva del lenguaje videolúdico, una especie de «supragénero» que todo lo abarca. En su interior tienen cabida propuestas con distintos verbos jugables pero que comparten una cierta estructura básica que permite asegurarse de que se está exprimiendo el potencial del medio para abrir distintos caminos, influir en la historia —o al menos simularlo— y dar al jugador una red de intrincados y complejos sistemas interconectados que den lugar a resultados más orgánicos y emergentes.

En su artículo de 1998, *Historias por ordenador*, Xavier Berenguer hacía referencia a dos maneras de concebir los mecanismos narrativos en el videojuego. Por un lado, los de posturas «conservadoras», aquellos que solo quieren aprovechar el componente interactivo para que el jugador «sienta» la historia —que permanece lineal e inalterada—. Por otro, los de quienes quieren que el jugador sea parte activa de la misma, influya en ella y abra nuevos caminos. Esta segunda opción es la que da lugar al dilema interactivo de Berenguer entre la libertad del jugador de modificar la historia y la necesidad del autor de controlarla para que los aspectos temáticos no varíen. Afortunadamente, la concepción de Colantonio del lenguaje videolúdico vendría a resolver este problema. Así las cosas, el simulador inmersivo se convertiría en un marco general dentro del que desarrollar las mecánicas y la trama de forma conjunta, llevando al videojuego a un terreno más ficcional que narrativo, incluso a riesgo de dar puntos de vista temáticos encontrados en una misma historia y poner así en jaque la función del videojuego como producto cultural.

Con todo, es evidente que el deseo totalizador —noble, pero totalizador— de convertir todos los videojuegos a la estructura planteada aquí supone, a todas luces, limitar la variedad en la que reside la riqueza creativa del medio. Las ideas de Colantonio pretenden precisamente dar rienda suelta al poder que el videojuego aún guarda en su interior, y aunque no puedo disimular mi interés ante sus propuestas algo atrevidas, efectivas y solventes, creo que el medio es lo suficientemente amplio como para abarcar una gran cantidad de géneros, mecánicas y propuestas narrativas de lo más variadas.

Este artículo termina, curiosamente, con una conclusión algo dramática —una imprevista, pero que no viene mal—. En junio, Raphael Colantonio anunciaba su salida del estudio que él mismo fundó, bajo el pretexto de pasar más tiempo con sus hijos y replantearse sus prioridades y proyectos. Su porvenir en el medio y en la industria son, en este momento, un misterio. Sin embargo, y aun a riesgo de que nunca más vuelva a hacer un videojuego, me atrevería a decir que su concepción del lenguaje videolúdico está lejos de considerarse completa. No leeremos más de sus escuetas y crípticas declaraciones en una temporada, pero, mientras Arkane aprende a cerrar bien sus juegos y él otea nuevos horizontes creativos, con títulos como **Prey**, el futuro del medio, su lenguaje y su esencia parecen estar en buenas manos.

**Noel Arteche Echeverría**

12/07/2017

### **Referencias:**

EDGE 305 - May 2017 (2017), *Prey: Arkane's risky immersive sim is happy to take any shape the player wants* (págs. 36-40)

BERENGUER, Xavier (1998), *Historias por ordenador*

<http://www.calgran.net/articles/histor/index.htm>

Wikipedia (consultado el 10 de julio de 2017), *Immersive sim*

[https://en.wikipedia.org/wiki/Immersive\\_sim](https://en.wikipedia.org/wiki/Immersive_sim)