



PROPUESTA DE VIDEOJUEGO

LICENCIATURA EN DISEÑO MULTIMEDIAL

MEYER, MARÍA BELÉN - LEGAJO 76440/4
PROFESOR JORGE LUCOTTI



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

INTRODUCCIÓN - ABSTRACT	2
INTERACCIÓN Y RESPUESTA	3
INTERFAZ Y FEEDBACK	3
INTERACTIVIDAD	4
JUGABILIDAD - LÚDICO	5
TRUCOS, TRAMPAS, ATAJOS	9
ORIGEN Y DIFUSIÓN	9
ELEMENTOS AISLADOS	10
INSIDIA	12
ARGUMENTO	12
PERSONAJES	13
GÉNERO NARRATIVO Y ESTÉTICA	14
GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS	15
TRUCOS EN INSIDIA	16
UTILIZACIÓN	16
CONSECUENCIA	17
CONCLUSIÓN	19
BIBLIOGRAFÍA	20

INTRODUCCIÓN - ABSTRACT

En el presente trabajo se desarrolla y fundamenta la propuesta de un videojuego que resuelve un problema de interfaz, o de comunicación, entre los videojuegos y sus usuarios, incorporando el uso de trucos o *cheat codes* como elementos dentro del juego de forma diegética.

Insidia es un videojuego de búsqueda y rastreo en el que se encarna a Demian, un joven investigador privado en la búsqueda de su amigo recientemente extraviado. Además de la combinación de diversas mecánicas, y la posibilidad de modificar el desenlace con las acciones elegidas, Insidia tiene, como característica innovadora, la incorporación de trucos o cheat codes como elementos diegéticos en el juego, tanto desde la narrativa momentánea como en el desenlace de la historia.

Palabras clave: Interfaz, Interactividad, Videojuego, Truco, Cheat Code, Diegético

INTERACCIÓN Y RESPUESTA

La respuesta del sistema ante las acciones del usuario (o, en este caso, jugador) es uno de los elementos considerado inherente al ámbito de los videojuegos¹, lográndose un mayor o menor nivel de inmersión dependiendo de qué videojuego se tratase, pero presente en todos y cada uno de ellos.

Sin embargo, existe cierto elemento presente en ellos que se ha mantenido desde su origen como un elemento extradiegético, es decir, ajeno al mundo de los mismos: el truco o *cheat code*. Estos códigos se han conservado como factores completamente despegados del entorno o la narrativa, y sin mostrar consecuencia alguna en el desarrollo de la misma.

Siendo esto así, se produce entonces una falta de respuesta por parte del sistema, lo cual implica un problema de comunicación o, más concretamente, un problema de interfaz.

Interfaz y Feedback

Para explicar esto con mayor profundidad, primero debemos definir qué es la interfaz o *interface*. Según diferentes autores, existen muchas formas de caracterizar la interfaz. El origen del término se dio en un ámbito completamente distinto: el estudio de los fluidos. Allí, se denominó interfaz al límite o separación entre dos fluidos yuxtapuestos, una división entre ambos, pero que a su vez permitían la circulación de partículas de forma osmótica². Más adelante, el término comenzó a utilizarse en nuestro campo de interés, con un significado similar: la separación entre dos entidades, un límite que las diferencia pero a su vez permite que intercambien cosas entre sí. Carlos Scolari (2018) prefiere pensar como metáforas a las distintas percepciones de la interfaz: como superficie, como intercambio de información, como instrumento o, la que según el autor es la más acertada, como espacio de interacción (en donde todas las metáforas anteriores convergen)³.

¹ Wolf, M. J., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: revista de comunicación audiovisual*.

² Scolari, C. A. (2018). Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología.

³ Scolari, C. A. (2018). Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología.

En los sistemas digitales o computacionales se ha ramificado lo que se denomina Interfaz Gráfica de Usuario (GUI por sus siglas en inglés, Graphic User Interface), que comprende todos los elementos visuales que aparecen en una pantalla, y que permiten al usuario comunicarse con el sistema en sí. Es común que se asocie este tipo de interfaz particular con el término “interfaz” en general, generando que la definición más utilizada hoy en día sea la de interfaz como el medio de comunicación entre el usuario y el sistema. No obstante, aún desde esta definición, la interfaz puede tratarse desde algo tan sencillo como un picaporte o un paraguas, hasta la interfaz visual que tenemos delante en este momento. Asociar el término únicamente a los medios digitales es un error frecuente. Sin embargo, como explica Branden Hookway (2014), no se trata de una tecnología, sino más bien de una forma de relacionarse con la tecnología; y precede lo puramente tecnológico tal como existieron los reflejos antes de la invención del espejo⁴.

De cualquier manera, para que una interfaz cumpla correctamente su función debe haber una respuesta que le indique al usuario que su acción ha generado un cambio. Esta respuesta se denomina *feedback*, y puede ser muy variada dependiendo del dispositivo: desde una traba que se mueve, o una luz que se enciende, hasta la combinación de múltiples elementos visuales y sonoros, como puede ser, por ejemplo, en un videojuego.

Interactividad

De acuerdo con determinados autores, al realizarse una acción del usuario mediante el uso de la interfaz, y generarse la consecuente respuesta del sistema, se produce la interactividad. Según Estebanell Minguell, por ejemplo, “la interactividad se definiría como un diálogo entre el hombre y la máquina, que hace posible la producción de objetos textuales nuevos, no completamente previsibles a priori” (2002)⁵.

Por otro lado, hay quienes adjudican la interactividad a la máquina o sistema en cuestión, más que al diálogo producido. Tal es el caso de Alejandro Rost, quien, centrando su estudio en sistemas digitales o computacionales, expresa que “La interactividad es la capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios/lectores un mayor poder tanto en la selección de contenidos

⁴ Hookway, B. (2014). *Interface*. MIT Press.

⁵ Estebanell Minguell, M. (2002). Interactividad e interacción. *RELATEC*.

(interactividad selectiva) como en las posibilidades de expresión y comunicación (interactividad comunicativa)” (2001)⁶.

En todos los casos, sin embargo, diferentes autores coinciden en la existencia de distintos niveles en la interactividad, los cuales varían y dependen de las posibilidades que un sistema brinde al usuario, o su capacidad de responder a las peticiones del mismo. Así, un sistema con un alto nivel de interactividad es aquel que o bien le brinda al usuario una amplia variedad de caminos a elegir, o bien tiene un gran abanico de respuestas disponibles, para satisfacer cualquier solicitud.

Entonces, ¿Qué es lo que debe pasar para que se produzca la interactividad? Es necesario que se cumplan tres condiciones, explica Jonathan Frome (2009)⁷. En primer lugar, es necesario que el usuario tenga la posibilidad de modificar, de forma voluntaria, la estructura del sistema: aunque al momento de interactuar no recorra todos los caminos posibles, estos deben estar ahí. En segundo lugar, las modificaciones pertinentes que el usuario pueda realizar deben estar dentro de un rango establecido. Por último, el usuario debe estar consciente de las condiciones anteriores: si el sistema le brinda la oportunidad, y las posibilidades están establecidas, pero él desconoce que puede modificar los elementos, no realiza ninguna interacción. Lo mismo sucede si las modificaciones parecen libradas al azar: el usuario no comprenderá que su accionar desencadena determinadas respuestas y tal vez modificará los elementos pero de forma involuntaria, por lo que no estaría interactuando.

Jugabilidad - Lúdico

Hasta aquí hemos explicado la interfaz, y consecuentemente la interactividad, elementos presentes en los videojuegos. Pero, entonces, ¿Cualquier elemento interactivo es un videojuego? La respuesta, obviamente, es no.

La definición sobre qué es un videojuego y cuáles son los elementos intrínsecos que lo componen ha tenido diferentes enfoques y variantes desde que estos se originaron. Asimismo, la tarea de definirlos se ha complicado aún más con la creciente expansión de estilos, géneros y plataformas, notablemente diferentes entre sí.

⁶ Rost, A. (2001). Pero, ¿de qué hablamos cuando hablamos de Interactividad?. *Center for Civic journalism*, 2, 1-16.

⁷ Frome, J. (2009, January). The ontology of interactivity. In *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference*. Oslo: University of Oslo.

Podemos comenzar por plantear los elementos o dimensiones que posee el juego en sí, más allá de su versión analógica o digital. Gonzalo Frasca indica que estas dimensiones son tres: el mundo del juego, las reglas del juego, y la actividad del jugador⁸. El mundo del juego es el universo cerrado en el que se desarrolla el juego, ya sea de forma física o material en juegos tradicionales (tableros, límites de canchas), como de forma virtual en videojuegos. Comprende tanto al espacio como a los elementos u objetos involucrados. Las reglas del juego, tal como indica su nombre, son las reglas, normas o leyes que rigen dentro del juego. Indican qué puede o no hacerse dentro de ese universo, y definen la victoria o derrota. Por último, la experiencia del jugador, explica el autor, no se limita solamente a las acciones que un jugador realiza, sino a su forma de entender el mundo, cómo se comunica con ese universo y con otros jugadores.

Esta noción de “juego” es muy similar a la que plantea Nicolás Espósito al momento de brindar una definición de “videojuego”, y esto no es casual, ya que, como expresa este, los videojuegos, antes que nada, son juegos⁹. En su escrito, Espósito propone la siguiente definición: “Un videojuego es un juego que jugamos gracias a un aparato audiovisual, y que puede estar basado en una historia” (2005)¹⁰.

El autor procede entonces a desglosar la frase y explicar cada uno de los componentes, comenzando por el juego y el acto de jugar, a lo que denomina una actividad voluntaria, ficcional, impredecible e improductiva, con reglas aceptadas por todos los participantes y con límites de tiempo y espacio. Además, en el momento del juego los jugadores entran en conflictos ficticios, por lo general con resultados positivos, siendo conscientes de que esa instancia es diferente del mundo real.

En segundo lugar, por “aparato audiovisual” Espósito plantea un sistema electrónico con capacidades de cómputo, dispositivos de entrada, y dispositivos de salida. Esta descripción incluye tanto a sistemas de *arcade*, PCs, consolas, *smartphones*, etc.

Finalmente, en lo que a la historia refiere, el autor señala que muchos videojuegos tienen una historia que narrar, pero también hay muchos que no. Aquellos que sí poseen una historia utilizan diversos recursos para relatarla a lo largo del juego, generando una simulación de ese universo. Pero los juegos más bien abstractos,

⁸ Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura, 1 (7), 37-44.

⁹ Espósito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is.

¹⁰ Texto original en inglés: “A *videogame* is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story.”

como el clásico *Tetris*, también son simulaciones, de aquello que los desarrolladores imaginaron al crearlos.

Por otro lado, Wolf y Perron también enunciaron una serie de elementos que consideran núcleo de lo que es un videojuego: para estos autores, lo esencial de un videojuego consiste en el algoritmo, la actividad del jugador, la interfaz y los gráficos¹¹. De cualquier manera, cabe destacar que en gran medida la visión de estos autores se solapa con la Espósito, pues lo que ellos llaman “interfaz” y “gráficos” coincide en parte con la descripción del “aparato audiovisual” dada por este último: Wolf y Perron denominan “gráficos” a aquellos elementos cambiables y cambiantes que se ven en una pantalla, y plantean que la interfaz incluye tanto los elementos físicos (pantalla, altavoces, dispositivos de entrada) así como los elementos visuales dentro de la pantalla (botones, barras de progreso, mapas).

La actividad del jugador, en cierta forma también coincide con el mencionado anteriormente acto de jugar, pero en este caso los autores resaltan, por un lado, que la actividad debe tener lugar en el espacio físico, no se trata puramente de la actividad mental; dado que consiste en el ingreso de datos e información del usuario al sistema, por medio de la interfaz. Por otro lado, Wolf y Perron manifiestan que existen dos ámbitos de esta actividad: “la actividad diegética (lo que hace el avatar del jugador como resultado de su actividad) y la actividad extradiegética (lo que hace físicamente el jugador para conseguir un resultado determinado)”.

Por último, pero no menos importante, se encuentra el algoritmo, el programa que lo controla todo: el *input*, el *output*, el comportamiento de los jugadores y de otros personajes, etc. El algoritmo define la representación, las respuestas, las reglas y la aleatoriedad de un juego, crea el universo y establece sus límites.

Por lo tanto, podríamos sintetizar en que los elementos centrales de un videojuego consisten en el aparato audiovisual, donde además se comprende la interfaz y los gráficos, la actividad del jugador enmarcada en el acto de jugar, y un algoritmo que define el alcance del universo del juego, sus reglas, o si posee o no una historia, entre otras cosas.

Asimismo, en un estudio realizado respecto a la utilización de factores lúdicos en la educación, Sandí y Ramírez señalan dos importantes elementos a tener en cuenta:

¹¹ Wolf, M. J., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: revista de comunicación audiovisual*.

las mecánicas de juego, y las dinámicas de juego¹². Las mecánicas, expresan estos autores, son una serie de reglas que pretenden hacer al juego más disfrutable, producir en el jugador una especie de “adicción” y compromiso. Existen varios tipos, pero entre las más destacables se encuentran los retos, oportunidades, competición, cooperación, puntos, niveles, logros, entre otras. Las dinámicas de juego, a su vez, son elementos más bien globales, más orientados a definir qué motivaciones o deseos buscan producirse en el jugador. Algunos ejemplos de dinámicas son las restricciones, la narrativa, progresión, relaciones, o estatus. Las combinaciones de estos dos elementos varían dependiendo de qué tipo de juego se trate, y en general buscan motivar al jugador, dándole sensación de avance y de mejoría.

En la mayoría de los casos, el juego busca un equilibrio entre el desafío y la motivación, proponiéndole al jugador un reto que no le sea fácil, pero sí realizable, para luego brindarle la satisfacción de una recompensa, pero sin llegar a la frustración. Es claro que hay excepciones, como es el caso del poco conocido videojuego “Syobon-Action”, una imitación de Mario Bros pero con una dificultad exageradamente alta. Sin embargo, cuando la dificultad no es intencional sino resultado de un mal balance o de una pronunciada curva de aprendizaje, hay un alto riesgo de que la situación termine por frustrar al jugador en lugar de motivarlo.

¹² Sandí, H. R., & Ramírez, E. R. (2013). La Gamificación como participante en el desarrollo del B-learning: Su percepción en la Universidad Nacional, Sede Regional Brunca. In *Innov. Eng. Technol. Educ. Compet. Prosper. Proc. 11th Lat. Am. Caribb. Conf. Eng. Technol* (p. 10).

TRUCOS, TRAMPAS, ATAJOS

Cuando la dificultad de un videojuego, o de un nivel en particular, es demasiado elevada, ya sea por un desequilibrio en la programación o por la inexperiencia del jugador, en muchos casos éste recurre al uso de trucos o *cheat codes*.

Origen y difusión

En un principio, los trucos o *cheat codes* eran herramientas utilizadas por los propios desarrolladores de videojuegos para testear o *debuggear* los mismos. Dado que las primeras consolas de videojuegos no permitían guardar el progreso, los *testers* necesitaban atajos para poder probar reiteradas veces cierta parte de un videojuego, sin tener que pasar tediosamente por todo el juego una y otra vez. Así, introdujeron los *cheat codes* dentro del código fuente de los videojuegos, ciertas combinaciones de teclas en determinado orden, conocido solo por ellos, que les permitían ser invencibles, ganar más velocidad o hacer más daño, dependiendo del tipo de juego¹³. Con el tiempo, los *cheat codes* comenzaron a divulgarse entre la comunidad, y el interés por los mismos fue creciendo en el público, pues también le facilitaba la experiencia a los jugadores menos habilidosos. Debido a su creciente popularidad, los desarrolladores de videojuegos empezaron a incluir algunos códigos cuyos resultados eran meramente estéticos o graciosos, o que en lugar de facilitar el juego, brindaban acceso a elementos bonus o niveles extra, aceptando así su utilización por parte de los jugadores. Dado el gran interés que estos códigos despertaban, surgieron incluso programas de TV o revistas que revelaban semanalmente los *cheat codes* de los juegos del momento.

Sin embargo, los trucos se volvieron un problema al llegar la expansión de los juegos con multijugador en línea, pues la competencia entre jugadores se tornaba extremadamente dispar. Esto, sumado al crecimiento de las tiendas virtuales, generó que el uso de *cheat codes* comenzara a perder esa aceptación por parte de los desarrolladores, ya que, por un lado, descubrieron que podían vender los niveles extra o elementos bonus separados del “juego base” como DLC’s (*downloadable content*); y por otra parte, en los juegos en línea se procedió a penalizar a aquellos jugadores

¹³ Breeding, J. (2018). History of Video Game Cheats. Los Ángeles, EU.: Ranker. Recuperado de: <https://www.ranker.com/list/history-of-video-game-cheats/jordan-breeding>

que usaran trampas o trucos, con el fin de brindar una competencia más justa entre los usuarios. Para esto recurren a diferentes sistemas de detección y *anti-cheating*, diseñados y desarrollados específicamente con ese fin.

Finalmente, en otro intento por disuadir el uso de trucos aún en las partidas individuales, varias plataformas implementaron sistemas de logros y trofeos: hitos que varían en cada juego, y se desbloquean u obtienen al cumplir cierta acción dentro del mismo, pero se anulan al detectar el uso de códigos.

Elementos Aislados

Existen muchos tipos de trucos y la forma de introducirlos en los diferentes sistemas es muy variada, desde oprimir una combinación de teclas específica, introducir una palabra clave en una consola de comandos, o hasta levantar objetos del suelo en un determinado orden. Sin embargo, todos tienen algo en común: siempre fueron elementos extradiegéticos, es decir, por fuera de la narrativa.

Esto se refiere a que, al introducir un código, en todos los juegos la respuesta del sistema es inmediata y espontánea, sin una explicación que encaje en la lógica de ese universo. Asimismo, el uso de trucos no modifica el argumento ni la narrativa, el juego continúa como si nada hubiera pasado (más allá de la mencionada anulación de logros en algunas plataformas).

Inclusive en algunos videojuegos que presentan sistemas de chats incorporados, y el método de entrada del código es el propio cuadro de diálogo que el jugador utiliza durante la partida para enviar un mensaje, el truco en sí permanece externo al universo del juego: los demás personajes no jugables (o NPC por sus siglas en inglés, Non Playable Character) no muestran ninguna reacción, siquiera expresan algo al respecto, porque directamente no “perciben” de forma alguna el ingreso del código. Lo mismo sucede cuando, por ejemplo, se introduce un determinado truco en los videojuegos como *Grand Theft Auto* y aparece repentinamente un tanque de guerra en medio de la ciudad, los personajes del entorno continúan su camino como si nada hubiera pasado.

Y esto aplica también a nivel argumental o narrativo: se hayan usado trucos o no, la historia no cambia en el videojuego. Se podría argumentar aquí que, en aquellos videojuegos en los que el desenlace se modifica de acuerdo a las acciones del jugador, podría influir el uso de trucos si hubiera, por ejemplo, una condición mediante

la cual el jugador obtiene uno de los finales si alcanza cierta cantidad de dinero; o se llega a un final dependiendo de si el jugador tiene determinado objeto en su inventario o no (cosas que fácilmente pueden cumplirse con el uso de *cheat codes*). Sin embargo, estas variaciones en los finales no dependen de forma directa del uso de trucos: la condición para que se desencadene una u otra escena es, por ejemplo, que la variable "dinero" sea mayor o igual a un número, o que "objeto en inventario" sea *true*. El cómo se modifican esas variables no está contemplado al momento de validar. Dicho de otra forma, lo que el algoritmo del juego está preguntando es si el dinero alcanza cierto número, no está preguntando si se utilizaron trucos. De esta forma, un jugador que realiza todo el trabajo y un jugador que utiliza trucos obtienen el mismo final.

INSIDIA

Allí es donde se encontró el vacío que Insidia pretende completar. En este videojuego se resuelve este problema, la falta de una respuesta por parte del sistema ante el uso de trucos, en los dos aspectos anteriormente mencionados.

Por un lado, al introducir los trucos, la ayuda que recibe el jugador proviene de elementos propios dentro de la narrativa (por ejemplo, un personaje que afirma tener contactos se ofrece para ayudar), la respuesta del sistema no se da por generación espontánea.

Por otra parte, el uso de trucos influye en cómo se resuelven los diferentes niveles y, por consiguiente, tiene consecuencias al final del juego. El jugador podrá ver sus acciones reflejadas en cómo se desenlaza la historia, obteniendo distintos finales si utiliza trucos o no.

Argumento

La historia transcurre en la ciudad de La Plata, en un futuro no tan lejano. Demian, un investigador privado, indaga sobre la misteriosa desaparición de su amigo Lucas, con quien tuvo contacto por última vez en circunstancias sospechosas.

Habiéndose conocido desde hace varios años, Demian sabe que Lucas suele plantear e intentar fundamentar teorías conspirativas, aunque nunca ha tenido éxito, al menos hasta ahora. Luego de varios días de investigar sin descanso, Lucas se comunica con Demian simplemente para decirle “esta vez sí”, y luego desaparecer completamente. Éste último, preocupado, visita la casa de su amigo, donde descubre pistas que lo guían hacia un hotel en la ciudad. Luego de intentar, fútilmente, pedir ayuda a la policía, Demian decide continuar por su cuenta siguiendo las aparentes pistas de Lucas hacia el hotel. Es entonces cuando se topa con Bruno, quien se ofrece a ayudarlo, si Demian demuestra no ser un policía encubierto. De aquí en adelante, el jugador puede decidir si continuar trabajando solo o pedir ayuda a Bruno y sus contactos para seguir hallando señas del paradero de Lucas.

Al adentrarse en el hotel, Demian descubre que Lucas tenía una habitación reservada en él, y al registrarla nota que falta la computadora personal de su amigo, de la cual jamás se separa. Revisando las cámaras de seguridad, el investigador nota que un grupo de personas se llevaron la computadora, por lo que procede entonces a

buscarlos. Luego de descubrir el paradero de estas personas, Demian recupera la computadora, notando entonces que, aparentemente, no hay información relevante, hasta que finalmente nota una pista que le indica un lugar.

Demian decide ir al lugar señalado, aunque previamente recibe una llamada de la policía local advirtiéndole sobre Bruno, pero cuando Demian consulta si averiguaron más sobre su amigo, le responden de forma amenazante que se mantenga al margen. Ignorando esto, el muchacho va al lugar indicado por la pista, y se percata de que no hay forma aparente de entrar, más que por las alcantarillas, así que entra en ellas.

Una vez debajo, Demian se encuentra con una pandilla que le impide avanzar. Finalmente, él se abre paso y, por las alcantarillas, logra ingresar al lugar: una rotisería abandonada. Allí, luego de investigar el lugar exhaustivamente, encuentra una bolsa con una memoria USB y un recibo de compra. Demian regresa entonces a la computadora, y al colocar el dispositivo USB nota que está cifrado con un token y un PIN, además de tener un número de intentos limitado. El joven descubre entonces que hay coordenadas en el recibo de compra, y decide seguirlas. Las indicaciones lo llevan a un centro comercial, donde es interceptado por la policía, quien lo acusa de destrozos e injurias y pretenden arrestarlo. Demian escapa y se adentra en el centro comercial, buscando el punto exacto de las coordenadas mientras evade a los agentes de la ley.

Luego de varias idas y venidas, llega al punto indicado: un baño en reparación. Al entrar, Demian nuevamente revisa el entorno y descubre oculto el dispositivo de token, también junto a una dirección y un nombre. Se dirige entonces a ese lugar, que se trata de un gran mercado callejero con un enorme número y variedad de puestos. En cuanto llega al puesto que menciona el papel, se percata de que la parte final que necesita, el PIN, debe pedírselo a una persona.

Es entonces cuando el uso de trucos trae sus consecuencias, pues dependiendo de la cantidad de ayuda que haya recibido el jugador a lo largo del juego, obtendrá uno de tres finales diferentes, los cuales se detallan más adelante.

Personajes

- Demian Choix: protagonista, un joven investigador privado, con conocimientos en computación y defensa personal.

- Bruno: aparece en reiteradas ocasiones para ayudar a Demian en su investigación, de forma directa o mediante contactos.
- Lucas Manett: es el amigo de Demian, se lo ve solamente en flashbacks o mensajes grabados.
- Policías (3)
- Empleados hotel (2)
- Mafiosos/Pandilleros (8)
- Lex: joven quien conoce el PIN.
- Leo Matzri: Productor musical reconocido, involucrado en un cártel de drogas y líder de una mafia.

Si bien hay diálogos en el juego, los personajes no hablan y sus palabras se ven expresadas textualmente. Sin embargo, en determinados niveles tienen voces, pero para emitir quejidos, gruñidos y otros sonidos contextuales.

Género Narrativo y Estética

Para poder dar buen uso a la posibilidad de modificar el final del juego con las acciones realizadas en el transcurso del mismo, es necesario que el videojuego tenga un alto contenido narrativo, cosa que el género de historias policiales o de investigación brindan perfectamente. A su vez, para que argumentalmente funcione la idea de un protagonista que se valga de sus propios medios, no siempre legales, se requiere un personaje con ciertas características de “anti-héroe”, el tipo de personaje característico del género *noir*.

Por último, la locación temporal en alguna clase de futuro, con los elementos visuales que esto implica, se realizó como una elección personal.

Así, se tomó la decisión de combinar la estética semi futurista o de neón, con componentes del cine o los comics policiales *noir*. Para lograr equilibrar estas dos estéticas aparentemente opuestas, se utilizaron principalmente dos recursos.

En primer lugar, en todo el trabajo de iluminación, tanto en entornos como personajes, se buscó la utilización de sombras duras y prominentes. Éstos últimos presentan características de la estética futurista, mientras que en los escenarios se incorporan algunos elementos de *art decó* (contemporáneo al origen del cine *noir*). En los exteriores, los elementos del ambiente se encuentran en escala de grises, dándosele color únicamente a los carteles publicitarios, para reforzar visualmente el contraste.

En segundo lugar, en la interfaz se decidió el uso de elementos con líneas rectas y angulosas, características del *art decó*, pero con colores vibrantes característicos de la estética neón, para simular cual si fueran hologramas.

Géneros de videojuegos

En el transcurso del videojuego se utilizan elementos característicos de cuatro géneros diferentes, de acuerdo a los requisitos de cada nivel. Esta decisión se tomó con el fin de evitar la monotonía al momento de jugar, y debido al hecho de que un solo estilo de juego no satisfacía completamente los requerimientos de todos los niveles. Asimismo, los diferentes tipos fueron distribuidos de la forma más equitativa posible en el desarrollo del juego. A continuación se explican los cuatro géneros de los cuales se tomaron elementos.

- **Point & Click, o Aventura Gráfica:** Es utilizado en los niveles de Investigación. Consiste en que la acción del jugador se limite a seleccionar entre una serie de elementos disponibles del entorno, usualmente con el mouse, pero también es posible con botones del teclado.
- **Coordinación:** Se utiliza en los niveles de Hackeo o de Forzar cerraduras. Similar a los juegos musicales, consiste en oprimir ciertas teclas o botones en el momento indicado para poder avanzar.
- **Plataforma:** Presente en los niveles de Exploración y Pelea. Se trata de los juegos en los que el jugador debe mover al personaje para esquivar objetos, y combina elementos de acción al poder golpear y esquivar golpes. Usualmente se desarrollan en un entorno bidimensional.
- **Árbol de Diálogos, o Novela Visual:** Es el tipo de juego utilizado en los niveles de Conversaciones y Decisión. Se basan en la toma de decisiones, principalmente en las respuestas a diálogos, para decidir el curso que toma la historia.

Para reducir la posible confusión o dificultad, todos los tipos de juego involucrados utilizan, en Insidia, solamente el teclado como método de entrada.

TRUCOS EN INSIDIA

Como se mencionó anteriormente, en Insidia los *cheat codes* brindan ayuda al jugador de forma diegética, es decir, integrada a la narrativa, y tienen consecuencias al momento de finalizar el juego.

Utilización

Esto se muestra por primera vez al comienzo, cuando Bruno se ofrece a ayudar a Demian, con la condición de que éste diga una palabra clave. Allí se introduce al jugador esta nueva posibilidad de recibir ayuda, siempre y cuando sepa qué decir. En este primer encuentro, si Demian acepta la ayuda y acierta la palabra clave, Bruno lo ayuda a superar el nivel mediante un soborno, evitándole al jugador el tener que buscar la forma de ingresar al edificio pertinente al nivel.

Desde ese nivel en adelante, al jugador se le ofrece la posibilidad de recibir ayuda de Bruno y sus contactos, pero para obtenerla debe conocer una clave diferente en cada nivel.

En el primer encuentro, esta clave es autorreferencial, pues el mismo Bruno dice a Demian que éste debe “asegurar que no es un policía”, literalmente. Se decidió emplear este código sencillo, para que el jugador pueda concentrarse en entender rápidamente cómo funciona esta instancia, y no tanto en deducir la clave en cuestión. En los niveles subsiguientes, sin embargo, el jugador debe buscar las claves de forma transmedial, externa al juego, en elementos de la misma ciudad de La Plata, mediante la utilización de herramientas como Google Maps.

Para esto, los demás personajes dan algunas pistas en sus diálogos respecto a qué debe buscar el jugador, y por si esto no fuera suficiente, en el escenario del nivel se incluye, de manera muy disimulada, un link a alguna ubicación específica de la ciudad. De todos modos, en ninguno de los casos se le brinda al jugador la respuesta de forma directa, sino que debe realizar un pequeño trabajo de deducción para obtenerla. Así, por ejemplo, en determinado nivel los personajes hablan de un elemento “central” donde “todo converge”, y la clave en cuestión es “plaza moreno”.

El ingreso de los códigos se da mediante el uso de cuadros de texto, similar a las consolas de comandos utilizadas por algunos juegos, para que el jugador pueda

distinguir fácilmente cuando puede utilizar algún truco y, a su vez, simplificar al sistema la detección del mismo.

Consecuencia

Al detectar el ingreso acertado de las palabras clave, el sistema desencadena la respuesta indicada en el momento, pero además lleva un contador para evaluar qué tantos trucos utilizó el jugador a lo largo del juego, sin que éste lo sepa.

De este modo, al llegar al nivel 13, dependiendo de qué tantos códigos se hayan utilizado, el jugador puede obtener tres finales diferentes.

- Final Malo

Si el jugador ha utilizado una gran cantidad de trucos (7 o más), obtiene un final malo. En este, la persona que debe decirle a Demian el PIN, último elemento necesario para desbloquear la computadora de Lucas, no confía en él debido a que solicitó ayuda a Bruno. Entonces le revela que Bruno y sus contactos están implicados en la desaparición de Lucas, y que la ayuda que le brindaron en el transcurso del juego simplemente fue para mantenerlo a raya y que no descubra más allá de lo que ellos querían. Desafortunadamente, al ayudarlo también pudieron rastrearlo, por lo que Demian cae en una emboscada, de la cual no sobrevive.

- Final Intermedio

Si el jugador utilizó una cantidad moderada de trucos (de 4 a 6 inclusive), obtiene un final intermedio. Aquí, Demian consigue el PIN necesario y logra desbloquear la computadora, descubriendo la investigación que Lucas estuvo realizando: Allí se entera de que su amigo descubrió no solo maniobras ilegales de un reconocido productor del mundo del espectáculo, sino también su íntima relación con un cártel de drogas, el cual tiene entre sus miembros a Bruno. Al querer divulgar esta información, Lucas se volvió una molestia para esa mafia, por lo que lo quitaron del medio, pero él, a sabiendas de que esto pasaría, dejó a Demian todas las pistas para que solo su amigo pudiera seguirlas y descubrir la verdad. Por desgracia, como Demian recibió algo de ayuda de la mafia, logran rastrearlo de todos modos, y se encargan también de él, antes de que pueda difundir la verdad.

- Final Bueno

Si el jugador usó pocos trucos (3 o menos), logra el final bueno. Este es el final canónico, en el que Demian sigue las pistas y descubre toda la verdad, pero además trabaja sin descanso hasta que logra hackear los medios de comunicación y divulgar todos los descubrimientos de Lucas. Al hacer esto, sabe que la organización criminal irá detrás de él, pero al menos tiene la esperanza de lograr alguna clase de justicia, y que su amigo no haya muerto en vano.

De esta forma, en Insidia no solamente el uso de trucos influye en qué tipo de final se obtiene, sino también en la extensión del juego, pues cuanto mejor el final, se agrega un nivel más con respecto al anterior.

CONCLUSIÓN

Al pensar en el videojuego como obra o sistema uno creería que se trata del elemento interactivo por excelencia en el cual, después de tantos años y con una industria tan grande, todo problema de interfaz ya fue resuelto, y toda nueva propuesta ya considerada. Sin embargo, hemos visto que esto no es así, puesto que los trucos o *cheat codes* son, inevitablemente, una pieza más dentro del videojuego, y desde su origen se han mantenido como elementos externos a su entorno y narrativa.

Esto es comprensible en el contexto de su origen: herramientas utilizadas por los mismos desarrolladores para poder probar y pulir los juegos. Sin embargo, con la divulgación de estos códigos y la rapidez con que despertaron interés en el público general, la idea de incluirlos narrativamente comenzó a verse cada vez más factible, aunque aún así no se ha desarrollado.

Insidia propone dos formas de incorporar el uso de trucos de forma diegética: haciendo que la “ayuda” que brindan tenga una explicación lógica dentro del universo del juego, y no por generación espontánea de elementos; y acarreando consecuencias en la historia o la narrativa si los *cheat codes* se usan demasiado.

Esto, a su vez, podría brindar ayuda en los intentos actuales por combatir el uso de trucos, especialmente en partidas individuales. En las partidas multijugador, el uso de códigos o trampas suele ser penalizado con el *baneo* de la cuenta, y la restricción del acceso al juego en cuestión por un determinado tiempo. En las partidas individuales, por otro lado, la penalización es muy poca: algunas plataformas cancelan el sistema de logros en una partida si detectan el uso de trucos, pero en muchos casos, esto a los jugadores no les interesa. Ahora bien ¿Seguiría siendo lo mismo si el juego en sí se viera modificado? Si el uso de trampas cambiara el desarrollo o desenlace del juego, ¿Las seguirían usando tan gratuitamente?

BIBLIOGRAFÍA

- Breeding, J. (2018). History of Video Game Cheats. Los Ángeles, EU.: Ranker. Recuperado de: <https://www.ranker.com/list/history-of-video-game-cheats/jordan-breeding>
- Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is.
- Estebanell Minguell, M. (2002). Interactividad e interacción. RELATEC.
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura, 1 (7), 37-44.
- Frome, J. (2009, January). The ontology of interactivity. In Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference. Oslo: University of Oslo.
- Hookway, B. (2014). Interface. MIT Press.
- Rost, A. (2001). Pero, ¿de qué hablamos cuando hablamos de Interactividad?. Center for Civic journalism, 2, 1-16.
- Sandí, H. R., & Ramírez, E. R. (2013). La Gamificación como participante en el desarrollo del B-learning: Su percepción en la Universidad Nacional, Sede Regional Brunca. In Innov. Eng. Technol. Educ. Compet. Prosper. Proc. 11th Lat. Am. Caribb. Conf. Eng. Technol (p. 10).
- Scolari, C. A. (2018). Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolucion, tecnologia.
- Wolf, M. J., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. Formats: revista de comunicación audiovisual.