

PARA UNA LECTURA LITERARIA DEL

VIDEOJUEGO:

Construcción de narrativas en mecánicas de lectura

crítica en *Dark Souls*

PARA UNA LECTURA LITERARIA DE LOS VIDEOJUEGOS:

*Construcción de narrativas en mecánicas de lectura crítica e intertextualidad
en Dark Souls*

Trabajo de grado para optar al título de:

Licenciatura en literatura

Director de trabajo de investigación:

James Cortés Tique

Julián Andrés Santamaría Hernández

Universidad del Valle

Facultad de humanidades

Escuela de Estudios Literarios

Licenciatura en literatura

Julio 2023

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	6
UN LUGAR ENTRE LA LITERATURA Y LOS VIDEOJUEGOS.....	10
1.1 Aproximación Artística.....	10
1.2 Aproximación Mecánica.....	12
1.3 Aproximación a la Jugabilidad.....	17
1.4 Aproximación Literaria.....	20
1.5 Aproximación a la intertextual.....	23
LECTURA EN EL VIDEOJUEGO.....	26
I. DARK SOULS: CONTEXTO E HISTORIA.....	34
II. FENOMENOLOGÍA DE LOS OBJETOS DEL JUEGO.....	42
1.1 Equipamiento del jugador.....	42
1.2 Magia.....	44
1.3 Objetos.....	45
1.4 Organización en el juego.....	48
1.5 Construcción de un rol a través de la lectura.....	48
III. COMPRENSIÓN MECÁNICA Y NARRATIVA MEDIADA POR LA LECTURA.....	54
1.1 Hoguera.....	58

1.2 Almas.....	63
1.3 Humanidad.....	67
1.4 Caballero Lautrec y el conocimiento a través de la muerte.....	72
IV. LECTURA METATEXTUAL DE DARK SOULS.....	82
1.1 Walkthroughs.....	84
1.2 Guías y Tutoriales.....	86
1.3 Let's Play	86
14. AAR (Informe Posterior a la Acción).....	87
15. Paratextos en Función de la Narrativa.....	91
CONCLUSIONES.....	95
REFERENCIAS.....	97

Resumen

En este trabajo de grado se realiza un análisis de la construcción de narrativas en los videojuegos, con un enfoque en *Dark Souls* (2011). Se explora cómo las mecánicas de juego fomentan la lectura crítica y la intertextualidad, permitiendo al jugador reconstruir la historia a través de la exploración y el análisis de objetos. Se comparan distintos enfoques teóricos sobre la relación entre videojuegos y literatura, destacando la fenomenología de los objetos del juego y su impacto en la experiencia narrativa. Se profundiza en la importancia del paratexto y la metatextualidad, además del papel de la comunidad de jugadores en la interpretación del videojuego mediante walkthroughs y guías. Y se examina cómo la interacción del jugador con el sistema del juego incita al jugador a tomar una posición de lector crítico para adquirir mayor comprensión de la narrativa del juego.

Palabras clave: Videojuego, Narrativa, Paratexto, intertextualidad, mecánicas de juego, juego de rol, metatextualidad, diseño de juego.

INTRODUCCIÓN

En el mundo actual de medios narrativos mediados por la tecnología, la construcción de elementos estéticos y artísticos en los videojuegos es cada vez más sofisticada. Al igual que casi todas las formas de arte que nacieron con la creación de nuevas tecnologías (de la impronta de Gutenberg a la invención de los hermanos Lumière con el cine, sin olvidar todas las formas de realidad virtual), los videojuegos han tenido un camino de escepticismo sobre si acaso se les puede considerar arte, como lo fueron en su tiempo la fotografía, que parecía presentar el fin de la pintura; el cine que comenzó como un espectáculo de magia de carnaval; o como el nacimiento de la misma escritura, que fue catalogada por Sócrates en su tiempo como una amenaza para la oralidad.

Al igual que con sus antecesores, comenzamos a ver un genuino interés por el estudio de los videojuegos desde otras perspectivas que nacen del desarrollo de sus capacidades narrativas, tecnológicas y artísticas. La identidad multimedial del videojuego permite que este sea analizado desde diferentes puntos de vista acordes con sus propuestas artísticas. Pueden incluir el diseño musical del videojuego, sus cualidades cinematográficas, la construcción de su narrativa y muchos otros aspectos. Por supuesto, no todos los videojuegos son iguales. Hay unos más musicales que otros; hay unos diseñados exclusivamente para el entretenimiento tomando la narrativa en segundo o tercer plano; están los que optan por hacer que el juego se sienta como algo pasivo, sencillo, para que la historia sea más accesible

porque es la que tiene más trabajo y peso. Están los juegos que intentan crear una especie de uniformidad estilística, en donde existe una cuidadosa atención hacia todos los recursos a disposición del medio a favor de una sofisticación a favor de crear nuevas, diversas y/o mejores narrativas, jugabilidades y experiencias.

Todo jugador en un videojuego asume el un papel protagonista como agente interactivo. La experiencia de juego entre un jugador y otro puede variar, ya que las experiencias y cambios en la historia del juego son distintas, como son distintas también las lecturas de una obra. Por ello casi todos los aspectos de un videojuego son entregados en forma de un diálogo en donde el juego presenta información, el jugador la recibe, la interpreta y responde en consecuencia para que esta respuesta (que puede ser válida o inválida) sea de nuevo recibida por el juego, y se repita el ciclo. Estos sistemas son conocidos como *mecánicas*, que vienen siendo todos los recursos que un videojuego tiene a su disposición para interactuar con el jugador y viceversa. Con la evolución y experimentación del medio las mecánicas se hacen más complejas para poder contribuir a una experiencia de juego en constante experimentación y renovación.

La sofisticación de las mecánicas en el diseño de un juego pueden lograr dar la sensación de estar experimentando una simulación más creíble de la realidad; construir estilos distintos en la narrativa, con los cuales el jugador descubre la historia de formas únicas en el medio; separar las reglas y formas en las que se juega un videojuego en relación con otros; y hacer una especialización de la experiencia de juego en donde una misma obra sea completamente distinta entre las partidas de varios jugadores. Para los propósitos de este trabajo de grado propongo estudiar un solo videojuego, y dentro de él, un conjunto limitado de mecánicas de

tipo textual que contribuyen a la construcción de su narrativa, de mundos posibles, de su sinergia con mecánicas no textuales y la propuesta de convertir a un jugador en un lector crítico a propósito de una lectura literaria de los videojuegos.

Nuestro objeto material de estudio es el videojuego *Dark Souls* (2011), un juego de rol y acción reconocido como uno de los juegos más importantes e influyentes en la historia moderna de rol y fantasía por su diseño de sistema de combate, estilo artístico de raíces japonesas con influencias de fantasía medieval europea. Y por la compleja construcción de niveles, mapas y escenarios interconectados que contribuyen a la creación de una mitología, historia, filosofía y jugabilidad. Todos estos elementos hacen del diseño y el estilo de *Dark Souls* único en los videojuegos, tanto así, que su importancia e influencia creó el subgénero *Souls-like*. *Dark souls*, y las secuelas de la saga con el mismo nombre han sedimentado un estilo de narratividad minimalista en donde el jugador es introducido al juego desconociendo casi por completo los aspectos fundamentales de la historia para que estos sean descubiertos conforme se desarrolla el juego. Esta característica fundamental del diseño del juego será nuestro objeto de estudio.

La historia de *Dark Souls* se va presentando al jugador a través de los diálogos de los personajes, la exploración del espacio de juego mismo y, mayoritariamente, con descripciones textuales de objetos repartidos por todo el mundo que presentan el contexto de todo lo ocurrido y lo que puede ocurrir en el juego. El uso de los textos en descripciones de objetos es la técnica narrativa más importante que posee el juego. De manera que *Dark Souls* incentiva al jugador a desarrollar aptitudes de lectura crítica para comprender la historia, pues un jugador que no ejerza un ejercicio activo de lectura y análisis probablemente no

comprenda muchos de los aspectos cruciales para entender la historia, incluso tras haber completado el juego. Esta afirmación o hipótesis que propongo representa el núcleo temático de mi objeto de estudio: el análisis de la paratextualidad instruccional y narrativa en el juego *Dark Souls*.

La exposición de esta investigación está compuesta por dos partes. La primera corresponde a un recorrido panorámico de la crítica del videojuego como medio en relación con la literatura. La segunda parte constituye el análisis de las funciones instruccionales y narrativas de la paratextualidad en *Dark Souls*.

Un Lugar Entre La Literatura y Los Videojuegos

En este capítulo de la monografía presentaré los aportes y problematizaciones hechas por diferentes autores interesados por la relación entre los videojuegos y otras formas de arte, en particular, la literatura. Dentro de las problemáticas que abordamos en las breves reseñas encontramos la comparación entre el lector literario y el jugador de videojuegos; las mecánicas y la definición que usaremos durante todo el estudio de *Dark Souls* (Altozano (2017)); el reto de construir mecánicas de lectura exitosas para un jugador que se entretiene jugando (Razbuten (2022)); en la perspectiva de la transtextualidad (Genette (1989)) relacionada con la multimodalidad, abordamos varias tendencias que proponen incluir no sólo la paratextualidad sino también la metatextualidad y las críticas de video foros. Los múltiples puntos de vista que exploramos en este capítulo ayudan a precisar mi objeto de estudio, y con ello, mi lugar en la crítica.

Aproximación Artística

Podemos empezar a trazar la trayectoria de una representación del estudio del videojuego como forma de arte y medio narrativo con Grant Tavinor (2009). En un contexto sociocultural donde los videojuegos se encuentran mayoritariamente trivializados e infantilizados, Tavinor los estudia desde una exploración filosófica y artística bajo una perspectiva académica. En su libro *The art of Videogames* Tavinor aboga por el potencial artístico y único de los videojuegos al posicionar al tradicional lector oyente/espectador de obras narrativas en un nuevo papel: el de jugador, como transición a un rol más activo en la experiencia de experimentar obras narrativas y artísticas; Tavinor resalta el nuevo potencial

en los videojuegos al dejar de ser únicamente testigo en el arte de contar historias. Para ello habla del concepto de *jugabilidad* y cómo este ayuda a la exploración de capacidades artísticas en la construcción de experiencias narrativas en los videojuegos; Tavinor explora las características técnicas y artísticas que definen a un videojuego, problematiza cómo al definir qué es un videojuego podemos entenderlo mejor como una forma de arte. También discute cómo se diferencia de otras formas artísticas, que tan limitante o provechoso pueda ser que sea un medio de entretenimiento, a veces más que un medio narrativo. Tavinor categoriza tres distintas formas en las que se puede estudiar el videojuego:

A menudo, la cuestión sobre la naturaleza de los videojuegos se plantea preguntando cuál de las formas culturales anteriores a los videojuegos se asemeja más a los videojuegos. Tres enfoques destacados en la literatura son: el enfoque narratológico, donde los videojuegos se caracterizan como nuevas formas de textos narrativos; el enfoque ludológico, donde se ven principalmente como juegos, aunque en un medio digital nuevo; y la teoría de la ficción interactiva de los videojuegos, que enfatiza sus cualidades ficticias. (Tavinor, (2009). *The art of videogames*, pp. 26)

Es importante tener presente la importancia del aspecto interactivo del videojuego, que es esencial para comprender las interrelaciones entre jugador y personaje. Sin embargo, dentro del enfoque de mi tesis el acercamiento al estudio de *Dark Souls* se centrará en el estudio narratológico del videojuego. Por ello debemos partir de una definición elemental del término *narrativa* en cuanto a lo que esta monografía le compete:

En un sentido clásico, la narrativa – o el casi sinónimo historia – parece ser una variación de características formales de artefactos representacionales, tal vez en la

forma en que estructuran su contenido en una disposición temporal que proporciona un punto de vista – a menudo, pero no necesariamente, el de un narrador – que motiva y guía una interpretación de ese material; o, como lo definí de manera aproximada en el capítulo 2, “un conjunto de eventos elegidos por su contribución a una trama que se desarrolla con un inicio, un desarrollo y un final.” (Tavinor, (2009). *The art of videogames*. Wiley-Blackwell.)¹

Tavinor presenta esta definición en su libro al enfrentarse a una problemática similar a la cual me enfrento yo. Al estudiar los videojuegos, necesitamos un terreno fundamental a la hora de adentrarnos en la teoría literaria para estudiarlos.

Aproximación Mecánica

José Altozano (2017), periodista y crítico de cine y videojuegos, invierte su trabajo en el estudio del videojuego más allá del entretenimiento, abogando por una sofisticación del medio hacia el mundo del arte. Enfatiza en el estudio de estilos, jugabilidad, intencionalidad estética, cinematografía, accesibilidad y otros conceptos para analizar el videojuego como producto audiovisual interactivo artístico y narrativo. Algunos de estos conceptos son traídos de otras formas de arte, otros exclusivos del videojuego; Altozano distingue aspectos fundamentales respecto al diseño de los videojuegos, particularmente la función de las relaciones entre juego y jugador a través de las *mecánicas*. Esta es una primera definición, de base, la más elemental.

Sería como los sistemas que definen las posibles acciones dentro de un videojuego.

¹ in a classical sense, narrative – or the near synonym story– seems to be some variation of formal features of representational artifacts, perhaps how they structure their content into a temporal arrangement providing a point of view – often, but not necessarily, that of a narrator – that motivates and guides an interpretation of that material; or, as I roughly defined it in chapter 2, “a set of events chosen for their contribution to an unfolding plot with a beginning, middle, and an end.”

Saltar es una mecánica. Disparar es una mecánica. Agacharse, correr, pegarse a la pared, hablar, arrojar objetos, combinar ítems, conducir o mantener la respiración mientras ajustas la trayectoria de tu disparo son mecánicas. Es tan fácil como fijarse en la morfología del nombre, que resulta de esas cosas que sirven para algo: son los mecanismos que mantienen el juego en funcionamiento. (Altozano, 2017, p.104)

El jugador es el actor protagonista de estas *mecánicas*. Es el hacer del jugador en su aspecto manual, práctico, con torpeza o destreza, como vehículo con el cual se relaciona con los sistemas programados del videojuego, franquear obstáculos, disparar... Esta es una función que no existe en la literatura. Altozano aboga por la importancia de las mecánicas dentro de un videojuego como un recurso artístico, como las figuras literarias lo son para la literatura. En ese sentido, para potenciar la realización de historias mínimamente coherentes, o a lo mejor, óptimamente artísticas, los videojuegos tienen a su disposición recursos únicos como lo son las mecánicas. En su forma más accesible, las mecánicas que permiten al jugador acceder y explorar el contenido del juego (saltar, interactuar con objetos, correr, elegir entre empezar el juego o cargar una partida previa) pueden ser consideradas como mecánicas fundamentales, o mecánicas simples. Luego están las mecánicas complejas, especializadas, que nacen del objetivo de un artista para hacer realidad dicha su visión en una obra.

Usemos el ejemplo de la mecánica de disparo: disparar al presionar un botón y acabar con tu enemigo es una mecánica. Si el jugador controla a un soldado profesional de operaciones especiales, disparar es un acto de destreza, fácil y satisfactorio para el jugador. Pero, si al crear un videojuego se tiene la visión de explorar una idea sobre la violencia y se pretende crear una narrativa al respecto, puede que la mecánica de disparo cambie en función a esa decisión de diseño. Y ahora el jugador controla a un soldado novato aterrado sobre la muerte,

puede elegir no disparar al enemigo, sino noquearlo y perdonarle la vida. Puede que los oponentes reaccionen cuando se les apunta con un arma, decidan rendirse, pedir piedad, y el jugador posea la decisión final de disparar o no. En este caso la mecánica cambia en función a los intereses narrativos y artísticos respecto al acercamiento que quiere hacerse a la historia. Una mecánica así logra que el jugador se sienta diferente al disparar en este juego, que se diferencia de otros juegos que pueden tener acercamientos distintos a lo que significa disparar, y un jugador que dispara a todos sus enemigos se convierte en uno diferente a un jugador que decide no matar a ninguno. Estas decisiones de diseño que toman en cuenta la historia y la relación del jugador con el juego expanden el propósito de una mecánica, convirtiéndolas en mecánicas complejas que mejoran la relación que el jugador tiene con el juego.²

Las historias en los videojuegos son construidas teniendo en cuenta la relación que tienen las mecánicas con la figura del jugador como mediador dentro de una historia, o como se suele poner: un jugador protagonista con agencia dentro de la historia misma. La calidad, o parte significativa de la calidad de un videojuego depende de que tan competentemente entregue una historia (un juego) al jugador. Se espera que sea accesible, divertida, interesante y esto en su mayor parte se logra con una multiplicidad de técnicas para sedimentar una jugabilidad bien definida.

Para lo que corresponde al núcleo temático de este ensayo, hemos de tener en cuenta que el término *mecánicas* es amplio cuando se habla de diseño de videojuegos. Abarca desde conceptos fundamentales del diálogo de un juego con el jugador, que se realiza mediante presionar un botón para que las figuras cambian de posición (creando mecánicas de

² He de aclarar que con mi idea de “mecánica compleja” estoy aludiendo sólo a una complejidad frente a las decisiones de diseño en cuanto a la narrativa del juego. Y no desde el punto de vista de diseño, de programación, el cual pertenece a un campo diferente del estudio de videojuegos del cual no hago parte, y por lo tanto tampoco esta monografía.

movimiento) hasta técnicas complejas para que una persona se relacione con los sistemas que rigen la historia de un juego (Como una mecánica en la que eliges qué personajes principales sobreviven al final de una historia, cambiando el hilo narrativo del juego).

Al acercarme a un estudio narrativo y paratextual de las mecánicas de lectura de *Dark Souls* me refiero a un grupo específico de mecánicas complejas del juego, para entender su propósito dentro de su construcción narrativa. Estas mecánicas giran en torno a la administración, adquisición y familiarización del jugador con objetos/recursos repartidos por el juego: La mecánica en donde la ubicación específica de un objeto en el espacio de juego tiene un significado para el jugador y para la narrativa; la mecánica en donde cada ítem en el inventario del jugador posee un texto anexado que constituye el corpus textual de la narrativa de *Dark Souls*; la mecánica en la que el jugador debe acceder a cada texto investigando en un menú, cómo interfaz de acceso, fuera del mundo del juego; y otras mecánicas específicas que explicaremos más adelante.

Razbuten (2022) realiza un acercamiento más específico respecto a las sensaciones producidas al jugar que representan el fracaso o éxito de las mecánicas en los juegos. Dedicó mucho de su trabajo audiovisual en el estudio, análisis y discusión alrededor de la jugabilidad en una gran variedad de videojuegos. Definida como la experiencia que tiene un jugador respecto a la efectividad o el fracaso de las mecánicas y reglas de juego para entretener al jugador, exponer la historia y, a grandes rasgos, hacer que un juego funcione. Desde mi enfoque de estudio de *Dark Souls*, el de las mecánicas de lectura. Razbuten se centra en el debate sobre el uso de la lectura en los videojuegos desde el punto de vista del jugador: ¿Que ocurre cuando leer deja de ser una mecánica y se convierte en una tarea, una obligación, un acto monótono que en el que el jugador decide ignorar la historia por que el acto de leer está

tan separado de juego que termina siendo un impedimento para la jugabilidad? En especial con una comunidad de jugadores que suelen estar más interesados en el aspecto activo y reaccionario del juego, en lugar de uno pasivo como el de la lectura; al estudiar las mecánicas de lectura en *Dark Souls* debemos preguntarnos qué tan bien son incluidas dentro del juego para que los jugadores las vean como un recurso del cual aprovecharse y no un obstáculo el cual deben soportar, o peor, ignorar por completo. El trabajo de Razbuten gira en torno a una categorización, especialización y crítica de la diversión en la jugabilidad. En lo que compete a nuestro estudio de mecánicas textuales en *Dark Souls*, Razbuten se preocupa por que la lectura en los videojuegos sea un recurso problemático a la hora de disfrutar un juego. En donde los jugadores se sienten obstaculizados, interrumpidos o aburridos en lugar de ser incentivados a conocer la historia de un videojuego a través de la interacción con textos en el juego. Respecto esta constante problemática por la atención y disfrute del jugador con la inclusión de textos en los videojuegos Razbuten describe su experiencia:

(...) Después de un rato, comenzaba a parecer que estaba leyendo casi tanto como estaba jugando, estropeaba el ritmo. Aunque eran disfrutables hasta cierto punto, interactuar con ellos casi se sentía separado del núcleo del juego. Así que empecé a saltarlos. Y esto me pasa con casi todos los juegos que juego que tienen este tipo de entradas de texto. Independientemente de si están bien escritos o son interesantes. Muchas veces afectan el ritmo del juego, así que dejan de ser valiosos para mí. En general, el ritmo es una de las cosas más difíciles de acertar al diseñar un juego, ya que es imposible prever cómo cada jugador individual abordará un título. Hay demasiados elementos en los videojuegos que compiten por el tiempo del jugador.

(Razbuten, 2022, 1m16s).³

³ (...) And after a while it started to seem like I was reading almost as much as I was actually playing. It threw off the pacing, and even though they were enjoyable to a degree, interacting with them almost felt separate from the core of the game, so I just started to skip them. And this happens to me with nearly every game I play that has these kinds of text

El estudio narrativo de *Dark Souls* que pretendo realizar se encuentra dentro del dilema de cómo pueden construirse narrativas profundas y complejas en el videojuego, sin que esto sacrifique la consistencia de la jugabilidad y el entretenimiento. Esto respecto a la relación de un jugador que realiza el ejercicio de analizar, leer y comprender textos mientras juega, y cómo se ubica en el delicado equilibrio de establecer un ritmo de juego, como en la literatura es equivalente al ritmo y la tensión de una novela: un libro que se detiene todo el tiempo a explicarse a sí mismo y al lector todo lo que ocurre en la trama y en la mente de los personajes despoja al lector de la oportunidad de interpretar la historia por sí mismo. Así se pierde la capacidad de construir tensión, suspenso o anticipación alrededor del misterio y la adecuada progresión de la trama. El mismo efecto ocurre cuando un jugador no puede adentrarse y explorar un mundo por más de un minuto sin ser interrumpido por el juego para explicar su historia, enseñar al jugador a donde tiene que ir exactamente, como tiene que hacerlo y qué pasos específicos debe cumplir para lograrlo, arruinando así la experiencia de juego. Como suele llamarse de forma popular “tomar al jugador de la mano” en exceso.

Aproximación a la Jugabilidad

Estudiar las mecánicas de un videojuego conduce a cuestionar la efectividad de las mismas, y existen muchos puntos de vista por los cuales podemos construir argumentos para hablar del efecto que tienen las mecánicas complejas de *Dark Souls* en el jugador. Daniel Vella (2015) realiza un estudio sobre la experiencia de juego de *Dark Souls* elaborando la idea de *Ludic Sublime*, un momento de sensibilidad estética del cual el jugador es protagonista durante la interacción con el juego.

entries. Regardless of if they are well-written or interesting, a lot of the time they hurt the game's pacing, so they stop being worthwhile for me to engage. In general pacing is one of the hardest things to get right when designing a game as it is impossible to account for how each individual player will approach a title. There are so many elements to games that are competing for the player's time.

Esto nos permitirá teorizar los juegos como objetos estéticos, construcciones mentales desarrolladas por el jugador mientras interactúa con el sistema de juego invisible — lo que, a su vez, nos permite sugerir que lo que podría llamarse el 'sublime lúdico' es un momento estético crucial en la interacción del jugador con un juego, definido por el impulso del jugador hacia el dominio del juego enfrentándose a la imposibilidad de obtener un conocimiento completo y directo del sistema subyacente. (Vella, 2015)⁴

Vella maneja el concepto de *Ludic Sublime* desde una perspectiva enfocada a la sensación de juego, esto respecto a cómo la narrativa ambigua de *Dark Souls* guía al jugador de formas sutiles, casi imperceptibles, para que se relacione con sus mecánicas de juego particulares, las cuales logran crear esta atmósfera palpable en la que, incluso cuando el jugador se está relacionando directamente con los sistemas narrativos y jugables de *Dark Souls*, el conocimiento completo de estos sistemas es aún imperceptible (Vella, 2015). Este concepto puede ser apreciado desde los estudios literarios. Las mecánicas complejas de *Dark Souls*: el aventurarse por el mundo, interactuar con sistemas de credos y religiones con propósitos y funcionamientos ambiguos, encontrar objetos sin ningún valor aparente, recursos del juego cuyo propósito no es inicialmente aclarado para el jugador y objetos mágicos cuyo efecto es desconocido. Todos estos momentos al jugar pueden ser dominados, comprendidos y apreciados desde la lectura crítica por parte del jugador. Lo que cambia por completo la forma en la que se entiende y se juega a *Dark Souls*.

La maestría de los sistemas del juego, cuya función y propósito suelen ser enseñados de forma clara y concisa en otras obras, producen un efecto de catarsis en el jugador. Separa la

⁴ This will let us theorize games as aesthetic objects, mental constructs developed by the player as she engages with the unseen game system — which, in turn, allows us to suggest that what may be called the “ludic sublime” is a crucial aesthetic moment in the player’s engagement with a game, defined by the player’s drive towards mastery of the game coming face-to-face with the impossibility of obtaining complete, direct knowledge of the underlying system.

idea de un videojuego cuyo lenguaje parece un total misterio en un principio, y se convierte en un repertorio de herramientas, narrativas, sensoriales y mecánicas cuando el jugador se familiariza con ellas. El lúdico sublime es un concepto con el que podemos aproximarnos a la sensación que genera la comprensión de las claves del juego. Una especie de premio, de recompensa, un momento en que todos los indicios del juego coinciden. Según mi hipótesis, el lúdico sublime, producto de una multitud de características del diseño y el recorrido de un videojuego, incluye las mecánicas de lectura de *Dark Souls* como parte vital de una interconexión simultánea con todos los componentes de una obra, que es completada por el jugador en el proceso de apreciar la obra.

Franziska Ascher (2015) escribe sobre *Dark Souls* desde el protagonismo de los objetos (armas, armaduras, llaves, monedas, pergaminos, piedras preciosas, etc.) para construir la mayor parte de la narrativa del juego. Elección de diseño que parece contraponerse a la tradición del videojuego de elegir una narrativa heredada del cine, con diálogos y cinemáticas dentro del juego donde las actuaciones de voz, el guión y el manejo de la cámara son esenciales para la calidad en la que es presentada la historia del juego (como *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), *The Last of Us* (2013)); Ascher describe el papel que tienen los objetos en *Dark Souls* como los narradores principales de la historia. Cada objeto cuenta con un texto descriptivo el cual ayuda al jugador a entender su funcionalidad, origen y su papel en relación con el mundo que lo rodea. Ascher expande esta idea del objeto como recurso narrativo cuando se explora las condiciones en la que los jugadores pueden encontrarlos: Puede que un personaje le regale un objeto al jugador, y el hecho de que ese personaje sea el dueño original contribuye a la historia de sí mismo, qué importancia tiene para el personaje, qué uso puede darle el jugador una vez obtenido; existen instantes de juego en donde se debe asesinar a un personaje para conseguir sus posesiones, y estas cuentan aspectos vitales de su

vida y sus propias motivaciones (Ascher, 2015). Teniendo esto en cuenta, si tratamos de realizar un estudio paratextual de *Dark Souls*, no es solo el cuerpo del texto el cual el jugador lee, también podemos incluir todas las condiciones alrededor de cómo se ha llegado a obtener el objeto (texto) y cómo esto contribuye a la narrativa de *Dark Souls* a gran escala.

Al apoyarme de la tesis de Ascher podemos abarcar todos los aspectos funcionales de las mecánicas de lectura de *Dark Souls*, desde la jugabilidad hasta la construcción narrativa. La importancia que Ascher adjudica a las descripciones textuales de los objetos de *Dark Souls* es vital para esta monografía. Con esto en cuenta, podemos ir un paso más allá en cuanto a lo que nuestro estudio le concierne, lo que incluye tanto la construcción narrativa como la familiarización que el jugador adquiere con las mecánicas de juego. en un principio escondidas, que son reveladas a través de la lectura: La adquisición de recursos instruccionales para relacionarse mejor los sistemas y conceptos que rodean el juego.

Aproximación Literaria

Para acercarnos a un análisis textual y narrativo del videojuego podemos empezar con Gérard Genette (1989), quien acuñó el término transtextualidad en su libro *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Con ello dio protagonismo a la relación que existe entre un texto con otros, desglosando el concepto en la existencia de intertextos, paratextos, metatextos y architextos. Al día de hoy, las definiciones de estos tipos de textos son escogidas para estudiar las nuevas formas en las que se configuran las distintas fuentes en las que se pueden encontrar los textos. Para los propósitos de esta monografía, la definición de paratexto de Genette es fundamental:

Pero el texto raramente se presenta desnudo, sin el esfuerzo del acompañamiento de

un cierto número de producciones, verbales o no, como el nombre del autor, un título, un prefacio, ilustraciones, que no sabemos si debemos considerarlas o no como pertenecientes al texto, pero que en todo caso lo rodean y lo prolongan precisamente por *presentarlo*, en el sentido habitual de la palabra, pero también en un sentido más fuerte: por *darle presencia*, por asegurar su existencia en el mundo, su “recepción”, y su consumación, bajo la forma (al menos en nuestro tiempo) de un libro. Este acompañamiento, de amplitud y de conducta variables constituye lo que he bautizado, conforme al sentido a veces ambiguo de este prefijo en francés, el paratexto de la obra (...) El paratexto es para nosotros, pues, aquello por lo cual un texto se hace libro y se propone como tal a sus lectores, y, más generalmente, al público. (Genette, 2001, p.7)

Desde la definición de Genette del paratexto en la literatura podemos avanzar hacia el campo del estudio transtextual de los videojuegos. Este ya tiene precedentes, Souvik Mukherjee (2017) aboga por el estudio de los videojuegos definiendo los paratextos en una amplia gama de componentes. Cuando se estudia el videojuego como un texto se pueden catalogar como paratextos aquellos elementos de un videojuego anexos pero no incluidos en la jugabilidad de la obra misma. En ese sentido, los aspectos paratextuales del videojuego pueden estudiarse como aquel conjunto de información repartida en la pantalla de juego que se diferencia del acto de jugar.

Es normal que antes de empezar un juego, entres a la pantalla de inicio, con un menú que te permite empezar una partida, cargar una ya avanzada, ajustar las opciones de control y vídeo, cambiar el idioma, etc. Muchos juegos personalizan este menú principal de acuerdo a la estética y narrativa de la obra. Un juego de carreras puede diseñar un menú con colores llamativos, fuentes de texto estilizadas y luces dinámicas acompañadas con música de moda

de fondo. Cómo un juego de terror elige no tener música, y acompañar el movimiento de la interfaz de un menú minimalista de colores opacos con teclas de piano que hacen eco. Estas decisiones respecto al diseño paratextual preparan al jugador para el estilo y el ritmo que puede tener un juego, cambiando así la recepción que el jugador tendrá sobre éste; otros paratextos pueden ser informativos, presentes mientras el juego se desarrolla, como la interfaz de juego que muestra la barra de vida, recursos e inventario del jugador. Todos estos pueden variar en estilo e intención. Mi objetivo al estudiar el diseño de las mecánicas de lectura en *Dark Souls* es el de un acercamiento paratextual. Algunas de las muchas mecánicas de *Dark Souls* aprovechan los recursos paratextuales del juego en relación con la construcción de su historia. Los objetos en *Dark Souls* pueden ser administrados, investigados y organizados a través de menús y archivos del jugador, accesibles durante el juego, anexos al juego, por lo tanto: Paratextos. Es en la importancia de los objetos de *Dark Souls* para la construcción de una textualidad en el juego que se centra nuestro estudio, cuando adoptamos la definición de Genette a medios narrativos textuales como el videojuego. Esta paratextualidad aporta información al jugador de orden tanto narrativo como instruccional.

Guiándome por el estudio paratextual de la narrativa de los videojuegos, el diseño con el cual el jugador accede a las descripciones de objetos en *Dark Souls* entran en la categoría de los paratextos. Si consideramos el acto de jugar *Dark souls* como el texto principal, y los textos descriptivos como anexos del juego. Esta primera parte de mi tesis se enfoca en el análisis narrativo de las mecánicas de juego en *Dark Souls*. Su estructura, función e importancia al construir una historia con dinámicas únicas en el medio de los videojuegos que apuntan al condicionamiento de jugadores como lectores críticos. En relación con las ideas que Mukherjee propone alrededor de la paratextualidad en el videojuego.

Aproximación Intertextual

Souvik Mukherjee expande su visión del concepto del paratexto en los videojuegos, incluyendo también fuentes exteriores del juego como manuales, guías y hasta comentarios y reseñas de otros jugadores en foros de internet en pro a la construcción de una “textualidad” del videojuego.

La narrativa del juego, por lo tanto, no es rígida ni legible de ninguna manera. La historia del videojuego, en virtud del hecho de que debe ser escrita en su existencia por el jugador (aunque, por supuesto, hay una historia de fondo que ha sido pre-codificada por los desarrolladores del juego), es más 'escribible' (scriptible) que 'legible' (lisible) , utilizando la terminología de Roland Barthes. En su análisis en *S/Z* (1970), Barthes identifica dos tipos de textos: el 'legible', o uno en el que el lector es el receptor de un significado fijo y predeterminado, y el 'escribible', en el que el lector construye activamente el significado del texto. En la historia del videojuego 'escribible', por lo tanto, no es posible obtener un texto estático que pueda ser analizado de la misma manera que las narrativas impresas o el cine. Como tal, para analizar la historia del videojuego, es necesario considerar tanto los aspectos materiales (como el CD o DVD, el código, mapas, manuales y otras cosas que vienen empaquetadas con el juego) como los aspectos experienciales (obtenidos de diarios de jugadores, reseñas y comentarios). Ambos aspectos son paratextuales; de hecho, para construir cualquier textualidad del videojuego, primero deben considerarse los elementos paratextuales. (Mukherjee, 2017, p.63).⁵

⁵ The game narrative is, therefore, not rigid or readable in any way. The videogame-story, by virtue of the fact that it has to be written into existence by the player (although there is, of course, a back story that has been pre-coded by the game's developers) is more scriptible (writerly) than lisible (readerly) to use Roland Barthes's terminology. In his analysis in *S/Z* (1970), Barthes identifies two kinds of texts—the “readerly,” or one where the reader is the receiver of a fixed predetermined meaning, and the “writerly,” where the reader actively constructs the meaning of the text. In the “writerly” videogame-story, therefore, it is not possible to obtain a static text that can be analyzed in the same way as printed narratives and cinema. As such, to analyze the videogame-story, one needs to consider both the material (such as the CD or DVD, the code, maps, manuals, and other things that are packaged with the game) and the experiential aspects (obtainable from player journals,

Mukherjee es uno de los autores que propone un estudio de los videojuegos desde las teorías literarias como las de Genette. Focaliza la idea novedosa de la posibilidad de apreciaciones narrativas no desde el juego en sí, sino en sus paratextos para una construcción de una literatura menor desde la teoría de Gilles Deleuze y Félix Guattari en *Kafka: Por una literatura menor* (1975). Para recrear este análisis Mukherjee elige el estudio de *Walkthroughs*, *let's play* y *AAR* (*reporte posterior a la acción*), que consisten en la documentación del acto de jugar un videojuego por la misma comunidad de jugadores. Sus capacidades para crear narrativas exclusivas de la experiencia documentativa de uno o varios jugadores con el videojuego, alejándose de la idea de la interacción original jugador/videojuego como acto individual.

Los saberes enciclopédicos de guías, tutoriales, ensayos y críticas sobre la obra son todos recursos fuera del juego. Así mismo, pueden estudiarse como parte de la misma narrativa de un videojuego en función de cómo transforma la visión que un jugador tiene al experimentar una obra de distintas formas, dinamizando así el estudio narrativo en los videojuegos. Es importante resaltar que Mukherjee elige usar la noción de *paratexto* en un umbral extenso, que incluye aspectos dentro del videojuego (Interfaz, menús, cinemáticas) tanto fuera de él (Reseñas, tutoriales, foros). Estos últimos, desde la teoría de Genette, vendrían siendo catalogados como metatextos. En este ensayo, me referiré a ellos como tal. Así explorar el potencial del metatexto dentro de la recepción y la crítica que Genette propuso para literatura, y hoy puede ser usada en el videojuego:

El tercer tipo de transcendencia textual ¹⁰, que llama metatextualidad, es la relación -generalmente denominada «comentario»- que une un texto a otro texto que habla de él sin citarlo (convocarlo), e incluso, en el límite, sin nombrarlo. Así es como Hegel

reviews, and commentaries). Both of these aspects are paratextual; indeed, to construct any textuality for the videogame, the paratextual elements need to be considered first. (Mukherjee, 2017, p.63).

en *La Fenomenología del espíritu* evoca, alusivamente y casi en silencio, *Le Neveu du Rameau*. La metatextualidad es por excelencia la relación crítica. Naturalmente, se han estudiado mucho (metatexto) ciertos metatextos críticos, y la historia de la crítica como general, pero no estoy seguro de que se haya considerado con toda la atención que merece el hecho mismo y el estatuto de la relación metatextual. Esta tarea debería desarrollarse en el futuro. (Genette, 1989, p.13)

La elección de Mukherjee en su argumento por un análisis intertextual del videojuego constituye un aspecto esencial de la segunda parte de esta monografía. Aquí abordaremos la función de foros, walkthroughs, let's play, vídeo ensayos, documentales, críticas, artículos de opinión, y otras plataformas de discusión (que, insisto, no es paratextual en el sentido de Genette sino metatextual) creados por comunidades de lectores y escritores. Todos cumpliendo un papel crucial como complemento del cuerpo textual de *Dark Souls*. Complementos que pueden llegar a alcanzar niveles de cercanía y relevancia tan grandes con el material original, convirtiéndose en la primera experiencia que los jugadores tienen antes de jugar *Dark Souls*.

Lectura En El Videojuego

Revisar algunas obras que han incluido mecánicas de lecturas en el pasado, puede ayudarnos a entender mejor sobre la sofisticación del acercamiento que *Dark Souls* decide darle al papel de la lectura en el videojuego. Hacernos a la tarea de rastrear las influencias que tiene una obra contemporánea respecto al uso de textos para sus mecánicas puede resultar algo complejo, considerando que casi todos los videojuegos que contienen la intención de contar una historia dependen, en alguna medida, del uso del lenguaje textual para comunicarse con el jugador. Es por ello que usaré un conjunto limitado de videojuegos, que en su diseño decidieron darle papel a la lectura para la construcción de sus narrativas y precedieron a *Dark Souls*. Es importante resaltar las diferencias y similitudes entre los estilos en los cuales otros videojuegos usan la lectura para contrastarlos con mi objeto de estudio. Con ello podemos comparar cómo distintos títulos se aprovechan de la lectura en el videojuego para construir historias, y con ello definimos que hace exactamente que *Dark Souls* sea diferente:

Colossal Cave Adventure

En *The art of videogames* Grant Tavinor (1987) escribe sobre Colossal Cave Adventure, y explica su diseño y la influencia que ha tenido en la evolución del videojuego:

Colossal Cave Adventure es un juego de aventura basado en texto que implica que el jugador explore una caverna, donde intenta encontrar la mayor cantidad de tesoros posible y regresar a la entrada de la cueva. Los juegos basados en texto involucran fragmentos pre escritos de guión que se muestran al jugador dependiendo de los movimientos previos que haya realizado en el juego, los cuales también son textuales, ya que el jugador escribe comandos en un teclado (Tavinor, 2009, p. 36)⁶

⁶ Colossal Cave Adventure is a text-based adventure game that involves the player exploring a cavern where they attempt to find as much treasure as possible and return to the cave's entrance. Text-based games involve prewritten particles of script that are displayed to the player conditional upon the player's previous moves in the game, which are also text-based in that the player types in commands on a keyboard

Como uno de los más antiguos precedentes de la lectura del videojuego, en Colossal Cave Adventure, llamado solo *Adventure*, la escritura y la lectura son el cuerpo completo de la experiencia jugable y narrativa. Muy diferente a lo que *Dark Souls* hace en su propio formato moderno de juego, exploración de escenarios en tres dimensiones, música, animaciones, y actuaciones de voz, todo con acción en tiempo real. Por ello el espacio y las oportunidades que presentan ambos títulos para construir narrativas son completamente distintas. En el caso de *Adventure*, el uso de la lectura como mecánica es construida por las limitaciones tecnológicas de la época, de los lenguajes posibles con los cuales un programa es capaz de interactuar con el jugador.

Revisar una obra como *Adventure* antes de hablar de *Dark Souls* resalta las diferencias que resultan de usar la lectura para construir una historia en un videojuego. *Dark Souls* presenta su historia al jugador por medio de la lectura como una elección artística y estilística. A comparación de un clásico como Colossal Cave Adventure, en donde la lectura es una obligación, al ser el sistema por que el jugador juega y entiende la obra. En ese sentido, *Adventure* es el primer juego que podemos usar para entender, a grandes rasgos, cual es el camino que ha recorrido el videojuego que se concentra en la narrativa y en el videojuego de rol.

Resident Evil 3: Nemesis

Resident Evil 3: Nemesis (1999) Es un videojuego de terror y supervivencia, en donde el jugador toma el papel de Jill Valentine, una agente especial que trata de sobrevivir a una ciudad en ruinas en donde todos los habitantes han sido convertidos en zombis y otras criaturas debido a una arma biológica mortal conocida como el virus T. En la travesía del jugador por la ciudad Raccoon es posible encontrar archivos y fotografías como objetos repartidos por el transcurso del juego. Estos archivos se diferencian de otros objetos del

inventario del jugador, pues no son herramientas para sobrevivir, como munición, o medicina, llaves o herramientas con los cuales se puede interactuar para destruir obstáculos, acabar con enemigos, resolver acertijos y avanzar en el juego. Pero tampoco tienen un propósito exclusivo. Los archivos en Resident Evil cumplen el papel de ampliar la narrativa del juego. Proporcionan información respecto al mundo ficticio en el cual el juego toma lugar, expandiendo así el conocimiento que el jugador puede adquirir sobre el entorno en el que juega. Este aspecto es sumamente importante para entender la elección de la lectura para construir la narrativa en Resident Evil, pues las anécdotas, glosarios y memorias que constituyen los archivos del juego a los que me refiero no parecen tener utilidad en la jugabilidad, se diferencian de otros que cumplen ese papel al instruir al jugador para aprender a jugar. Para demostrar mi punto he de comparar dos archivos que pueden ser encontrados en el juego, uno competente a la jugabilidad, y otro a la narrativa. Así podremos apreciar ejemplos de videojuegos predecesores a Dark Souls en donde la lectura es usada en función de la historia:

<Herramientas para crear municiones>

Para crear varias municiones, necesitarás utilizar las herramientas de recarga y la pólvora.

<Herramientas de recarga>

Tendrás que utilizarlo si quieres crear diferentes tipos de munición. Combinando las herramientas de recarga y la pólvora, se crearán varias clases de munición.

<Pólvora>

Mezcla materiales para crear varios tipos de munición. Hay tres tipos básicos de pólvora: A, B y C. Date cuenta de que la pólvora C se crea mezclando los tipos A y B.

. (Game instructions B. Resident Evil 3:Nemesis, 1999)⁷

Esta es la descripción de los primeros archivos que se obtienen al principio del juego. A diferencia de los archivos a los cuales adjudico una utilidad narrativa, *instrucciones de juego B* es un documento bastante literal. Se limita a ayudar al jugador a entender la mecánica de juego que consiste en crear munición para armas. Este manual funciona como un instructivo directo para que un jugador inexperto pueda relacionarse de la forma más eficiente con las otras mecánicas del juego.

Es importante aclarar que la lectura en este caso no es la única opción con la que se puede conocer la forma en la que se crea munición en el juego, o descubrir para qué sirve. Un jugador puede descubrir toda la información del texto sin necesidad de leerlo, exclusivamente experimentando con los sistemas de juego sin conocimiento previo. Mi experiencia con *Resident Evil 3: Nemesis* refleja esta posibilidad: cuando tan solo tenía unos nueve años de edad descubrí casi todas las mecánicas del juego por intuición al haber jugado otros videojuegos, experimentando con los controles y los recursos a mi favor, o pidiendo consejo a otras personas que ya lo habían jugado. Esto debido a que mi versión del juego estaba en inglés, y yo no tenía idea de cómo hablarlo, mucho menos leerlo. Entonces, aprender cómo disparar, curarme, administrar el inventario, acceder al mapa, y crear munición fueron mecánicas con las cuales tuve un acercamiento particularmente distinto, alejado de la posibilidad de la lectura. Fue mucho tiempo después de haber jugado por

⁷ <Ammunition Creation System>

To create various ammunition, you need to use the "Reloading Tool" and "Gun Powder."

<Reloading Tool>

This is a necessary item if you want to create different types of ammunition.

By combining the Gun Powder and Reloading Tool, various type of ammunition will be created.

<Gun Powder>

Mix materials to create various types of ammunition. There are three types of basic Gun Powders : A, B and C. Please note that Gun Powder C is created by mixing A and B types.

primera vez el título que entendí para qué servían las instrucciones de juego. Esta anécdota no trata de darle valor a una forma de jugar por encima de la otra, sirve más para expresar tanto el valor de múltiples formas con las cuales un jugador puede relacionarse con un videojuego. Usemos un ejemplo más cercano a la idea de mecánicas de lectura que ayudan a la construcción de una narrativa.

1 de septiembre

Tras seis meses de duro entrenamiento, vuelvo a estar en forma. Era un buen soldado, pero ordenaron mi ejecución sin dar explicaciones. Me torturaron y me obligaron a hacer una confesión falsa. Pero la mañana de mi ejecución, ocurrió un milagro. Los superiores me concedieron una segunda oportunidad para vivir

15 de septiembre

Tuve unas vacaciones cortas y volví al Cuartel general. Parece que mi unidad U.B.C.S. se ha puesto en acción. Umbrella mantiene su propia unidad paramilitar para contraatacar el terrorismo corporativo y el secuestro de personalidades famosas. Además, tienen hombres especializados en asuntos de productos legales. Yo soy uno de ellos.

28 de septiembre

Ya está amaneciendo, pero aún nos arrastramos en esta pesadilla. No tenemos provisiones de ningún tipo. Los zombis caminan por las calles y se alimentan de carne humana. Si tuviera que volver a elegir, optaría por la ejecución. El corredor de la muerte era la gloria comparado con esto. He elegido apretar el gatillo yo mismo con la esperanza de que mi cadáver no vuelva a la vida. (Mercenary's Diary. Resident Evil 3:

Nemesis, 1999)⁸

⁸ September 1st

El *Diario de un Mercenario* es encontrado cuando el jugador interactúa con un cadáver específico en la ciudad. La historia que cuenta es la de uno de tantos soldados enviados por la corporación Umbrella, la compañía farmacéutica responsable por los acontecimientos del juego. Cuando tenemos el contexto de la historia del juego en cuenta, este archivo narra la historia de uno de tantos hombres que fueron engañados, manipulados y forzados a aceptar la misión de lidiar con los resultados del desastre con el virus T en Raccoon City, contratados por la misma compañía que provocó aquel escenario desastroso para tratar de cubrir sus huellas en lo que solo puede describirse como una misión suicida. Ahora bien, El mercenario que escribió el diario aparece muerto sólo como parte del escenario en el juego (figura 1). No es un personaje importante en la trama, ni siquiera tiene nombre. Su vida, trabajo, propósitos y motivaciones solo son accesibles textualmente en el archivo del juego. El hecho de que el jugador encuentre este objeto es intrascendente para que la narrativa principal sea comprensible, la de Jill sobreviviendo a una ciudad en ruinas. Con esto en cuenta, el valor narrativo que tiene este, al igual que muchos otros archivos del juego, yace en la construcción de la historia de Raccoon City. La utilidad de los archivos como mecánica de juego en *Resident Evil* es el de la comprensión que obtiene el jugador sobre la historia fuera del plano activo de juego.

Estás historias secundarias relegadas a la lectura en el juego constituyen recursos narrativos alternativos de una obra principalmente audiovisual. Volvamos un momento a mi experiencia

Following six months of intensive training, my body's edge had returned. I was a good soldier, but they ordered my execution with no reason given. I was tortured and forced to give a false confession. But on the morning of my execution, a miracle happened. The company had helped me out, giving me a second lease on life.

September 15th

I ended my vacation short and returned to the HQ office. It looks like my UBCS unit's been called into action. Umbrella maintains its own paramilitary unit to counter corporate terrorism and V.I.P. abduction. In addition, they have nightmen who specialize in handling problems caused by illegal products. I'm currently a member of the latter.

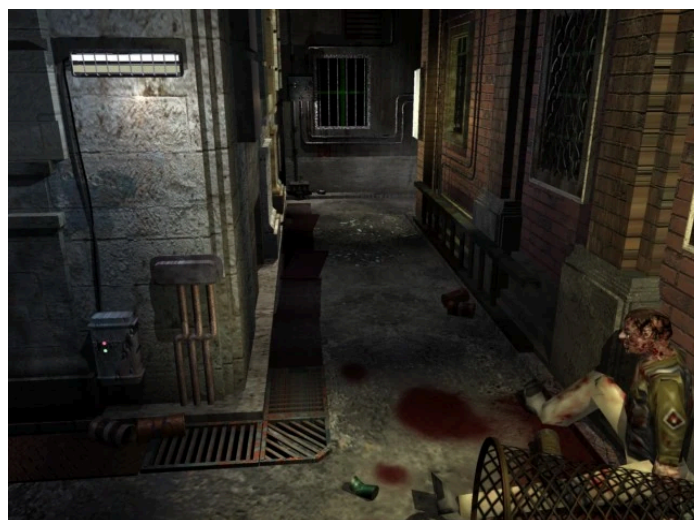
September 28th

Dawn's here, but we're still slogging through this nightmare. There are no provisions of any kind here. The undead walk the streets feeding upon the flesh of the living. Given the choice again, I would rather have been executed. Death row was a heavenly asylum compared to this place. I've chosen to pull the trigger myself, in the hope that my dead body won't come back to life.

inicial de niño, en donde no puedo leer. Cuando un jugador se encuentra con un archivo como el *Diario de un Mercenario*, y por alguna razón no quiere o no puede relacionarse con esta mecánica de juego, se pierde de un recurso permite construir narrativas anexas a la historia principal del juego para enriquecer la creación de este mundo ficticio. Muchos jugadores pueden no leer los archivos de *Resident Evil* porque, quizás no pueden acceder al mismo contenido del juego, al ser muy jóvenes, o no entender el idioma original. O quizás sencillamente, hay jugadores que no están interesados en la historia del juego y solo quieren disparar a monstruos y muertos vivientes, algo perfectamente válido en un videojuego de acción; como muchos recursos en un videojuego, los jugadores tienen libertad de decidir qué clase de contenido usan a su favor. En este caso particular existe la opción de acceder a la construcción del contenido narrativo opcional de *Resident Evil*, que ayudará al jugador a adentrarse en la historia de aquellas víctimas o victimarios de la catástrofe de Raccoon City.

Figura 1

*Shopping district alley, el diario se encuentra del cadáver en la esquina inferior derecha del escenario.*⁹



⁹ Capcom. (1999). *Resident Evil 3: Nemesis* [Videojuego]. Capcom.

La mecánica de *Resident Evil* con los archivos repartidos por el juego es muy parecida a la que *Dark Souls* tiene con todos los objetos del inventario del jugador. El propósito y ejecución de ambos sin embargo, tiene sus diferencias en el efecto que tienen en el jugador y en la diégesis de la obra. Los archivos de *Resident Evil* son aspectos adicionales del juego, enriquecen la historia como apéndices de la narrativa principal, mientras que los de *Dark Souls* son componentes indispensables para la comprensión de la historia. *Dark Souls* emplea este método a un grado de mayor presencia e importancia para la construcción de su narrativa; la historia de Jill Valentine y la lucha por su vida en Raccoon City existe completa, con o sin los archivos repartidos por el juego. Pero el papel de esta mecánica yace como un recurso de inmersión en el que el jugador entiende la historia del videojuego más allá de la línea que recorre mientras juega. Leer sobre el mundo de *Resident Evil* a través de personajes que estuvieron en situaciones parecidas a las que el jugador enfrenta enriquece la experiencia de juego. Los archivos en *Resident Evil* expanden la historia principal y el conocimiento que el jugador obtiene de este mundo y las personas víctimas de sus condiciones. Entonces entendemos esta mecánica en *Resident Evil* como una que potencia la construcción narrativa de su historia. Las mecánicas de lectura en *Dark Souls* siguen un hilo similar al de *Resident Evil* y crea su propia identidad al elegir que la lectura de estos objetos sea no un aditivo, sino un recurso indispensable para la comprensión de la historia.

Demon Souls

Demon Souls (2009) es el videojuego que creó muchas de las bases mecánicas y conceptuales que componen *Dark Souls*. Una de estas es la descripción de objetos, que ahora es una mecánica insignia de la saga Souls. Muchos de los tropos, diseños y elecciones artísticas de este juego están presentes en *Dark Souls*, y aún así, ambos juegos logran separarse el uno del otro dentro las particularidades en sus diseños. Aunque Demon Souls comparte las mecánicas narrativas de *Dark Souls*, el juego opta por darle protagonismo al diseño de

niveles, ambientación, sonido y diálogos de personajes para contar su historia más que con pistas textuales (Gingy, 2022). Por otro lado, *Dark souls* comparte esas mismas decisiones artísticas con su antecesor, mientras le da protagonismo a la lectura y al descubrimiento metódico de su historia como no se había hecho en el pasado. Para una analogía más gráfica, La historia de Demon Souls es a leer una pintura lo que para *Dark Souls* es una lectura mucho más textual. Lo importante a tener en cuenta al reconocer el papel de Demon Souls en la creación de los títulos posteriores de la Saga Souls, incluyendo a *Dark Souls*, es señalar aquellos elementos presentes en ambos juegos. Lo cual demuestra que la sofisticación y riqueza narrativa de la obra que se estudia no es un fenómeno único o espontáneo. El diseño de la narrativa de *Dark Souls* tuvo precedentes que fueron estudiados, revisados y pulidos para convertirse en lo que veremos en los próximos capítulos.

Capítulo 1. *Dark Souls*: Contexto e Historia

El inicio de una nueva partida en *Dark Souls* comienza con una introducción que podríamos llamar “génesis” del universo ficcional del juego. El génesis de *Dark Souls* señala al jugador el comienzo mítico del mundo en el cual se adentrará: los dioses que lo han creado y las dinámicas (las leyes y principios) que los rigen, así como la existencia de la magia, la inmortalidad y las religiones, cultos y tradiciones que allí nacen. El uso de una cinemática introductoria es un recurso narrativo clásico en los videojuegos, Javier Balsega Masía describe la importancia de la cinemáticas introductorias en los videojuegos:

La cinemática engloba la presentación del mundo ficticio y del protagonista de la historia; que muestra cuál será la misión principal y que cuando el jugador toma el control ya se ha realizado una identificación con el avatar. Por lo que también pensamos que en cualquier introducción cinemática, al ser una estructura narrativa

concentrada, se encuentra resumida la primera etapa de los tres actos aristotélicos: el inicio, ya que en esta etapa se suele presentar al usuario la información sobre el mundo, el personaje y la misión principal, datos necesarios para la identificación con el avatar. Además creemos que en esta cinemática se pueden encontrar representaciones simbólicas de los futuros acontecimientos del relato. (Masiá, 2014).

En orden para ser capaces de señalar por qué las mecánicas de lectura en *Dark Souls* son esenciales para la construcción de la narrativa del juego debemos comprender su historia, al igual que los pasos que toman los jugadores para llegar a conocerla. Esto nos lleva a la introducción de *Dark Souls* que, paradójicamente, cumple y no cumple al mismo tiempo los objetivos generales de una cinemática en un videojuego. Al revelar solamente eventos del pasado, ubica al jugador dentro de un presente en donde los dioses de antaño son lejanos, y solo se es testigo, en un principio, de las consecuencias de sus actos como un recuerdo, y su verdadera influencia permanece oculta. Una decisión narrativa y estilística completamente consciente. Demos un vistazo:

En la Era de los Antiguos, el mundo no estaba formado y estaba envuelto en niebla. Una tierra de riscos grises, arcos y dragones eternos. Pero entonces hubo fuego, y con el fuego llegó la disparidad. Calor y frío, vida y muerte y, por supuesto, luz y oscuridad. Luego vinieron de la oscuridad y encontraron las Almas de los Señores dentro de la llama. Nito, el primero de los muertos, la Bruja de Izalith y sus Hijas del Caos, Gwyn, el Señor de la Luz del Sol, y sus fieles caballeros, y el furtivo pigmeo, tan fácilmente olvidado.

Con la Fuerza de los Señores, desafiaron a los Dragones. Los poderosos rayos de Gwyn destrozaron sus escamas de piedra. Las Brujas tejieron grandes tormentas de

fuego. Nito desató un miasma de muerte y enfermedad. Y Seath el Descamado traicionó a los suyos, y los Dragones ya no existían.

Así comenzó la Era del Fuego. Pero pronto, las llamas se apagarán y solo quedará. Incluso ahora, sólo quedan brasas y el hombre no ve luz, sino noches interminables. Y entre los vivos se ven portadores del maldito Signo Oscuro.

Así es. La Señal Oscura marca a los No-muertos. Y en esta tierra, los No Muertos son acorralados y llevados al norte. Donde son encerrados, a la espera del fin del mundo.

...Este es tu destino. (Miyazaki, 2012, *Dark souls*).¹⁰

¹⁰ *In the Age of Ancients,
The world was unformed, shrouded by fog
A land of gray crags, archtrees, and everlasting dragons*

*But then there was Fire
And with Fire came Disparity. Heat and cold, life and death, and of course.. Light and Dark.*

*Then, from the Dark, They came
And found the Souls of Lords within the flame.*

*Nito, the first of the dead
The Witch of Izalith, and her daughters of chaos
Gwyn, the Lord of Sunlight, and his faithful knights
And the furtive pygmy, so easily forgotten*

With the Strength of Lords, they challenged the dragons.

*Gwyn's mighty bolts peeled apart their stone scales
The witches weaved great firestorms
Nito unleashed a miasma of death and disease*

*And Seath the Scaleless betrayed his own, and the dragons were no more
Thus began the Age of Fire*

But soon, the flames will fade, and only Dark will remain

*Even now, there are only embers, and man sees not light, but only endless nights
And amongst the living are seen, carriers of the accursed Darksign.*

Yes, indeed the Darksign brands the Undead.

And in this land the Undead are corralled and lead to the north, where they are locked away, to await the end of the world.

...This is your fate.

Con esta introducción la cinemática introductoria de *Dark souls* entrega la premisa del juego. Así el jugador conoce los personajes principales, al igual que el rol que cumple el avatar del jugador en la historia. Pero al mismo tiempo, el juego oculta a propósito otros grandes aspectos de la historia para que el jugador tome el papel de encontrarla. En este sentido, el génesis de *Dark Souls* parece distante de la historia del presente, exponiendo eventos que ocurrieron siglos antes de la historia que el jugador experimenta una vez toma el control. Esta decisión cumple tres funciones principales:

- El llamado a la aventura: La cinemática funciona como una narración mítica, pero también como un discurso instruccional en el que aparece un llamado a la aventura (en términos de Campbell). En donde el jugador es identificado como personaje a través de su avatar, y así recibe la información sobre ese mundo... en el que encontrará su misión: "Este es tu destino."
- La dosificación de la narración en sintonía con las mecánicas de juego: La ignorancia del jugador sobre la historia es un recurso importante durante todo *Dark Souls*. Las mecánicas de lectura y los diálogos que ofrecen los NPC (Non-playable character) resultan recompensantes porque desde el principio se elige cuánta información se revela y cuanto se oculta al jugador. Si *Dark Souls* fuera diferente y los objetos que se encuentran alrededor del juego contarán historias las cuales el jugador puede conocer de otras formas, o la historia del juego fuera explicada de antemano, su propósito sería redundante, y minimizado por otras formas narrativas; la cinemática introductoria de *Dark Souls* es tan solo una entre dos, que cuentan explícitamente los sucesos de la historia. La otra ocurre al finalizar el juego. Esto contribuye a que, entre ambos extremos de la historia, el jugador se sienta inclinado a buscar respuestas con otras alternativas a las que se está acostumbrado en el videojuego, en el caso de *Dark Souls*, leyendo.

- La construcción de una narrativa lógica en el videojuego de rol: Con narrativa lógica me refiero a la diégesis del jugador para con el juego, en donde la cinemática actúa como la premisa de la historia. Es un anexo vital del juego para guiar a un jugador novato. Las pistas y conceptos que se desarrollarán dentro del plano de la jugabilidad, por la que se maneja el resto de la historia, dependen enteramente del jugador. Un jugador puede o no acceder a distintas partes del mundo del *Dark Souls* durante su partida, lo que le dará un conocimiento único de este mundo. Con el punto de partida de la cinemática inicial, todos los jugadores tienen la oportunidad de empezar con el mismo nivel de conocimiento de la historia. O desde otro punto de vista, puede plantearse las mismas preguntas que motivan la aventura. ¿Qué pasó con los Señores del Fuego? ¿Qué es La Señal Oscura? ¿Cuál es el papel de mi personaje en esta historia?

Tomar esta decisión al principio del juego, en donde normalmente se espera que el jugador reciba la mayor cantidad de información, le impide sentirse familiar con la historia de la cual va a hacer parte. Y al empezar el juego, es inevitable sentirse como un extraño en el mundo de *Dark Souls*. Eso influirá en las decisiones que el jugador tome para cambiar el curso de la historia del juego, pues debemos recordar que la aventura no constituye un recorrido cerrado, presenta diferentes caminos que dependen de las acciones que el jugador tome en puntos claves de la progresión de la historia.

Es importante resaltar que Gwyn, Seth y los demás personajes de la cinemática introductoria, no aparecen sino hasta llegando las últimas partes del juego, otros personajes, como el Pigmeo Furtivo, no aparecen en absoluto. Estos personajes son importantes porque sus acciones han construido el mundo decadente al que el jugador se enfrenta, su papel en la historia, es descubierto mucho después. Todos y cada uno de ellos están llenos de misterios, y

es solo a través de las mecánicas que ofrece *Dark Souls* al jugador, que pueden ser descubiertas una vez el jugador comienza a jugar.

Respecto a la naturaleza contradictoria de la introducción inicial de *Dark Souls* (siendo “contradictoria” desde la definición de una cinemática efectiva que uso de Masiá) enfrentarnos a la idea de que el juego provee la suficiente información como para guiar al jugador, pero no tanto como para que se sienta cómodo dentro del mundo del juego. Limitando así el dominio que el jugador tiene sobre la historia. Esta decisión narrativa contribuye de sobremanera a los temas que trata *Dark Souls*. Un mundo oscuro, abandonado, en donde aquellos que poseen poder y manipulan la historia a su favor. En donde el conocimiento que tiene el jugador sobre la historia afecta la forma en la que reacciona a distintos instantes del juego. Las personas pierden la memoria, la cordura y se aferran a lo que pueden para sobrevivir mientras presencian el fin de los tiempos, y todo decae lentamente. El jugador toma el rol de una de tantas de estas personas, a merced de poderes mayores que controlan la historia, por lo tanto, el diseño de esta narrativa se aprovecha de hacer sentir al jugador como alguien minúsculo, impotente y extraño frente a Lordran, un lugar que tiene siglos de historia, y en contraste, nos sentimos como extranjeros. Es por eso que nuestro objetivo es descubrir el mundo, para poder entender nuestro papel en el juego, si es que queremos entender, ahí es donde entrarán las mecánicas de lectura.

La historia de *Dark Souls* tiene se puede ser dividida en 2 partes principales: La historia del origen del mundo (los Señores del Fuego, la Edad de los Antiguos, la Edad del Fuego, la extinción de los dragones, la creación de Lordran) y todos los sucesos históricos que ocurren en el juego antes que el jugador tenga el control. Luego está la historia del jugador, llamado por el juego como El Elegido No Muerto, en donde todos los eventos ocurren a través del tiempo de juego.

El pasado de *Dark Souls* existe a través de la lectura¹¹. Lordran está en ruinas y todos los personajes, lugares y eventos con los que nos encontramos son consecuencias, finales y epílogos a un tiempo pasado. Ahí entra la lectura en el juego, como una estrategia para el jugador/lector modelo: entender la primera parte de la historia mientras se juega a través de la segunda; para un mejor entendimiento de nuestro objeto de estudio, es importante tener un resumen de ambas partes de la historia:

Teniendo en cuenta la cinemática inicial de *Dark souls*, la narrativa mítica presenta el siguiente escenario:.. Después de que la Primera Llama trajera disparidad, la distinción entre la vida y la muerte, hacia un mundo que no conocía de cambio o de tiempo, cuatro seres, luego llamados Señores, encontraron “almas de Señores” alrededor de la Primera Llama. Los Señores usaron el poder de sus almas para declarar la guerra contra los dragones y su victoria trajo la Edad de Fuego, próspera y exitosa, donde se crearon reinos, castillos y el escenario medieval europeo del que se inspira el juego. Pero con el tiempo la primera llama que comenzó este nuevo mundo comenzó a apagarse. El dios Gwyn, Señor del sol se inmoló con la Primera Llama como sacrificio desesperado para prolongar la Edad de Fuego. Mientras tanto, la humanidad sufre La Maldición de los No Muertos, impregnada en una figura circular y llameante en sus cuerpos conocida como La Señal Oscura. Aquellos humanos que padecen La Maldición de los No Muertos vuelven a la vida cada vez que están a punto de morir, descendiendo a la locura en un proceso conocido como convertirse en “Hueco”.

Después de esta cinemática, que es invariable, empieza el juego, ahora centrado en el jugador.

En términos amplios, estos son los estadios de la narrativa subyacente:

¹¹ Vale la pena recordar que esta oración afirma el diseño narrativo de *Dark Souls* desde la lectura, pero no exclusivo de ella. El diseño del entorno, edificios, personajes, música y otros muchos aspectos del juego contribuyen a la construcción de una atmósfera en función del pasado y la decadencia. Pero decido no abordarlos a fondo porque se separan de mi objeto de estudio, aunque constituyen fundamentalmente el diseño y estilo narrativo, estético y jugable de la obra.

- El jugador es uno de tantos No Muertos malditos, encerrado en el Refugio de los No muertos.
- Después de escapar del Refugio, viaja a Lordran, un país de No Muertos, para hacer sonar dos “Campanas del Despertar” para que así su destino sea revelado de acuerdo a una profecía.
- El jugador viaja por toda la devastada Lordran, incluyendo debajo de la tierra, para completar su misión. Las campanas despiertan a la serpiente primordial Frampt el Buscarreyes, quien le dice al jugador que su deber es el de reemplazar a Gwyn para continuar extendiendo la Edad de Fuego.
- Para lograr esto, Frampt guía al jugador para viajar hacia Anor Londo, la tierra de los dioses, y conseguir un objeto llamado la Vasija del Señor.
- En Anor Londo Gwynevere, Hija de Gwyn, le otorga al jugador la Vasija del Señor y alienta al jugador a reemplazar a Gwyn, enlazar la Primera llama y para completar la profecía de El Elegido no Muerto.
- Para lograr esto, el jugador debe conseguir los fragmentos de las Almas de Señor matando a cuatro poderosos seres: La Bruja de Izalith, Nito El Rey del Cementerio, los Cuatro Reyes de Nuevo Londo, y el Duque Seath el Descamado, el último de los dragones.
- Durante este proceso el jugador puede encontrarse con la serpiente primordial Kaathe, El Asediador. Quien explica al jugador que Gwyn le tenía miedo a la oscuridad y a la nueva era que viene con ella, por ello extendió artificialmente la edad de fuego. Kaathe proclama al jugador como heredero del Pigmeo Furtivo, y le otorga la opción de no enlazar la Primera Llama, dejándola morir a propósito para comenzar la Edad Oscura, un nuevo mundo en donde la humanidad tendrá el control sobre su destino.

- Una vez el jugador adquiere los cuatro fragmentos de las Almas de Señor y las ofrece a la Vasija del Señor es capaz de viajar al Horno de la Llama Original para enfrentar a Gwyn.
- Después de que Gwyn es derrotado, el jugador tiene la opción de elegir que clase de destino quiere para el mundo: enlazar la llama para preservar la Edad de Fuego o dejarla morir y comenzar la Edad Oscura.

Teniendo presente esta visión a gran escala sobre los principales eventos que ocurren en *Dark Souls*, podemos comenzar a adentrarnos en el funcionamiento mecánico del juego a propósito de presentar esta historia al jugador en el siguiente capítulo. Comenzaremos con una fenomenología del inventario de los objetos disponibles para el jugador, lo que nos ayudará a distinguir de cada uno de los distintos ítems a los cuales el jugador puede acceder, y con ello cada una de sus características en relación con las mecánicas de lectura.

Capítulo 2. Fenomenología De Los Objetos Del Juego

El término “objeto” en *Dark Souls* es uno que abarca una gran multitud de recursos con los cuales el jugador puede interactuar. Estos objetos tienen subdivisiones dependiendo de su propósito, a continuación, presentaré una categorización de cada uno de los tipos de objetos de *Dark Souls*.

Equipamiento del jugador

Figura 2

Menú de equipamiento del jugador¹²



El equipamiento y la magia son elementos cruciales que definen el estilo de juego y la estrategia del jugador. La organización y gestión de estos recursos son esenciales para la supervivencia y el progreso en el juego. Los jugadores deben equilibrar la defensa, movilidad, y capacidad ofensiva a través de su equipamiento. La interacción constante con el sistema de equipamiento añade una capa de profundidad y estrategia que constituyen uno de los principales aspectos del juego de rol en *Dark Souls*.

- **Armas:** Las armas son esenciales para el combate. Sirven para infligir daño a los enemigos y pueden tener efectos secundarios como sangrado, veneno, daño mágico, de fuego, o eléctrico. Las armas en *Dark Souls* varían entre espadas, hachas, lanzas, arcos, ballestas, catalizadores y talismanes. Estos dos últimos son usados para lanzar hechizos y milagros; los jugadores pueden equipar hasta dos armas en cada mano y cambiar entre ellas.

¹² FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Namco Bandai Games.

- Armaduras: Proporcionan defensa contra ataques físicos y elementales, así como resistencias a estados alterados como veneno, sangrado y maldición. La armadura del jugador se divide en cascos, pechos, guantes y botas. Cada pieza se equipa individualmente. La gestión del peso en la armadura es una mecánica del juego que afecta la velocidad de movimiento del jugador.
- Escudos: Los escudos del juego hacen parte del equipamiento defensivo del jugador. Bloquean ataques enemigos y permiten realizar contraataques, pueden ser pequeños, medianos y grandes.
- Anillos: Son objetos que proporcionan beneficios pasivos como incremento de estadísticas, mayor resistencia, reducción de daño, etc. Los jugadores pueden equipar hasta dos anillos a la vez. La elección de anillos puede variar según la situación y la estrategia del jugador.

Magia

La magia es un componente esencial y multifacético del combate y la estrategia del jugador. Con una variedad de efectos ofensivos y defensivos, la magia complementa y enriquece la experiencia de juego, proporcionando múltiples enfoques y tácticas para enfrentar los desafíos que se presentan. En las hogueras, los jugadores pueden asignar hechizos a sus ranuras disponibles. Cada hechizo tiene un número limitado de usos que se recargan descansando en una hoguera. La magia tiene requisitos específicos de atributos (Inteligencia para hechizos, Fe para milagros) que los jugadores deben cumplir para usarlos eficazmente. La magia en *Dark Souls* se divide en tres categorías:

- Hechizos: Basados en inteligencia, incluyen proyectiles mágicos, escudos protectores y efectos que alteran el entorno.
- Milagros: Basados en fe, proporcionan curación, estados benéficos, y ataques divinos.

- Piromancias: No requieren inteligencia o fe, basadas en el poder del piromántico, incluyen ataques de fuego y habilidades defensivas.

La magia funciona a través de las ranuras de hechizos, los jugadores tienen un número limitado de ranuras para equipar hechizos, determinado por su estadística de Sintonización. Una vez equipados se necesita de un catalizador o talismán, armas necesarias para lanzar hechizos y milagros, respectivamente. Las piromancias requieren un objeto diferente llamada Llama de piromancia.

Objetos

- Consumibles: Los objetos consumibles se acaban con el uso. Suelen curar al jugador u otorgar estados beneficiosos para el jugador como hierbas que curan el envenenamiento o cambiar el tipo de daño de un arma, como la resina de pino de carbón, que rodea el filo de un arma con fuego.
- Almas: Las almas en *Dark souls* poseen una multiplicidad de funciones y significados, tanto mecánicos como narrativos. En su forma principal, las almas funcionan como moneda de cambio para el jugador, con las que puede comprar objetos a los NPC del juego. Al mismo tiempo, las almas sirven como puntos de experiencia con los cuales el jugador puede subir de nivel y aumentar sus estadísticas de acuerdo a su estilo de juego; las almas pertenecen a la categoría de objetos consumibles, proporcionan un número determinado de almas al jugador dependiendo de su rareza. Dentro de la categoría de almas están las almas de jefes, que son objetos únicos conseguidos como recompensa después de derrotar a un enemigo particular. Estas almas pueden ser usadas como cualquier otra alma, o ser usadas para crear un arma relacionada con el enemigo de quien se obtuvo el alma.

- Llaves: Las llaves son objetos no equipables que otorgan paso a otras áreas u objetos del juego. Abren puertas y cofres, su obtención suele representar el progreso del juego al desbloquear áreas previamente inaccesibles para el jugador.
- Munición: Todos los tipos de flechas para usar con un arco o una ballesta constituyen la munición de *Dark Souls*. Entre los distintos tipos de flechas se encuentran: Flecha de madera, flecha estándar, flecha larga, flecha con plumas, flecha de fuego, flecha envenenada, flecha de luz de luna, flecha matadragones, gran flecha de Gough. Y para las ballestas existen: virote de madera, virote estándar, virote pesado, virote de trueno, y virote de precisión.
- Materiales de Mejora: Los materiales de mejora son objetos que se utilizan para mejorar las armas y armadura del jugador. La mayoría de objetos de materiales de mejora se conocen como *titanitas*, minerales constituidos de fragmentos de *losas de titanita*, que a su vez, pertenecieron a un dios herrero desconocido, y era usado para forjar las armas de los dioses. Mientras más se mejore un arma, se necesitarán pedazos más grandes de titanita hasta llegar a forjar el arma de un dios
- Objetos Clave de la hoguera: Pertenecen a un tipo particular de objeto diseñado para interactuar con un aspecto mecánico específico del juego, el de descansar en una de las hogueras repartidas en lugares clave alrededor de diferentes partes del mundo de *Dark Souls*. Los jugadores pueden subir de nivel, mejorar su equipamiento, administrar objetos, recuperar su humanidad y conseguir mejoras de el Frasco de Estus, el principal objeto curativo del juego, al sentarse en una hoguera. Muchos de los objetos claves de la hoguera desbloquean algunas de estas habilidades, o las potencian.
- Objetos de Multijugador: Son objetos consumibles, herramientas y objetos no equipables, todos usados para acceder al contenido multijugador de *Dark Souls*. Por

ello, la mayoría requiere que el jugador se encuentre conectado a internet para poder ser usados. Con estos objetos, los jugadores pueden comunicarse con otros, invadirlos para combatir, o dejar señales para ser invocados como ayuda. Algunos de estos objetos son recompensas por interactuar con las mecánicas del multijugador, cuando se pertenece a un Pacto.

- **Objetos Varios:** Los objetos varios parecen no tener ningún uso específico en particular. Pueden ser vendidos e intercambiados por almas u otros objetos, pero esto no representa un uso particularmente especial para su existencia. El lugar de estos objetos en el juego se hace más claro dentro de las mecánicas de lectura, pues resultan más importantes dentro del plano narrativo, ya que sus descripciones proporcionan mayor conocimiento sobre el mundo.
- **Proyectiles:** Los proyectiles son objetos diseñados para ser arrojados a los enemigos y causarles daño o estados alterados, como envenenamiento.

Figura 3

Interfaz del jugador en el menú de equipamiento¹³



¹³ FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Namco Bandai Games.

Organización en el Juego

Los jugadores pueden acceder al menú de equipamiento para cambiar armas, armaduras, escudos y anillos (ver figura 3). Este menú también permite gestionar objetos consumibles y la asignación de hechizos. Dentro del menú de equipamiento aparece la interfaz del jugador, que muestra la durabilidad del equipamiento y estadísticas de defensa. Este aspecto interactivo de *Dark Souls* constituye el estilo con el cual el juego entrega información relevante para el jugador. El menú e inventario existen para administrar y organizar todos los recursos disponibles que el jugador obtiene durante el transcurso del juego. Aquí es donde encontramos el aspecto más importante para nuestro estudio de las mecánicas de lectura, pues es en el inventario del jugador en donde los objetos adquiridos pueden ser inspeccionados para encontrar el cuerpo textual que constituye la mecánica de lectura de *Dark Souls*: Las descripciones de objetos.

Construcción de un Rol a Través de la Lectura

El videojuego de rol de un jugador comparte muchas similitudes con los juegos de rol tradicionales, por lo tanto, una definición del género puede ayudarnos a entender la importancia de la creación del rol del jugador en *Dark souls*:

En los juegos de rol de fantasía, los participantes crean y juegan colectivamente como personajes de fantasía en un universo imaginario, utilizando un extenso sistema de reglas que funcionan como guías para la acción y la interacción ficticia. En consecuencia, los juegos de rol obligan a los participantes a ocupar un rol liminal situado en los límites de personaje, jugador y persona. (Lust & Waskul, 2004, como se cita en Goffman, 1961, p. 333).¹⁴

¹⁴ In fantasy role-playing games, participants collectively create and play fantasy personas in an imaginary universe by using a vast system of rules that function as guidelines for make-believe action and interaction. Consequently, role-playing games obligate participants to occupy a liminal role located in the boundaries of persona, player, and person.

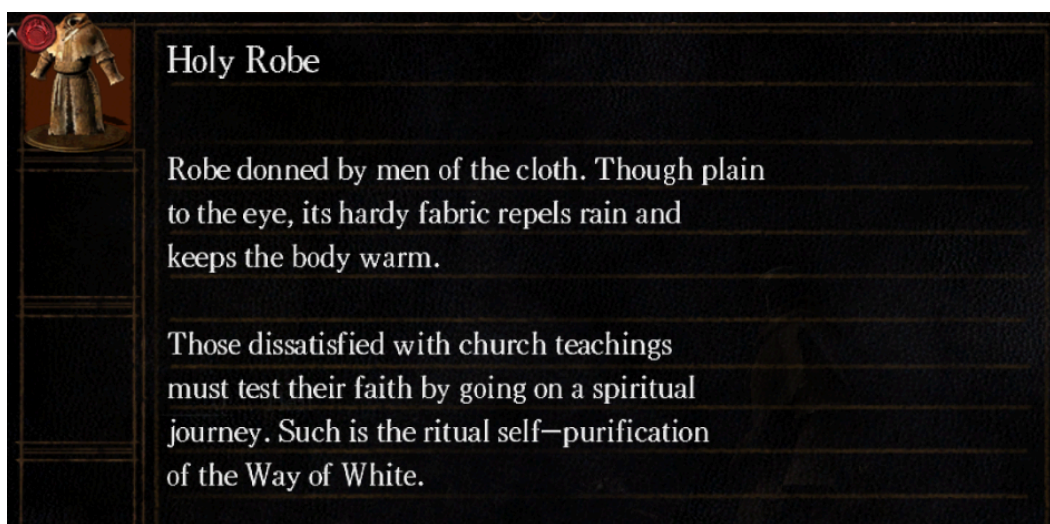
En el caso de *Dark Souls*, el rol del jugador como el Elegido No Muerto es, en principio, un personaje en blanco cuyas motivaciones, decisiones, agencias y características son personalizables. El avatar del jugador es el vehículo que dirige la dirección de la historia, al convertirse en una representación personal del jugador dentro de las posibilidades del juego de rol, se ajusta a los intereses y estilo de juego de cada persona dentro de las limitaciones y las reglas del videojuego. El primer encuentro que el jugador tiene con las mecánicas de lectura de *Dark Souls* ocurre al haber elegido una clase en la creación de personajes al principio del juego. Se pueden elegir diez clases distintas que constituyen algunos de los arquetipos de aventureros del juego de rol por antonomasia: Guerrero, Caballero, Vagabundo, Ladrón, Bandido, Cazador, Hechicero, Piromante, Clérigo y Marginado.

Cada clase funciona como una guía para un jugador principiante, diferenciándose las unas de las otras por su equipamiento inicial y por las estadísticas con las que empiezan, ayudando al jugador a elegir un estilo particular de juego, pero sin restringirlo. Un caballero puede aprender magia, un cazador puede usar piromancia y un clérigo puede usar un arma más pesada que su propio cuerpo. Siempre y cuando se cumplan las condiciones necesarias de aptitudes como la fuerza que un personaje tiene para cargar una arma pesada, o la inteligencia para usar magia. El juego de rol permite la personalización del avatar del jugador y las clases en *Dark Souls* funcionan como primer paso para que el jugador se haga una idea de que clase de personaje puede crear para especializarse durante el transcurso del juego. En ese sentido, un jugador que comienza su historia como un ladrón, puede elegir el rol de un caballero si guía a su personaje para comportarse como tal. Un caballero puede convertirse en un hechicero si aprende una gran variedad de hechizos y elige aumentar su inteligencia, y viceversa.

La representación inicial del rol del jugador como personaje dentro del universo de *Dark Souls* depende de la familiarización que se obtiene con los objetos iniciales del juego. Estos proporcionan un conocimiento preliminar de la narrativa de *Dark Souls* sobre sus reglas e historia, dependiendo de los que se elija, el equipamiento de las clases constituyen la contextualización que se tiene sobre la historia del avatar antes de los sucesos del juego, que en lo que respecta a la historia, es completamente desconocida, y depende del jugador para construirse. Exploremos qué tanto cambia la narrativa del avatar del jugador dependiendo de los objetos iniciales anexos a la clase elegida al principio del juego. En este caso, el clérigo.

Figura 4

Menú de objetos: Túnica sagrada¹⁵

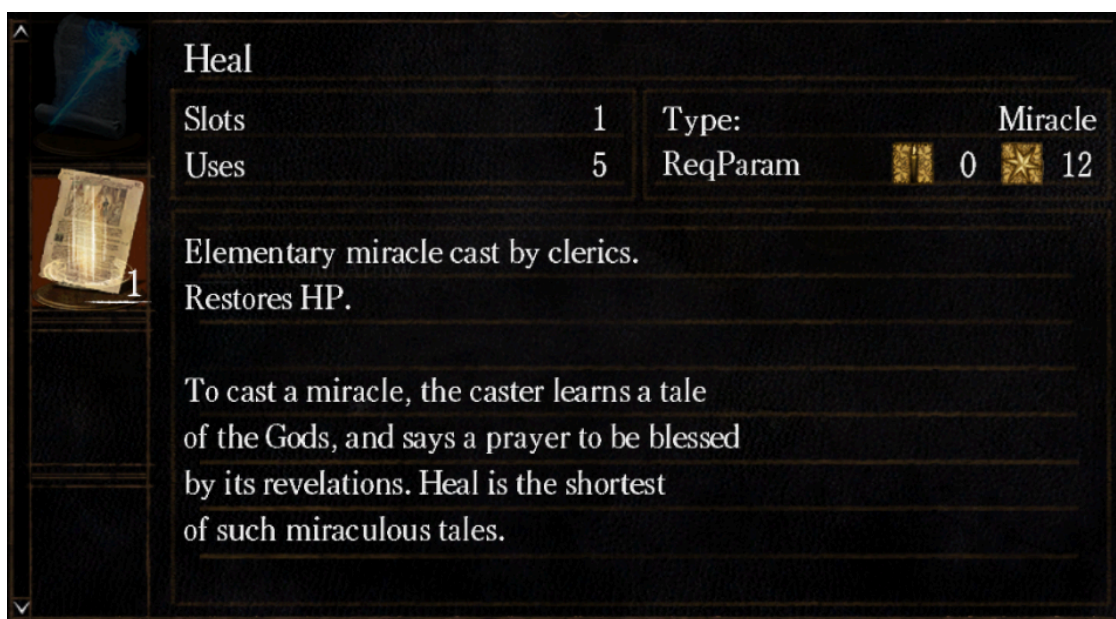


¹⁵ FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Namco Bandai Games.

La túnica sagrada es parte de la armadura del Clérigo. En primera instancia, el nombre de la clase ya tiene un peso para la narrativa de *Dark Souls*, implica que en este mundo de fantasía la religión existe, y que nuestro personaje puede ser religioso. En la descripción de este objeto se habla de la práctica de los seguidores Blanca Vía, que se deduce por contexto como parte de un culto religioso, por peregrinar en un viaje espiritual cuando dudan de su fe y retan las enseñanzas de la iglesia. Y se infiere, que al poseer esta túnica, la historia del jugador es proporcionada como un clérigo, ahora no muerto, que realizó su peregrinaje y terminó en el Asilo de los No Muertos, en donde comienza el juego. Esta narrativa se hace más clara al extender la lectura del inventario de la clase Clérigo, en este caso, la posesión de Milagros:

Figura 5

Menú de objetos: Curación¹⁶



Al elegir la clase de Clérigo, el jugador empieza el juego con la capacidad de usar un milagro. Este es un aspecto muy importante del *Dark Souls*, tanto mecánico como narrativo.

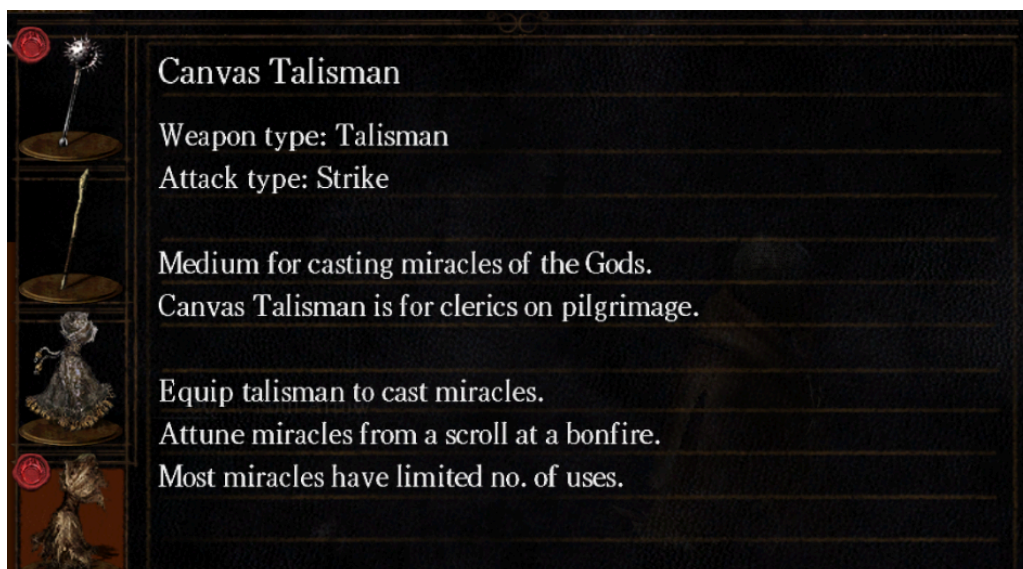
¹⁶ FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Namco Bandai Games.

En el universo mítico del juego la magia existe y se divide en categorías. Aprendemos por la descripción del milagro Curación que en *Dark Souls* son canalizados cuando el ejecutor aprende la historia de los Dioses que en su tiempo crearon el milagro, y con el poder de la fe (que debemos recordar, es una estadística y mecánica tangible en el mundo de juego) el usuario es capaz de recibir el poder del milagro como un recuerdo o un favor de los dioses.

En la esquina superior izquierda aparece el número 12 que significa fuerza de fe que un personaje necesita para usar dicho milagro. Es decir, un personaje que no sea lo suficientemente devoto, no podrá usar milagros. En *Dark Souls* la magia en los milagros ocurre cuando el portador memoriza las historias escritas de los dioses cuando crearon los milagros por primera vez, y con la sola fuerza de su fe pueden manifestar nuevamente su poder.

Figura 6

*Menú de objetos: Talismán de Tela*¹⁷



¹⁷ FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Namco Bandai Games.

El talismán de tela es un catalizador de milagros, la descripción de este objeto funciona como complemento al aspecto narrativo del milagro Curación. En este caso específico, la descripción del objeto está dirigida hacia un aspecto instruccional del juego. No todos los objetos de *Dark Souls* poseen la misma construcción narrativa, funcionan como complementos los unos de los otros y a veces cumplen las funciones de enseñar al jugador las mecánicas de juego y a comprender la lógica de su universo mítico simultáneamente. En este caso particular, al elegir una clase al principio del juego y realizar un ejercicio de lectura relacionando una colección de textos a disposición del jugador se obtiene una mayor comprensión sobre los sistemas que rigen el título: el conocimiento sobre las mecánicas de juego como el conocer el propósito de la magia, como equipar y utilizarla.

La importancia de la creación de un rol para el jugador en *Dark Souls* a través de las mecánicas de lectura se hace evidente desde el principio del juego. En el caso de un jugador clérigo, donde la lectura proporciona conocimiento sobre la historia de su avatar, como también revela detalles sobre las dinámicas y reglas alrededor del uso de la magia (milagros), la cultura del mundo del juego (la religión y la fe) y las mecánicas de juego con las que se hacen efectivos estos objetos. Las descripciones de los objetos en *Dark Souls* se convierten en un recurso indispensable para el aprendizaje, y la maestría del jugador sobre la narrativa y la jugabilidad. Ascher (2015) realiza su propio acercamiento de la construcción de historias a través de descripciones de objetos en *Dark Souls*, describe la posición del avatar en *Dark souls* desde la importancia de su ambigüedad:

El avatar de Dark Souls es un espacio en blanco, mudo e intercambiable, literalmente hueco. Después de cada muerte, el avatar se convierte en lo que se llama un "hueco" debido a la pérdida de almas y humanidad, pero al mismo tiempo, es una caja hueca que hay que llenar. la imaginación y fantasías del jugador; por lo tanto, obviamente aquí tampoco se produce ningún desarrollo del personaje. Pero la situación general en

Lordran es tan desesperada que cualquier digresión ética es razonable o, al menos, plausible. En *Dark Souls*, aunque el aspecto narrativo es bastante menor en comparación con la jugabilidad, estos dos componentes se corresponden estrechamente debido al hecho de que ambos son igualmente desafiantes y deben ser deducidos por los propios jugadores. (Ascher, 2015)

La posición de Hueco del avatar es tanto literal como metafórica. Logrando que el pasado sea apenas una especulación para el jugador y el futuro se construya a través de la jugabilidad. En el caso del avatar, la narrativa es casi inexistente, una decisión de diseño que termina creando una conexión entre el vacío del personaje y los conceptos que rigen la narrativa del juego: la humanidad, el olvido y el hacerse Hueco. La historia del avatar depende de la agencia que el jugador posee sobre la historia. El pasado es constituido apenas por lo que se puede rescatar al escoger un rol, el resto se encuentra a disposición de la imaginación del jugador. Y el futuro del avatar se encuentra en las decisiones que se toman en el recorrido del juego.

Capítulo 3. Comprensión Mecánica y Narrativa Mediada Por La Lectura

Dark Souls se caracteriza por el misterio y la ambigüedad con los que decide construir su universo mítico. En ocasiones mencionando eventos, conceptos o personajes cruciales para la historia, sin explicar, o siquiera mencionarlos por el resto del juego. Como es el caso del Pigmeo Furtivo en la introducción del juego quien, a pesar de ser parte crucial de la historia como sucesor de la humanidad y antepasado del jugador, su identidad y papel en la historia son relegados al olvido, acaso oculto como misterio tanto por razones dentro de la mitología de *Dark Souls*, como dentro de su jugabilidad.

Ya que los objetos o referencias al Pigmeo Furtivo dentro del juego son casi nulos y depende de los jugadores llenar los vacíos con sus propias ideas respecto a la dirección de la historia. Es solo sí durante la segunda mitad del del juego, cuando el jugador tiene la posibilidad de encontrar a Kaathe el Asediador, podrá conocer el papel del Pigmeo Furtivo como ancestro de la humanidad y su conexión con el segundo final posible del juego:

Tras el advenimiento del fuego, los antiguos señores encontraron las tres almas. Pero tu progenitor encontró una cuarta, única alma. El Alma Oscura. Tu ancestro reclamó el Alma Oscura y esperó a que el Fuego se extinguiera. Y pronto, las llamas se desvanecieron, y solo quedó la Oscuridad.

Así comenzó la era de los hombres, la Era de la Oscuridad. Sin embargo... El Señor Gwyn temblaba ante la Oscuridad. Aferrándose a su Era de Fuego, y temiendo desesperadamente a los humanos, y al Señor Oscuro que un día nacería entre ellos, el Señor Gwyn resistió el curso de la naturaleza. Al sacrificarse para unir el fuego, y ordenar a sus hijos que pastorearan a los humanos, Gwyn ha difuminado tu pasado, para evitar el nacimiento del Señor Oscuro. Yo soy la serpiente primordial. Busco corregir los errores del pasado para descubrir a nuestro verdadero Señor. Pero la otra serpiente, Frampt, perdió el sentido y se hizo amigo del Señor Gwyn.

Guerrero no muerto, estamos en la encrucijada. Solo yo conozco la verdad sobre tu destino. ¡Debes destruir al desvencijado Señor Gwyn, que ha mimado al Fuego y resistido la naturaleza, y convertirte en el Cuarto Señor, para que puedas inaugurar la Era de la Oscuridad! (Darkstalker Kaathe, Dark Souls, 2011)¹⁸

¹⁸ The truth I shall share without sentiment.
After the advent of fire, the ancient lords found the three souls.
But your progenitor found a fourth, unique soul.
The Dark Soul.
Your ancestor claimed the Dark Soul and waited for Fire to subside.
And soon, the flames did fade, and only Dark remained.
Thus began the age of men, the Age of Dark.
However...
Lord Gwyn trembled at the Dark.

A pesar de ser un momento sumamente revelador, donde conocemos la manipulación de los dioses, la falsedad de ambivalencia de la profecía y el verdadero poder de la humanidad. El jugador nunca conocerá qué pasó con el Pigmeo Furtivo. Si conocemos más sobre la historia, descubriremos que Kaathe ha buscado desesperadamente un elegido para la edad de la Oscuridad destruyendo ciudades enteras, como también su contraparte Frampt, ha llevado a incontables no muertos a la muerte tratando de seguir una profecía sobre el Elegido No muerto. Así, la moralidad de ambos personajes, y consecuentemente, ambos finales del juego, se hace difusa y cuestionable, y el no conocer todos los detalles de la historia de Lordran contribuye a que partes fundamentales de la historia se conviertan en misterios a resolver o secretos imposibles de revelar.

Hidetaka Miyazaki explicó en una entrevista con Tomomi Isomura esta decisión de diseño de *Dark Souls* sobre una historia oculta para el jugador:

Isomura: ¿Cómo se te ocurrió la historia?

Miyazaki: ¿A qué te refieres?

Murohashi: Por ejemplo, ¿empezaste a construir el juego alrededor de la historia, o fue al revés?

Miyazaki: Básicamente, trabajamos en la historia después. Comenzamos con el diseño del juego en sí, con una historia mínima alrededor. Para mí, es "historia para el juego"

Clinging to his Age of Fire, and in dire fear of humans,
and the Dark Lord who would one day be born amongst them,
Lord Gwyn resisted the course of nature.
By sacrificing himself to link the fire, and commanding his children to shepherd the humans,
Gwyn has blurred your past, to prevent the birth of the Dark Lord.
I am the primordial serpent.
I seek to right the wrongs of the past to discover our true Lord.
But the other serpent, Frampt, lost his sense, and befriended Lord Gwyn.
Undead warrior, we stand at the crossroad.
Only I know the truth about your fate.
You must destroy the fading Lord Gwyn, who has coddled Fire and resisted nature,
and become the Fourth Lord, so that you may usher in the Age of Dark!

antes que "juego para la historia", así que mientras cumpla con los requisitos del juego para crear inmersión en el jugador, está bien. Quería que el jugador experimentara la historia, por lo que no nos enfocamos en hacer una trama lineal. No quiero contar la historia: prefiero que los jugadores la descubran usando su imaginación y nuestras pistas.

Isomura: Entonces, ¿la "falta" de historia estaba planeada, después de todo?

Miyazaki: Sí, no quiero hacer un juego que persiga la historia, así que evitamos poner demasiada información y las pistas se hicieron vagas para que el jugador "se convierta en uno con la historia". Solo proporcionamos información en ciertas áreas para ayudar a estimular la imaginación del jugador. Así que... para aquellos que quieren conocer la historia, hay muchas pistas. La pregunta es, ¿dónde encontrarlas? Mucha información está escrita aquí y allá en las descripciones de los ítems. Si quieren saber más, me gustaría que los jugadores las leyeran. (Miyazaki, Isomura, s.f)¹⁹

Así comprendemos que todo jugador que se esfuerza por reconstruir una narrativa de *Dark Souls*, esencialmente fragmentada, es conducido directamente a las descripciones de objetos, que contribuyen a la comprensión de los aspectos narrativos del juego que parecen tener

¹⁹ Isomura: How did you come up with the story?

Miyazaki: What do you mean?

Murohashi: For example, did you start building the game around the story, or the other way around?

Miyazaki: Basically, we worked on the story afterwards. We started with the layout of the game itself with minimum story around it. It's "story for the game" before "game for the story" for me, so as long as it meets the game's requirements in order to create immersion for the player, it's all good. I wanted the player to experience the story, so we did not focus on making a linear storyline. I don't want to tell the story: I prefer the players to unravel it by using their imagination and our hints.

Isomura: So the "lack" of story was planned afterall?

Miyazaki: Yes, I don't want to make a game that chases the story, so we refrained from putting in too much information and the hints were made vague in order to make the player "become one with the story". We just provided information in certain areas to help stimulate the player's imagination. So... for those who want to know the story, there are lots of hints. The question is, where to find them? A lot of information is written here and there in item descriptions. If they want to know more, I would like the players to read them.

múltiples interpretaciones, propósitos y significados, mecánicos y narrativos. La colección de estos objetos y su utilidad en el juego construyen dos discursos distintos que funcionan simultáneamente cuando un jugador se familiariza con las mecánicas del juego: Un discurso instruccional en donde los objetos proporcionan información mecánica sobre el uso adecuado de ciertas mecánicas de juego. Y el discurso narrativo, donde los objetos revelan parte significativa de la historia de *Dark Souls*, y al revelar la son capaces de comprenderla; a continuación propongo estudiar algunos de los conceptos y objetos más emblemáticos del juego para encontrar cual es la utilidad de las mecánicas textuales para contribuir a la narrativa y a la jugabilidad de *Dark Souls*.

Hoguera

La hoguera es uno de los símbolos más populares con los que se asocia a *Dark Souls*. Es un punto de guardado en el que el jugador descansa, sube de nivel, organiza su equipamiento, hechizos y demás recursos. Cada vez que el jugador muere, revive en la última hoguera en la que descansó. Lo que convierte a este aspecto del juego en una de las mecánicas más importantes con las que el jugador comprende los aspectos más importantes del juego, cómo restablecer el Frasco de Estus, el objeto del que todos los jugadores dependen para curarse.

Figura 7

*El avatar del jugador interactúa con una hoguera*²⁰

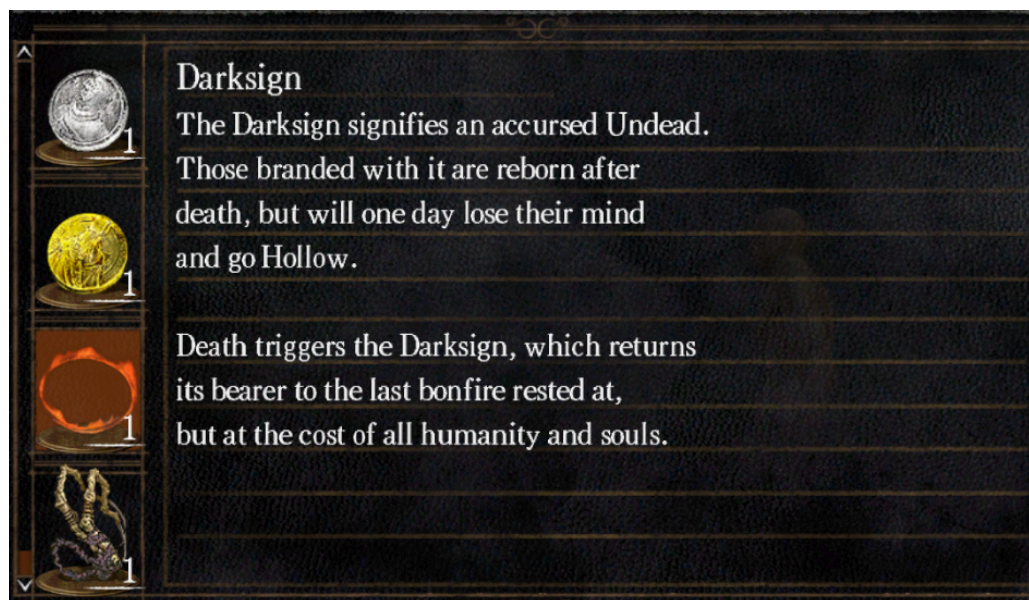
²⁰ FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Namco Bandai Games.



Un jugador se relaciona con estas mecánicas y comprende su funcionamiento al establecer una familiaridad con las mismas a través de la experimentación y la práctica. Esta relación, natural en todo videojuego adquiere mayor importancia en *Dark Souls*, pues el diseño del juego no solo incluye la lógica dentro de la jugabilidad con los elementos ficticios del juego. En este caso: cómo se usan las hogueras. El juego también incluye una construcción narrativa alrededor de estos elementos, lo que constituye una estructura a gran escala de la historia del juego en sintonía con la interacción del jugador con dichas mecánicas: existe esta hoguera, el jugador puede usarla, ahora bien ¿Cuál es el significado de estas hogueras dentro del universo mítico de *Dark Souls*? Aquí entran las descripciones de objetos, aunque algunas conexiones que puede tener la hoguera en la historia pueden ser intuitivas, las descripciones también sirven para confirmar o refutar las teorías que el jugador plantea sobre el universo mítico del juego. En un mundo donde los conceptos de la vida y la muerte llegaron con el nacimiento del fuego, en donde los dioses reciben sus poderes del fuego, y donde la desaparición del fuego representa el fin del mundo, tiene sentido que los seres humanos, también constituidos en algún nivel por fuego, se sientan atraídos hacia él, y por lo tanto, a las hogueras.

Figura 8

Menú de objetos: Señal Oscura²¹



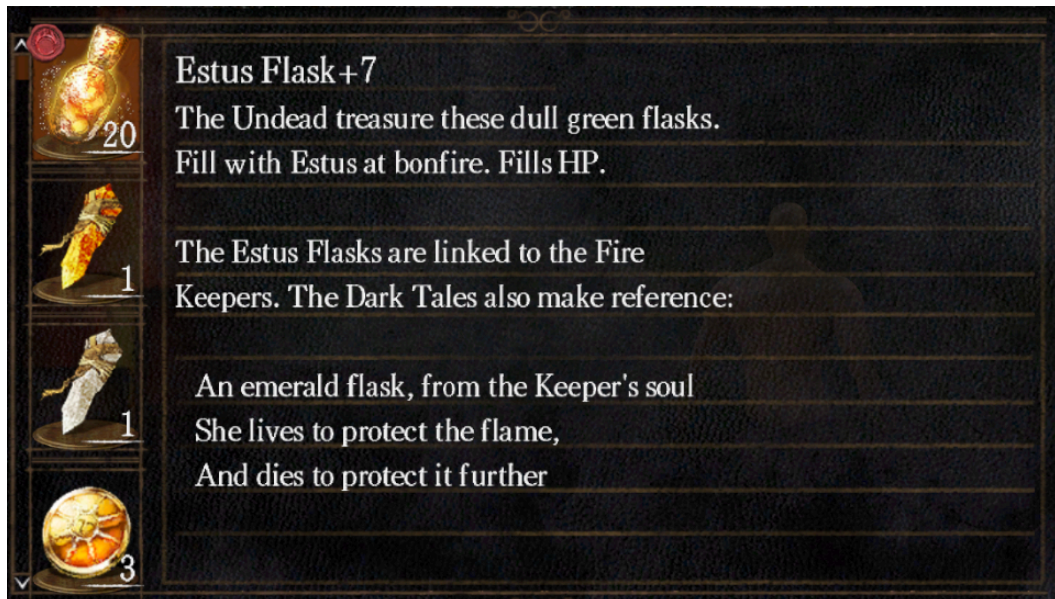
De acuerdo a la descripción de la Señal Oscura, uno de los objetos con los que todo jugador comienza el juego, todo no muerto está destinado a resucitar, y por el poder de la Señal Oscura son arrastrados a la hoguera. Esta no solo es una instrucción mecánica para explicar el sistema con el cual los jugadores mueren y reviven en el juego, también manifiesta el vínculo que los No muertos tienen con las hogueras en el universo de *Dark Souls*. Lo que liga a los No muertos con la Humanidad, y con el fuego.

Figura 9

Menú de objetos: Frasco de Estus²²

²¹ FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Namco Bandai Games.

²² FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Namco Bandai Games.

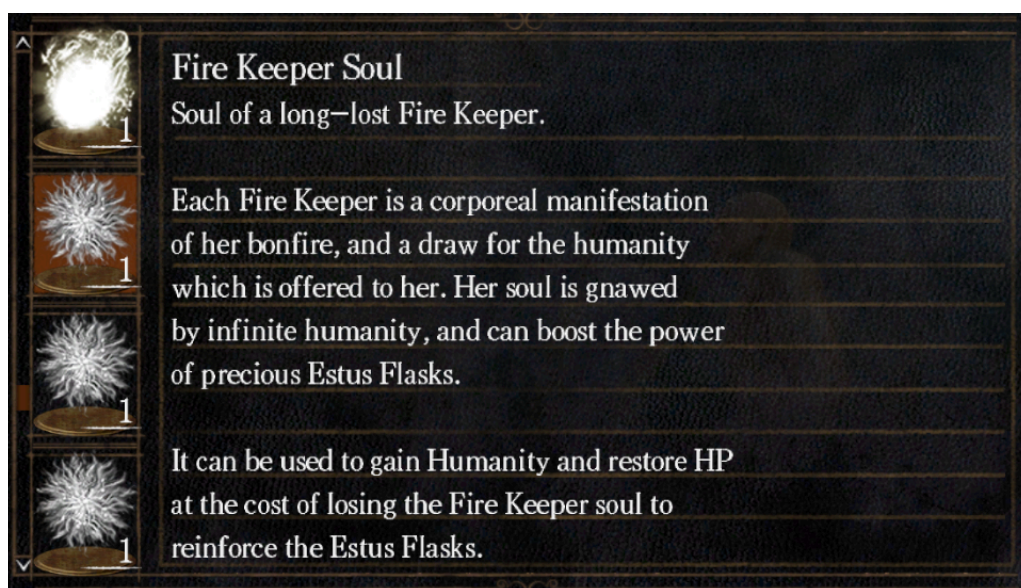


El Frascos Estus es la forma más eficiente con la que un jugador puede recuperar vida para sobrevivir. Este objeto consumible construye una mecánica de dependencia con el jugador. Los jugadores planean la cuidadosa administración del número de veces que pueden usar el Frasco de Estus, siendo ese número de 1 a 20 con cada uso recuperando cierto porcentaje de la vida del jugador. Los jugadores pueden recuperar la cantidad de usos de Estus entre un lugar seguro del juego y otro, entendiendo “lugar seguro” como los lugares en donde encontramos las hogueras. Esta es una construcción mecánica de la relación entre el jugador y los elementos del juego en donde el jugador necesita del frasco de estus para sobrevivir, al igual que las hogueras. Dicha relación actúa en sintonía con el vínculo que tienen los No muertos con el fuego dentro de la narrativa de *Dark Souls*. Cuando recolectamos esta información podemos llegar a conclusiones que proporcionan detalles sobre la lógica de este mundo, por ejemplo, que el contenido del Frasco de Estus resulta ser el fuego de las hogueras, extraído de forma líquida y consumido por los No Muertos. La descripción del Frasco de Estus revela que los No muertos Adoran el Estus, y estos están entrelazados con las Guardianas del fuego, sacerdotisas que suelen encontrarse cerca de una hoguera importante. Con ello se hace referencia a que los frascos de Estus vienen del alma de estas Guardianas,

quienes viven y mueren para servir a la Hoguera, servir al fuego. Esta información ayuda a cobrar sentido a otras mecánicas del juego, y en consecuencia, a expandir su narrativa. Cómo la mecánica de mejorar el Frasco de Estus, que funciona quemando las almas de difuntas guardianas del fuego.

Figura 10

*Menú de objetos: Alma guardiana de fuego*²³



La descripción de este objeto revela una gran pieza del rompecabezas sobre la historia de las hogueras en el juego. En lugar de ser dos entidades separadas, las guardianas del fuego y las hogueras son una. Los jugadores pueden experimentar esta relación cuando una guardiana muere en el juego, y con ella, la hoguera que cuida se hace inaccesible.

La construcción de una narrativa a través de las hogueras y su papel en el mundo de *Dark Souls* convierten a las mecánicas en elementos cruciales para la historia. Los objetos, instrucciones y mecánicas alrededor del jugador dejan de ser exclusivamente elementos de la jugabilidad, adquieren significado más allá de sus utilidad y complementan la historia.

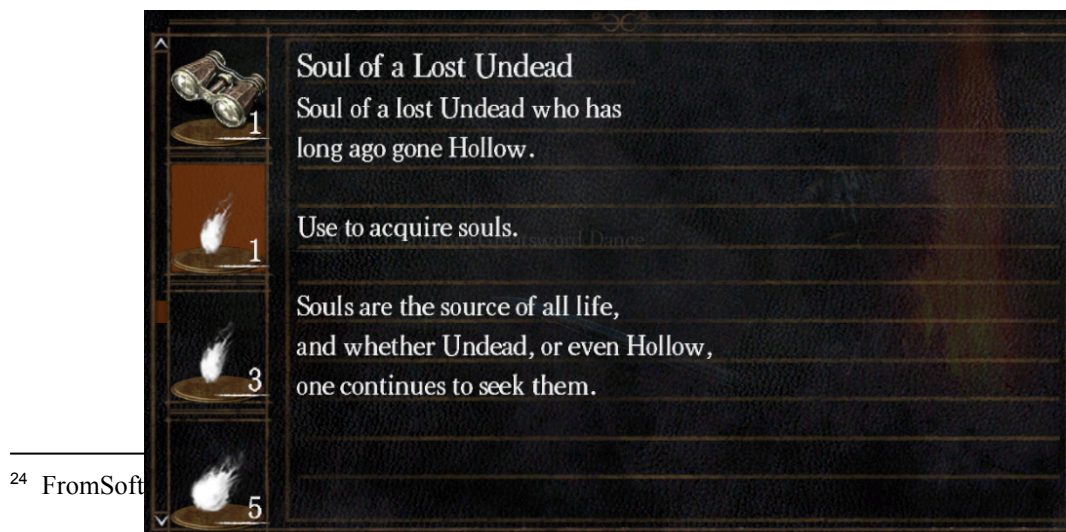
Almas

²³ FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Namco Bandai Games.

El concepto del alma en *Dark Souls* es uno que abarca una gran gama de significados y propósitos que el jugador puede interpretar dentro del juego. Uno de los más grandes, por ejemplo, es el origen del título de la obra “Almas Oscuras”, dejando al jugador el papel de encontrar las respuestas. El primer nivel de interpretación que el jugador puede adquirir sobre la lógica y naturaleza de las almas en el juego ocurre al acabar con un enemigo. Al hacerlo, un aura o esencia blanca emana del cadáver, a veces desapareciendo dicho cadáver por completo, materializándose en forma de alma en el aire, la cual el jugador consume automáticamente, aumentando una cifra numérica que simboliza la cantidad de “alma” que el jugador posee. Si el jugador muere, este número se reduce a 0 y tiene una oportunidad de recoger sus almas perdidas posteriormente.

Figura 11

Menú de objetos: Alma de no muerto perdido²⁴



²⁴ FromSoft

Este primer instante de interpretación narrativa a través de la jugabilidad respecto a las almas es relativamente sencillo, pero efectivo. Por la mecánica de matar y acumular almas se puede concluir que todo ser vivo en el juego es constituido parcialmente por almas, incluyendo árboles, estatuas vivientes, demonios, animales, no solo los humanos. Las almas se pierden cuando mueren y las ganamos cuando matamos a alguien, hay un mensaje muy importante en ello, uno semejante al de los No muertos y su relación con el fuego que descubrimos al estudiar las Hogueras.

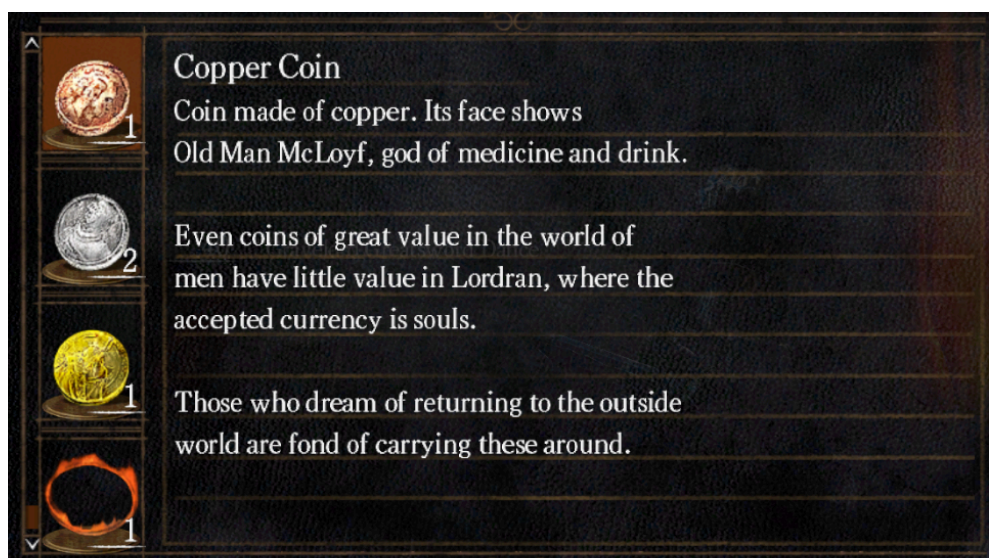
El jugador se hace fuerte tomando la esencia que a otras criaturas y seres humanos les da vida, algo que en los videojuegos es un lugar común: combatir para ganar puntos de experiencia y subir de nivel. *Dark Souls* utiliza estas mecánicas fundamentales del videojuego de rol y las dota de significado dentro del universo del juego, donde adquirir poder a través de la violencia es un acto natural de cambio constante en el mundo de Lordran. Gwyn comenzó la Edad De Fuego arrebatando a los dragones el dominio del mundo a través de la violencia, y ahora como jugador terminamos decidiendo el destino de la siguiente era con la misma violencia.

La descripción de algunas de las almas que se encuentran en el juego como objetos en el inventario del jugador alude a almas que pertenecieron a otros humanos, en este caso el alma de un no muerto perdido (Ver figura 11). Aquí se habla del significado fundamental de las almas dentro del juego: Las almas son la fuente de toda vida y todos los humanos las buscan. El alma de un “no muerto perdido” no es la misma que el alma rara de un “caballero de renombre”. Una alma más grande o más poderosa proporciona mayor cantidad de “alma” que otra. Es así como, conforme el jugador se familiariza con estas mecánicas y se avanza en

la historia puede aprender que no todas las almas son las mismas. Se atiene a reglas que funcionan dentro de las mecánicas del juego, como también alrededor de una jerarquización del poder mágico en el universo mítico de *Dark Souls*.

Figura 12

*Menú de objetos: Moneda de cobre*²⁵



La moneda de cobre se refiere a las almas como forma de dinero en el juego, el segundo aspecto mecánico de intercambio de puntos adquiridos para el progreso del jugador, siendo el primero la experiencia. La moneda de cobre, junto con las monedas de plata y oro, hacen parte de un conjunto de objetos particulares del juego, pues no tienen ningún uso dentro de las mecánicas como puede ser el de un arma o un recurso. Las monedas solo son entregadas al jugador y pueden ser vendidas por almas, aunque esta sea apenas una forma de deshacerse de ellas, en lugar de una utilidad. El verdadero propósito de las monedas puede ser adjudicado a la información que el jugador adquiere a través de ellas. Este es uno de los instantes del juego en donde el conocimiento que el jugador adquiere, en cuanto a la textualidad dentro de los objetos, como las condiciones en la que se obtienen, representan una

²⁵ FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Namco Bandai Games.

mayor importancia que su uso. Ascher (2015) usa el caso de la Moneda de Cobre para ejemplificar el peso narrativo que adquiere un objeto aparentemente inútil cuando se toman en cuenta las condiciones en las que el jugador lo recibe. Refiriéndose al clérigo Petrus las posibles intenciones que el jugador puede deducir al recibir la moneda:

Un caso inicial pero muy interesante es el de Petrus de Thorolund— este clérigo pone en la mano de El Elegido No Muerto una moneda. Pero las monedas no tienen ningún valor en Lordran, como explica en la descripción del objeto (Véase figura 12) (...) Así que en todo su desdén, Petrus de Thorolund entrega al jugador algo de valor: un pedazo de información del mundo del juego que no es necesariamente decisivo, pero sí inspira a la especulación. ¿Acaso Petrus sueña con curarse de la maldición de ser no muerto, dejando Lordran para regresar a Thorolund? O ya no cree en esta ilusión, y se deshace de la moneda entregándola a “el próximo tonto”? (Acher, 2015)

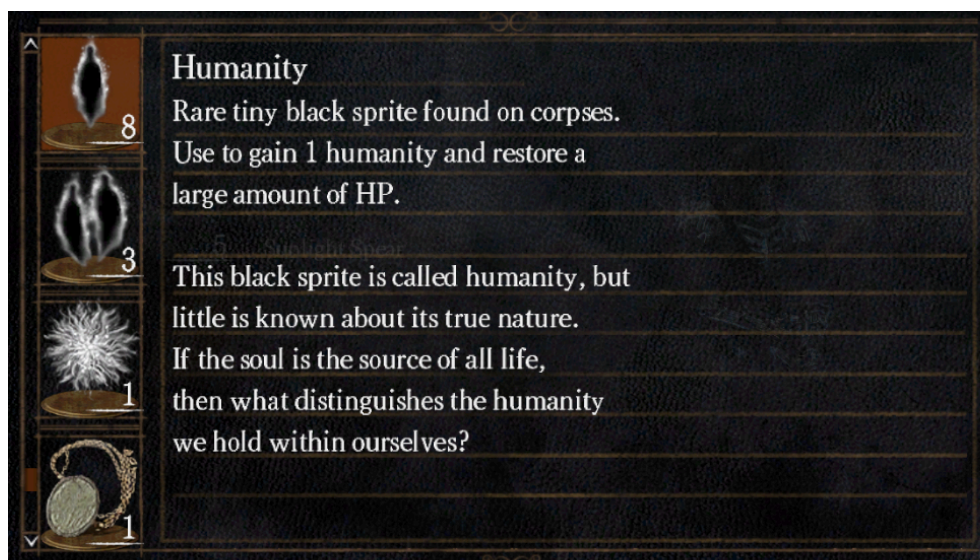
Esta interacción con Petrus es una de los primeros encuentros con un NPC que el jugador tiene al empezar una partida. Su importancia para un jugador novato radica en establecer un precedente, en donde el conocimiento que se puede adquirir del mundo gira entorno a los objetos, cómo se obtienen, aprendemos de su uso, quién los otorga, con qué propósito, y por supuesto, una vez obtenido, en qué medida podemos conocer estas respuestas gracias a las mecánicas de lectura al interactuar con estos objetos.

El ejemplo que Ascher alude al propósito por el cual el clérigo Petrus le entrega la moneda al jugador, y esta razón resulta ser completamente ambigua. *Dark Souls* deja muchas de sus historias a la interpretación del jugador. Miyazaki, creador de *Dark Souls* explica: “No quise imponer la historia a los jugadores, y me abstuve de entrometerme en sus experiencias, así permito que la imaginación le dé forma al mundo” (DondonRV, 2023, 17:37s) refiriéndose a sus intenciones para el diseño y el acceso a la historia en el juego.

Humanidad

Figura 13

*Menú de objetos: Humanidad*²⁶



La Humanidad en *Dark Souls* es un concepto amplio y misterioso que funciona como recurso y mecánica dentro del juego. Al igual que con las almas, la Humanidad es una idea abstracta en el mundo real que es transformada en algo palpable, maleable y gráfico en el mundo de *Dark Souls*, representando uno de los aspectos más controvertidos del juego por su multiplicidad de formas y propósitos. La existencia de la Humanidad separada del Alma construye una pregunta que el juego plantea al jugador, para que este empiece una travesía y halle sus propias respuestas. “¿Si el alma es la fuente de toda vida, entonces qué distingue a la Humanidad que guardamos dentro de nosotros?”

Existen dos tipos de Humanidad en el juego. El primer acercamiento que el jugador tiene con esta mecánica es como objeto (ver figura 12), la humanidad en forma contenida, cuya

²⁶ FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Namco Bandai Games.

utilidad es relativamente clara: Al consumirla el jugador recupera toda su vida y adquiere 1 de humanidad. Los aspectos más complejos de la Humanidad se hallan una vez el objeto es consumido, y aparece acumulada en forma numérica en la esquina superior izquierda de la pantalla de lado de la barra de vida del jugador.

Figura 14

Interfaz del jugador: La cantidad de Humanidad líquida es de tres, ubicada a la izquierda de la barra de vida²⁷



A esta forma de la Humanidad la comunidad de jugadores la llama “Humanidad Líquida”, cuyas mecánicas se expanden para convertirse en uno de los objetos más útiles del juego. Tanto de forma mecánica como de forma narrativa. El repertorio de usos y significados para un recurso tan abstracto revela aspectos de la lógica del mundo fantástico que se construye al jugar y al avanzar en la historia.

Una historia oculta como la de *Dark Souls* es una que el jugador descubre interactuando con las mecánicas de juego, a mayor experimentación mayor familiaridad. Entonces, un jugador

²⁷ FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Namco Bandai Games.

que conoce todos los usos de la Humanidad conoce la Humanidad en todas sus formas dentro del universo del juego. Y es capaz de entender el papel de este concepto en la narrativa en sinérgia con sus mecánicas. A continuación expondré algunos usos de la Humanidad líquida y su relación con la narrativa de *Dark Souls*. Una vez se conoce su propósito. La Humanidad Líquida sirve para:

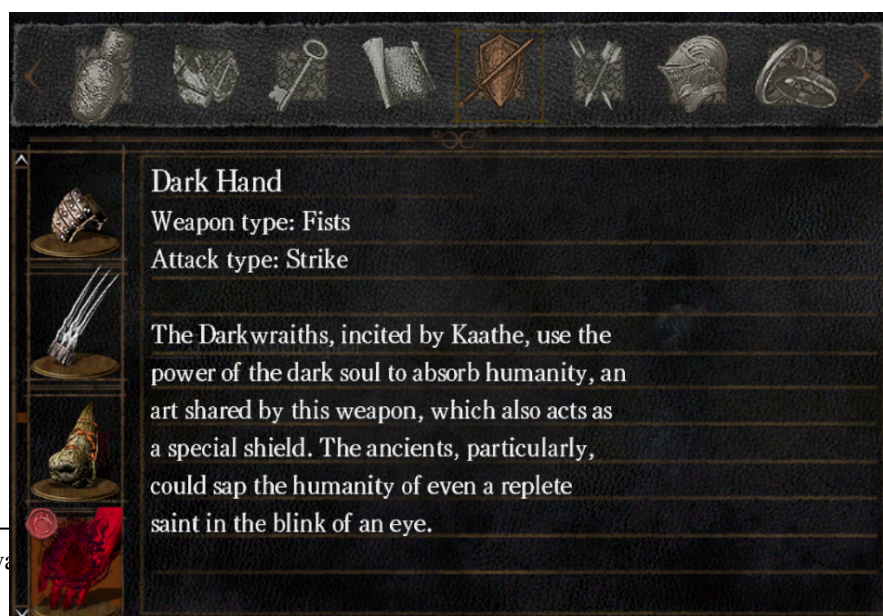
- Recuperar la forma humana del jugador: Todo jugador es no muerto y comienza el juego en el estado Hueco, consumido deteriorado debe consumir humanidad para asumir su forma humana una vez más. Dentro de las múltiples formas de obtener humanidad, una de ellas es el asesinato. Al matar NPC humanos no muertos dentro del juego, la humanidad dentro de ellos aparece como un objeto que el jugador obtiene. El acto de consumir humanidad para sobrevivir en el juego al robarla a los demás, tanto a NPC, como a otros jugadores usando las mecánicas del multijugador, contribuye a la estética de decadencia y desesperación de *Dark Souls*.
- Avivar el fuego de la Hoguera: Al alimentar la Hoguera con Humanidad se aumenta el número de usos de el Frasco de Estus. Así como aprendimos que las almas y los no muertos están ligados al fuego, también están ligados a la humanidad. Las almas de las guardianas del fuego atraen Humanidad. (Ver Figura 10)
- Aumenta las estadísticas que determinan las defensas del jugador y el daño de algunas armas: El aumento del daño y resistencia del jugador entre más Humanidad acumula se relaciona con el poder de la Humanidad alrededor del juego. Al final de la Edad Oscura de *Dark Souls*, en donde decidimos que La Primera Llama se apague para dar comienzo a una era de oscuridad Está ligada al Pigmeo Furtivo, ancestro de la humanidad y la razón por la que Gwyn quiso prolongar la Edad de Fuego. La fuerza de la humanidad es un concepto ambiguo, escondido, pero presente en el juego. Esta

mecánica es un recordatorio de la narrativa de *Dark Souls* que se transmite a través de la jugabilidad.

- Aumentar el rango que se tiene en algunos Pactos: Los Pactos son facciones, religiones y afiliaciones a los que los jugadores pueden unirse para recibir beneficios. Una gran parte de pactos del juego funcionan con la interacción en línea con otros jugadores. En este caso. El pacto de Espectro Oscuro es uno que incentiva al jugador a invadir el juego de otros jugadores y matarlos. Robando su Humanidad en el proceso para ofrecer a Kaathe El Asediador. Kaathe dirige a los Espectros Oscuros y al jugador a buscar humanidad usando el poder del Alma Oscura (ver figura 16), el poder que consiguió el Furtivo Pigmeo al tomar un fragmento de La Primera Llama, y heredó a los humanos. Kaathe recluta a humanos no muertos que puedan cumplir la profecía de llevar al mundo a la Edad de Oscuridad. Este es el papel principal de la Humanidad dentro de la narrativa de *Dark Souls*. Ser capaz de entrar al pacto de Kaathe y entregarle Humanidad implica haberlo conocido, y al hacerlo se conoce sobre uno de los posibles finales del juego.

Figura 15

*inventario del jugador: Mano Oscura*²⁸



²⁸ FromSoftware

ES.

La adquisición del conocimiento sobre las mecánicas alrededor de la Humanidad es uno de los temas más debatidos en la comunidad de *Dark Souls*. El usar la humanidad en la hoguera, el propósito de los Pactos y la existencia misma de Kaathe como personaje son todos aspectos ocultos para el jugador. A quien se le da poca o ninguna información respecto a cómo puede aproximarse a estas mecánicas como parte del estilo narrativo del juego.

Daniel Vella en *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime* (2015) Realiza un estudio del diseño mecánico de *Dark Souls* desde el concepto del Lúdico Sublime. En donde el misterio que el juego construye alrededor de su historia y los mecanismos jugables que la rigen, son el mayor catalizador para que el jugador alcance el lúdico Sublime una vez obtiene una comprensión clara de todos estos mecanismos. Vella (2015) utiliza su experiencia con las mecánicas alrededor del uso de la Humanidad para ejemplificar el misterio de las causas y efectos desconocidos para el jugador. Mecánicas como la de adquirir forma humana, que consecuentemente permite al jugador avivar la Hoguera, jugar en línea, etc. “Solo si se continúa interactuando con el juego en forma humana es que las consecuencias del cambio son aparentes” Vella (2015).

Desde el Lúdico Súblime, La ignorancia del jugador adquiere un significado temático en *Dark Souls*. El de aproximarse a un universo de juego desconocido, y en el proceso, comprender los sistemas que rigen el mundo para obtener una maestría sobre el juego. Pero este proceso no es inmediato. Vella (2015) afirma que la cantidad de mecánicas interconectadas y únicas en *Dark Souls* se separan de las convenciones y las normas con las que puede estar familiarizado un jugador. Además de la falta de dirección y guía que el juego proporciona para su entendimiento, resulta en una significativa inversión de tiempo del jugador para acostumbrarse al diseño de *Dark Souls*. El desconocimiento del jugador sobre el

juego termina siendo un obstáculo a superar, uno que causa ansiedad y confusión, pero hace parte del proceso de la construcción de una estética y una atmósfera en sintonía con el universo mítico de *Dark Souls* y su historia.

De la misma forma en la que el Lúdico Súblime se utiliza para apreciar el logro de una maestría con las mecánicas jugables de *Dark Souls*, propongo que también pueden aplicarse para las mecánicas de lectura que construye su narrativa. Porque todo jugador comienza siendo un extraño frente al mundo de Lordran, y solo interactuando con los recursos que el juego dispone, el jugador podrá descubrir la narrativa del juego. Ambos espectros del juego, el mecánico y el textual, funcionan como uno. Cuando el experimentar con sus mecánicas, como el uso de la humanidad, o el uso de las almas. Conduce a una comprensión de la fantasía, los sistemas de magia y el universo de *Dark Souls*. Y, simultáneamente, el usar las descripciones de objetos sirven como instructivo para el adecuado uso de los recursos encontrados en el juego.

Caballero Lautrec y el Conocimiento a Través de la Muerte

En su estudio narrativo de *Dark Souls*, Ascher (2015) señala la forma en la que los jugadores solo son capaces de conocer la historia de los NPC por completo al acabar con sus vidas. Y el carácter trágico de no poder intervenir en el destino de un personaje, incluso cuando se conoce cada aspecto de su historia:

Para entender una entidad en *Dark Souls*, a menudo significa matarla. Frecuentemente, uno sabe casi nada sobre un oponente (o un NPC) antes de matarlo. Las peleas suelen ser bastante prolongadas: debido a la dificultad del juego, el jugador solo puede derrotar a un oponente una vez que lo conoce bien—cada uno de sus movimientos, cada uno de sus ataques. Y una vez que el oponente ha sido eliminado,

el jugador llega a conocer su alma o sus pertenencias personales, quién era y, frecuentemente, también los detalles de su historia. Pero incluso si el jugador conoce las historias de los oponentes de antemano—lo cual es común en el modo Nuevo juego+ —no habría podido actuar de manera diferente ya que esta es la única manera de avanzar en el juego. Así el potencial de sentir remordimiento es intrínseco; el resultado es similar al de una tragedia griega clásica: el conocimiento no protege del resultado trágico. La perspectiva es similar a la de un biólogo que puede observar una entidad y recopilar información sobre ella, pero debe diseccionar el cuerpo para descubrir su naturaleza—destruyendo de forma irreversible su objeto de atención. (Ascher, 2015)²⁹

Así es como los objetos que el jugador obtiene, tanto de compañeros como oponentes, adquieren una multiplicidad de valores y propósitos. El primero de estos es el de una recompensa por ser capaz concluir la misión de un NPC, que viene de la utilidad del objeto mismo, ya sea un arma o una armadura. Ya que, en orden para que un jugador pueda recibir las posesiones de un personaje, debe encontrarse con dicho NPC en múltiples facetas del juego y realizar distintos tipos de tareas, lo que lleva un particular nivel de dificultad; la segunda recompensa es una de catarsis, trágica—como la describe Ascher— o satisfactoria, cuando el personaje en cuestión toma un papel antagónico para el jugador. Y sucede con la eventual muerte del personaje. La tercera, que también trabaja Ascher, y la que nos compete dentro del estudio mecánico/textual de *Dark Souls*, es la resolución narrativa en la línea del

²⁹ To understand an entity in *Dark Souls* often means to kill it. Frequently, one knows next to nothing about an opponent (or an NPC) before killing it. The fights are usually quite protracted: due to the difficulty of the game, the player can only defeat an opponent once he knows him well—every one of its movements, every one of its attacks. And once the opponent has been killed, the player gets to know its soul or its personal belongings, who it was and often also the details of its (hi)story. But even if the player knows the opponents' stories beforehand—which is common in New Game Plus Mode—they would not have been able to act differently since this is the only way to proceed in the game. The remorse potential is thus intrinsic; the result is similar to a classic Greek tragedy: knowledge does not protect from the tragic result. The perspective is similar to that of a biologist who can observe an entity and collect information on it but must dissect the body to find out its nature—irretrievably destroying his/her centre of attention.

NPC. Para ejemplificar mejor el efecto que tiene la historia de un NPC en la experiencia del jugador, usaré el caso de El Caballero Lautrec de Carim:

Figura 16

Jugador se encuentra por primera vez con Lautrec como prisionero³⁰



El jugador se encuentra por primera vez con Lautrec encerrado en una celda en el Burgo de los No Muertos. Lautrec le pide ayuda al jugador para ser liberado alegando que “tiene deberes por cumplir” y de ser liberado “recompensará generosamente”. Lautrec es presentado como un personaje sospechoso y poco confiable. Depende del jugador como relacionarse con él, de ser liberado, puede ser asesinado de inmediato, y con ello se pierde toda la capacidad de recorrer su historia. Al ignorarlo y no acudir a su rescate, encontrará la forma de escapar por sí solo y el jugador se encontrará con él mucho después. Es aquí donde comienza la historia de Lautrec como el papel del jugador en ella.

El caballero se convierte en un aliado temporal del jugador. Entrega como recompensa una Medalla de Luz Solar después de ser liberado, un objeto perteneciente al pacto de los

³⁰ TheGamer. (s.f.). *Dark Souls Lautrec & Anastacia questline guide* [Guía]. TheGamer. <https://www.thegamer.com/dark-souls-lautrec-anastacia-questline-guide/>

Guerreros de Luz Solar. Este es el primer indicio que tiene el jugador para establecer un juicio sobre la moralidad de Lautrec. La descripción de objeto (ver figura 17) define al medallón como una adquisición otorgada con honor, su símbolo es el sol y está conectado con el hijo desterrado de Gwyn, un antiguo dios de la guerra. Por la armadura dorada y resplandeciente de Lautrec, y al regalar el medallón al jugador, es justo deducir, que Lautrec puede pertenecer al Pacto de los Guerreros de Luz Solar, y el jugador ha cumplido el deber de liberar a un caballero honradamente que sigue el símbolo resplandeciente del sol, y el espíritu de guerra de un dios.

Una vez libre, Lautrec puede ser invocado por el jugador para servir como compañero y ayudar a enfrentar a dos jefes del juego, dos retos importantes para progresar en la historia: las Gárgolas de la campana y El Dragón Boquiabierto. Esto también ayuda a la idea de que Lautrec es un caballero honorable que ayuda al jugador. Pero hay un detalle. Otro NPC, Solaire de Astora, también puede ayudar a enfrentar a ambos jefes, y Solaire es un Guerrero de Luz Solar. Pero hay una gran diferencia entre ambos caballeros. Cada vez que se termina una batalla con Solaire, el jugador obtiene un medallón de luz solar. Como bien explica la descripción del objeto, el medallón es otorgado a aquellos que invocan a un miembro del pacto. con Lautrec no ocurre, solo entrega uno al ser liberado. Entonces, si Lautrec no es un guerrero de luz solar ¿De dónde sacó el medallón? y al entregarlo como recompensa ¿Pretendía parecer honorable a los ojos del jugador? Así es como la idea de que Lautrec está siendo deshonesto se hace viable una vez más. Hasta este punto en su historia las motivaciones del caballero no parecen guiarse por el honor o la camaradería y permanecen un misterio.

Figura 17

*inventario del jugador: Medallón de Luz Solar*³¹



En un punto del juego, Lautrec le ofrece información al jugador, si el jugador acepta, contará que Rhea de Thorolund se ha perdido sin sus escoltas en las Catacumbas, una clérigo desamparada con mucha humanidad dentro de sí. Esta es la segunda vez en la que Lautrec alienta al jugador a robar la humanidad de otro No muerto (que implica asesinarlos), La primera vez puede ocurrir si el jugador habla con el caballero mientras se está en estado Hueco. Es así como el carácter sombrío de Lautrec se hace cada vez más claro.

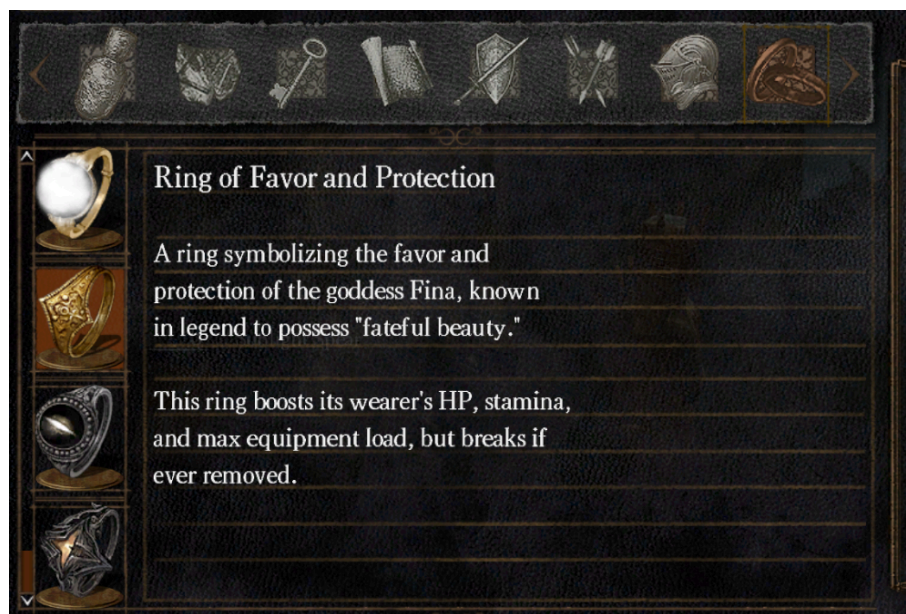
Lautrec puede ser encontrado en el Santuario Enlace de Fuego, en donde todos los NPC que el jugador conoce tienden a aparecer. El caballero se sienta junto a Anastacia, la Guardiana de fuego de la hoguera del santuario (cuya importancia narrativa y mecánica ya he expuesto) y el jugador puede hablar con él: "Estoy considerando un cambio de ubicación... Tengo un asunto bastante urgente que atender arriba. Esa Guardiana me ha servido bien, pero... ya basta con ella...Keh heh heh heh..." Son las palabras de Lautrec refiriéndose a Anastacia, lo que en el contexto del mundo de Lodran, puede ser fácilmente interpretado como intenciones homicidas.

³¹ TheGamer. (n.d.). *Dark Souls Lautrec & Anastacia questline guide* [Guía]. TheGamer. <https://www.thegamer.com/dark-souls-lautrec-anastacia-questline-guide/>

Si Lautrec sigue vivo cuando el jugador toca la Segunda Campana del Despertar desaparecerá del Santuario Enlace de Fuego dejando el cadáver de Anastacia. Sin la guardiana de fuego la hoguera se apaga, y con ella todas las mecánicas esenciales con las que el jugador interactúa. Siendo este uno de los santuarios más importantes del juego, por su proximidad a múltiples lugares del mapa y punto de encuentro con otros personajes, el asesinato de Lautrec es un acto de antagonismo contra el jugador. Junto al cadáver de Anastacia se encuentra el Orbe ojo negro, cuya descripción explica “Invade el mundo del asesino de una Guardiana del Fuego para derrotar al perpetrador y recuperar el alma de la Guardiana del Fuego. El Ojo Negro mantiene una vigilancia constante sobre la ciudad de los Dioses, Anor Londo.” Así la misión del jugador es clara, llegar a Anor Londo, matar a Lautrec y recuperar el alma de Anastacia.

Figura 18

inventario del jugador: Anillo de Favor Y Protección³²

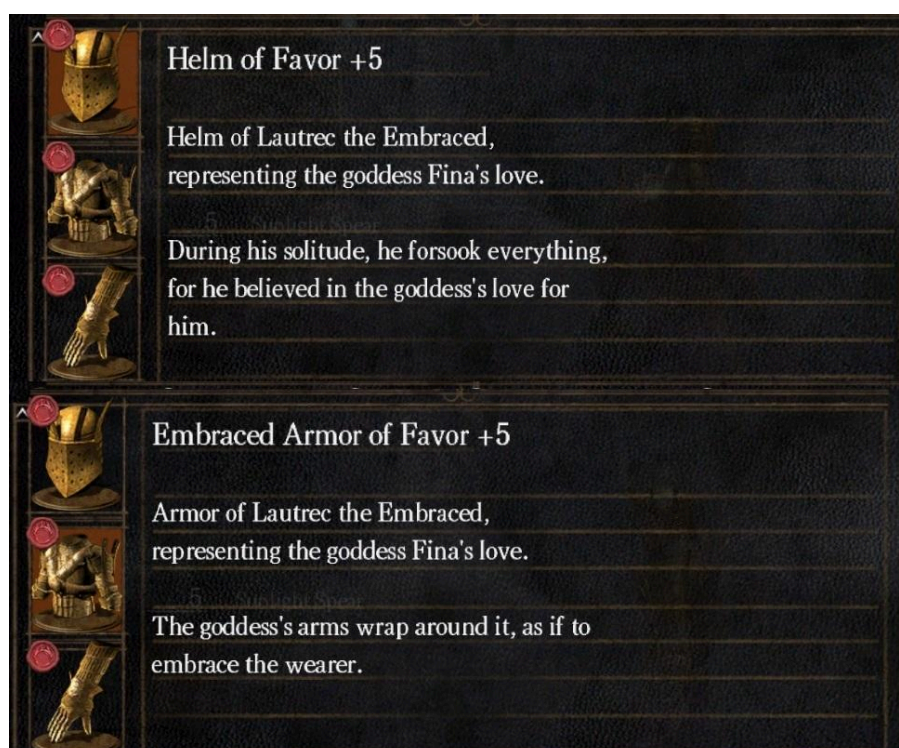


³² TheGamer. (n.d.). *Dark Souls Lautrec & Anastacia questline guide* [Guía]. TheGamer. <https://www.thegamer.com/dark-souls-lautrec-anastacia-questline-guide/>

Una vez adentrado en Anor Londo, el jugador obtendrá una señal del Orbe cuando sea el lugar indicado para invadir el mundo del asesino, al hacerlo se enfrentará a Lautrec y a dos de sus guardianes y podrá recuperar el alma de Anastacia. Además del alma de la guardiana, el jugador obtiene dos objetos más. El primero es un Recuerdo de represalia, una oreja cortada que los miembros del Pacto Caballeros de la Espada de Luna obtienen de las víctimas que ofendieron a los dioses; el segundo es el Anillo de Fervor y protección. Ambos objetos revelan la fidelidad de Lautrec sobre la diosa Fina, por el anillo, y por la prueba de su papel como asesino contra quienes ofendieron a su diosa. Más adelante, y solo si el jugador se ha enfrentado a Lautrec en Anor Londo, podrá encontrar su armadura, y recordando a Ascher, podemos conocer por fin el pasado del caballero al recoger sus reliquias fúnebres.

Figura 19

Inventario del jugador: Armadura abrazada de favor y Yelmo de Favor³³



³³ TheGamer. (n.d.). *Dark Souls Lautrec & Anastacia questline guide* [Guía]. TheGamer. <https://www.thegamer.com/dark-souls-lautrec-anastacia-questline-guide/>

Descubrimos por fin a Lautrec, quien en su soledad abandonó todo en el mundo el amor de su diosa Fina. Recibió el Anillo de Favor y Protección, como compromiso por su diosa. Pero ese compromiso es frágil, y el anillo es una prueba de ello, ya que si el portador se lo quita, este se romperá. A pesar de que la armadura de Lautrec, el anillo, y los demás objetos que pueden conseguirse durante toda su misión propicien mucha de la información necesaria para conocer a Lautrec, muchas de sus motivaciones siguen siendo un misterio, lo que continúa el estilo del juego de no entregar todas las respuestas al jugador.

No podemos conocer las razones detrás del por qué Lautrec fue encarcelado en primer lugar. Tampoco es posible definir si el caballero deseaba humanidad para ser ofrecida a su diosa, o para sí mismo. Incluso su moralidad, que inicialmente puede ser amistosa, para cambiar a una antagónica solo cuando el jugador se inclina por la venganza. Incluso el amor que Fina pudo ofrecer a Lautrec puede ser puesto en duda, pues en *Dark Souls* las afiliaciones con los dioses suelen estar relacionadas con la capacidad de usar sus poderes. Pero Lautrec nunca revela poseer ningún poder divino que podría otorgar su diosa, quizás su historia podría ser más trágica, si su amor fuera una ilusión producto de su locura.

VaatiVidya (2013) expone este punto de vista desde su propia interpretación del personaje al argumentar que “El caballero Lautrec solo se preocupa por sí mismo. Si hemos de juzgarlo deberíamos de contar nuestros propios pecados. Tú, que invades por humanidad. Tú, que matas tan solo porqué alguien se interpone en tu camino, o porqué tienen algo que tú quieres” Esto, a propósito de la posición que toma el jugador durante todo el juego, el acceso libre que tiene al violentar contra todo y todos los personajes del juego para su beneficio. Sin embargo, puede que se sienta inclinado de construir su propia narrativa, en donde es un héroe, y Lautrec un villano.

Así como VaatiVidya construye un análisis del personaje de Lautrec, y crea teorías de su pasado y sus motivaciones a través de las mecánicas de *Dark Souls*. Como también Ascher indaga sobre el propósito por el cual Petrus de Thorolund se da a la cortesía o burla de regalar una moneda al jugador. Son numerosas las historias y los misterios que *Dark Souls* invita al jugador a desentrañar. Múltiples personajes, conceptos, eventos pasados y cientos de objetos e historias dentro del universo narrativo de *Dark Souls* constituyen una red interconectada de textos que un jugador, una vez tomada una posición de lectura crítica frente a las mecánicas de juego que la obra ofrece, puede ser capaz de estudiar, analizar, comprender y teorizar sobre su contenido, Obteniendo así una maestría sobre la historia del juego, su jugabilidad y sus sistemas. Lo que Daniel Vella describe como Lúdico Sublime.

¿Pero qué ocurre con los jugadores inexpertos? *Dark Souls* es un juego complejo en múltiples niveles. Los jugadores pueden perderse de muchos objetos, historias, personajes y contenidos sólo por perderse de un secreto en particular. El segundo final posible del juego, el de la Edad Oscura puede ser un completo misterio para muchos jugadores después de terminar el juego. Si un jugador tiene un mal presentimiento sobre un personaje como Lautrec y decide enfrentarlo antes de que pueda ser un enemigo, pierde la posibilidad de recibir su armadura, progresar en su misión y conseguir todas las piezas para conocer al personaje, construyendo una historia en donde Lautrec no fue capaz de engañar al jugador y Anastacia nunca murió; la mayoría de jugadores se pierden de una gran parte del contenido de *Dark Souls*, quizás, en términos de la comprensión narrativa del juego, la parte más importante.

En este punto debemos tomar en cuenta la inexperiencia de toda una categoría de jugadores, incapaces, al menos inicialmente, de tomar una posición activa de lectura crítica dentro de *Dark Souls*. Es necesario que los límites del juego deben romperse para expandir el conocimiento que puede adquirir el jugador sobre la narrativa del juego. Pues cuando

consideramos el videojuego como un texto narrativo, y estudiamos sus textos anexos al contenido del juego: las mecánicas de lectura, como paratextos. Entonces podemos también considerar formas de textualidad separados del juego, los metatextos, que componen un eje distinto, pero esencial para la comprensión de la obra. Al construir un juego que depende de la experticia del jugador, una postura de lectura crítica y múltiples partidas que varían en los caminos que puede tomar un jugador, se abre el camino a que los jugadores experimenten *Dark Souls* con un mínimo aprendizaje sobre narrativa. Como lo explica Razten (2022) , no todos los jugadores quieren tomar una postura de lectura en un juego centrado en la acción.

Es aquí donde se hace necesario complementar nuestro estudio narrativo de las mecánicas de lectura de *Dark Souls*, por un estudio metatextual de los contenidos creados a partir de la experiencia colectiva de los jugadores para entender a *Dark Souls*. Una lectura multimedial que ofrece distintas formas de aproximarse al videojuego, sin siquiera jugarlo. Una lectura que puede ocurrir después de terminar el juego, o en sintonía con él; en este último capítulo abordaré la comprensión de la narrativa de *Dark Souls* inicialmente construida desde la lectura paratextual de las mecánicas del juego, pero expandida por sus metatextos .

Capítulo 4. Lectura Paratextual de *Dark Souls*

Thomas Apperley y Christopher Walsh (2012) utilizan la propuesta de Zimmerman (2009) de la alfabetización en el videojuego, en donde el jugar videojuegos y el diseño de videojuegos pueden ser vistos como modelos para el aprendizaje. Esta propuesta se está convirtiendo en una forma importante de adquirir habilidades creativas, cognitivas y sociales. Apperley y Walsh abordan la alfabetización en el videojuego (gaming literacy) desde los paratextos:

Los elementos de consumo y diseño paratextual inherentes a las prácticas de juego digital que constituyen la alfabetización en juegos de los alumnos son complementarios a muchas prácticas de alfabetización escolar, pero también son diferentes y a menudo más complejos. Argumentamos que los paratextos son igualmente importantes para entender las alfabetizaciones en juegos. Cuando los niños y jóvenes leen, investigan y diseñan paratextos, están involucrados en prácticas relevantes de alfabetización escrita y multimodal, lo que convierte estas actividades en un ejemplo fluido de aprendizaje situado (Gee, 2003; Stevens et al., 2008). Adquirir alfabetización en juegos no solo implica aprender a jugar videojuegos, sino también la navegación intertextual, comparación y lectura de los paratextos 'oficiales' y 'no oficiales', y contextualizar la información contenida a la luz de la credibilidad de las fuentes particulares. (Apperley, Walsh, 2012, p.3)

Esta misma corriente de pensamiento, que invita a darle importancia a la relación intertextual que tienen los jugadores con los paratextos anexos a un videojuego, es la que sigue Mukherjee en su lectura de los videojuegos a través de los paratextos argumentando que:

Poco ha sido escrito acerca de las historias que se construyen alrededor de un juego o incluso los instantes documentados de juego que son populares entre el sector de entusiastas. El análisis de los paratextos del videojuego que se acerca más a la función de describir eventos en un juego es el de los tutoriales o las guías paso a paso que cuentan a un (a menudo frustrado) jugador como pasar algunos de los retos del juego y avanzar de nivel. (Mukherjee, 2017, p.63)

Mukherjee (2017) menciona cinco categorías de paratextos en los videojuegos que contribuyen a nuevas prácticas para experimentar el videojuego, donde los actos de leer y jugar ocurren simultáneamente: walkthroughs, Let's Play, AAR (informe posterior a la

acción) Guías y tutoriales; como consecuencia del diseño narrativo y mecánico de *Dark Souls* la comunidad de jugadores ha construido una relación especial a la hora de crear estos recursos paratextuales del videojuego, a diferencia de lo que suele ocurrir con otras obras.

Las intenciones de Miyazaki por construir una narrativa oculta para el jugador y diseñar mecánicas de lectura crítica dentro del juego, convierten a *Dark Souls* en una obra que existe en sintonía con el mundo del internet y las nuevas tecnologías. En este sistema de intertextos existen foros, blogs y cientos de espacios en donde jugadores de todo el mundo se juntan para discutir y descubrir el juego. Este efecto resulta en una lectura paratextual de *Dark Souls* casi obligatoria. Al menos para lograr que la inexperiencia no sea un impedimento para aquellos jugadores que no pueden o no quieren adoptar una postura de lectura crítica en relación con las mecánicas del juego. Ya que los recursos paratextuales existen en sintonía con la obra original, leer *Dark Souls* es un acto que logra persistir dentro y fuera del juego.

A continuación, presentaré un corpus general de lo que constituyen los recursos paratextuales de *Dark Souls*, de acuerdo a las necesidades que necesitan satisfacer en los jugadores, como la comprensión narrativa y mecánica de algunos aspectos del juego:

Walkthroughs

Mukherhjee define las guías de juego (Walkthroughs) como:

Las guías de juego funcionan como un registro, un código de estilos de juego (similar a las expectativas genéricas que se asocian con la lectura) y, por extensión, como un mecanismo para moldear las prácticas de juego y diseño. Sin embargo, las guías no se escriben expresamente para contar una historia o para congelar un cierto

momento del juego en el tiempo. Se tratan de reglas, de subvertir reglas, y, por lo general, de encontrar el mejor camino para completar un juego. (Mukherjee, 2017, p.65)

Estás guías de juego, grabadas en vídeo o escritas, pueden llegar a documentar todos y cada uno de los aspectos de un videojuego; el desarrollo completo de la historia; descubrir cada secreto, áreas opcionales y posibles finales; adquirir cada uno de los objetos del juego; recorrer todas las historias secundarias posibles y conocer a todos los personajes. En el caso de *Dark Souls*, existen múltiples secretos los cuales pueden ser pasados por alto por una gran parte de la comunidad de jugadores. Puede que un jugador descubra que puede decidir el sobre el final del juego, y elija llevar a Lordran a la Edad Oscura, puede que otro jugador termine el juego inmolándose a sí mismo para avivar la primera llama sin saber que tenía otra opción, por que nunca conoció a Kaathe el Asediador, quien le revelaría un aspecto oculto de la historia del juego. Mientras que un tercer jugador lleve al mundo a la Edad Oscura por accidente, al salir de la base de la primera llama sin tener idea de que al hacerlo terminaría el juego. Cada jugador puede llegar a obtener una conclusión distinta a múltiples partes del juego, una de las funciones de los Walkthroughs es revelar aspectos de la narrativa del juego que de otra forma pasarían por alto. O tenerlos en una lista de posibles caminos que quieran tomar en una nueva partida.

Con los Walkthroughs, los jugadores pueden cambiar la relación que tienen con la narrativa del juego. Pueden observar todos los caminos posibles que existen en *Dark Souls* gracias el trabajo de otros jugadores, y decidir qué historia se ajusta más a sus gustos. Pueden descubrir cómo crear una partida en donde el protagonista asesina a todos NPC posibles del juego, y acabar como un tirano. Pueden conocer de antemano que clase de rol van a adoptar en el

juego, y conseguir armas, hechizos, y otros objetos clave en función de ello, transformando la eficiencia con la que juegan una nueva partida. Tanto las guías, los tutoriales y los Walkthroughs existen en una multiplicidad de formatos audiovisuales. páginas como *Fextralife.com* contienen extensas enciclopedias virtuales de múltiples videojuegos que contienen diversidad de paratextos que se ajustan a las necesidades y gustos del jugador.

Mukherjee (2017) resalta que una de las consecuencias del disponer de un recurso como los Walkthroughs, en donde todas y cada una de las respuestas del juego son reveladas para el jugador en un instante, puede llegar a reducir la diversión en juegos cuyo diseño depende de aspectos como la exploración, el misterio y los secretos que esperan a ser desentrañados. Y es cierto que este puede ser el caso, pero dado que el relacionarse con estos paratextos del videojuego es una decisión voluntaria de los jugadores, solo son aquellos que desean cambiar la forma en la que se aproximan a la obra los que no se molestan por que la experiencia del juego cambie. De un mundo lleno de secretos, a un escenario en el que se conocen todas las herramientas disponibles, y en donde se puede elegir con mayor libertad que clase de experiencia de juego se ajusta mejor a los gustos de un jugador; quizás incluso, puede que los jugadores obtengan un nuevo nivel de apreciación al descubrir el panorama completo del juego cuando se les presenta con claridad.

Guías y Tutoriales

Las guías y tutoriales son los paratextos instructivos del videojuego por antonomasia. Cómo revistas virtuales, foros y enciclopedias creadas por y para jugadores, presentan estrategias, mapeos, recorridos paso a paso e información específica sobre cada aspecto del juego para jugadores que requieran ayuda.

Desde nuestro estudio, en donde reconocemos el valor de las mecánicas de juego y el diseño narrativo de *Dark Souls*, podemos referirnos a la experiencia de usar Walkthroughs, guías, tutoriales y otros paratextos como una suspensión voluntaria de la experimentación del lúdico sublime. Cuando Vella se refiere al esfuerzo y el empeño para adquirir la experticia necesaria al familiarizarse con las mecánicas complejas y ambiguas como las de la humanidad. No todos los jugadores disfrutan de este estilo de juego, no todos tienen el tiempo, y no todos son capaces de adaptar esta posición de jugador/lector crítico. Los recursos paratextuales de *Dark Souls*, creados por otros jugadores, ofrecen formas alternativas de experimentar el videojuego .

Let's Play

Un let 's play es similar a un Walkthrough en cuanto su formato, la transmisión en vídeo de la partida de un videojuego, pero varía en su propósito. El let's play ocurre en cuanto al jugador como protagonista casi tanto como el juego. Se convierte en una forma de entretenimiento en sí misma cuando la reacción y emoción de la persona que juega es una parte vital de la experiencia. Mientras que los Walkthrough suelen no tener comentarios, y cuando los tienen, suelen complementar la información del vídeo. El Let 's play se define por compartir las emociones de un jugador.

La relación de los jugadores con un recurso paratextual como los let 's play tiene la capacidad de retar la percepción que tienen sobre la obra original en cuanto a la jugabilidad. Algunos let 's play cambian aspectos importantes del diseño del juego con modificaciones del material original, como la localización de todos los objetos, enemigos y jefes finales, creando retos distintos, y alentando a otros jugadores a buscar nuevos retos, o haciendo más fácil el juego.

AAR (Informe Posterior a la Acción)

Los AAR son textos que describen eventos específicos ocurridos durante una sesión de juego. El autor comparte su experiencia no a través del juego mismo, como un let's play, sino de la escritura, siendo capaz de construir su propia narrativa alrededor del desarrollo de una partida como un reporte, un diario o una bitácora. Como es el caso de Aether, quien en su blog *Lost to the Aether*, creó un AAR sobre *Dark Souls* donde reconstruye sus experiencias durante su propia partida:

Como recordarás, tuvimos una batalla brutal y sangrienta con Lautrec para recuperar el alma de la Guardiana del Fuego. Usándola, puedo devolverle la vida. Puedo devolver uno de los pocos y escasos destellos de luz en este mundo que es tan terriblemente oscuro. Y, sin embargo... me encuentro dudando. Como esta guardiana ya me ha enseñado, el alma de una Guardiana del Fuego es algo poderoso. Podría usarla. Podría consumirla para mejorar mi Frasco de Estus, mejorando mis habilidades de curación y asegurando mejor mi supervivencia a largo plazo. Y, en realidad, ¿no sería ese un mejor uso de su alma que simplemente dejarla sentada en esta jaula sin hablar con nadie? ¿No es esto más importante que...?"

No puedo creer que esté pensando así. La maldición de los no muertos me está afectando." (Aether, 2014)³⁴

En este caso Aether construye una narrativa dentro de la historia de juego, en donde el protagonista teme a sus propios pensamientos respecto a cómo puede usar el alma de Anastacia, para su propio beneficio o revivir a una de las pocas personas que le han ayudado

³⁴ As you'll recall, we had ourselves a brutal, bloody battle with Lautrec to get the Fire Keeper's soul back. Using it, I can return life to her. I can bring back one of the few meager bits of light in this world that's just so blasted dark. And yet... I find myself hesitating. As this keeper has taught me already, a Fire Keeper's soul is a powerful thing. I could use it. I could have this consumed to upgrade my Estus Flask, improving my healing abilities and better keeping me alive in the long run. And I mean, really, wouldn't that be a better use of her soul than just sitting in this cage and not talking to anyone? Isn't this more important than...
I can't believe I'm thinking like this. The undead curse is getting to me.

a soportar la opresión de su mundo. Aether transforma su experiencia de juego en una narración en segunda persona, en donde los límites de el “yo” jugador, el “yo” avatar y el “yo” escritor son indistinguibles el uno del otro. Cómo lectores entendemos el razonamiento detrás de las decisiones que Ester toma dentro del juego, no como pasos a seguir, o estrategias para dominar una jugabilidad, sino como las decisiones y razonamientos de un personaje existente en el universo de *Dark Souls*. Cualquier jugador que haya pasado por la misión de rescatar a Anastacia y recuperar su alma contrastará su propia experiencia con la que describe Aether; con las AAR los lectores pueden adquirir nuevos niveles de interpretación de otros jugadores sobre cómo puede ser experimentada la partida de un videojuego. Adquirir nuevas formas de interpretar la historia o a adoptar estilos de juego similares. En este caso, el género de juego de rol en el que se ubica *Dark Souls* es propicio para esta clase de escritura. En donde el rol que un jugador, y que tan en serio se toma su papel, ayudan a crear narrativas únicas como las que Aether escribe:

Sabes, no estoy tan seguro de todo este asunto. Entiendo que es por el destino del mundo y la misión del Mejor Elegido y todo eso, pero aparte del hecho de que cualquiera de estos tipos es considerado como uno de los más grandes luchadores en la historia de Lordran y probablemente puedan patearme el trasero de aquí al domingo, no me parece del todo correcto salir a cazar personas que probablemente estén ocupadas en sus propios asuntos. Frampt me insta a no sentirme culpable por ello, porque...

Como posiblemente el héroe más grande del mundo, estoy a favor de eliminar a los malvados, pero ¿está bien matarlos porque 'ya no son útiles'? Mi alma puede haberse oscurecido últimamente, pero aun así, eso simplemente no me suena bien. Este mundo se ha estado yendo al infierno, sí, pero ¿matar a personas posiblemente inocentes en

nombre de salvarlo? No estoy seguro de estar preparado para eso. Las vidas de todos son más importantes que las vidas de unos pocos, pero aun así, esto no me parece bien. (Aether, 2014)

La narrativa que construye Aether es una en la que el Elegido no muerto lidia con los dilemas morales constantes frente a su papel de ejecutor en la historia. El discurso casual y cómico contrasta con la naturaleza decadente y sombría de *Dark souls*, una desconexión constante de los eventos que ocurren en la narración. Y en función de esta desconexión, la de un protagonista que elige afrontar el fin del mundo con humor, cambia la forma en la que los lectores pueden relacionarse con la historia de *Dark Souls*, expandiendo los niveles de interpretación de la obra.

Mukhejeer utiliza la existencia de paratextos como los Let 's Play y AAR para contribuir a la discusión respecto el lugar de dichas producciones alrededor de su obra original. Tomando en cuenta los precedentes que tienen esta clase de relaciones intertextuales con otras formas narrativas, como la literatura:

El AAR es tan difícil de clasificar como la historia en el videojuego, y la razón de tal problema es similar: ambos pueden verse como si ocuparan múltiples planos de existencia, lo que hace difícil ubicarlos en una estructura claramente definida. La historia en el videojuego se vuelve accesible en sus muchas iteraciones a través de material paratextual como los AAR, pero la pregunta sigue siendo cómo se relaciona esto con el conjunto más amplio de narrativas, tanto orales como escritas, que existen en medios anteriores. O, para decirlo de manera más simple, si los videojuegos tienen narrativas y si, de hecho, sus paratextos son la “nueva” historia, entonces, ¿dónde se ubican en el canon narrativo?

La “novedad” en cuestión ya se ha debatido en la discusión anterior sobre Genette y, también, sobre la narración en videojuegos. Además, la deconstrucción de las dicotomías lectura/escritura y lectura/juego ya tuvo lugar en los primeros días de la crítica posestructuralista. Ya en 1970, *S/Z* de Barthes planteó el caso del lector como co-creador de la narrativa y, al mismo tiempo, los críticos de la Respuesta del Lector afirmaron que la literatura existe de manera significativa en la mente del lector y que la obra literaria es el catalizador para la posibilidad de significado literario. (Mukherjee, 2017, p.68)³⁵

La relación que los jugadores adquieren con los paratextos en *Dark souls* como respuesta a una necesidad, complemento o interés póstumo al juego termina reconstruyendo el significado de la obra original. Los esfuerzos de Mukherjee por darle un lugar al estudio de los paratextos en el videojuego lo llevan a explorar otros campos de las teorías literarias, como el de la literatura menor de Gilles Deleuze y Felix Guattari. Una discusión que si bien es relevante para un estudio del videojuego desde la literatura, se aleja de nuestro estudio específico de la lectura en *Dark Souls*.

El estudio de Mukherjee puede ayudarnos a entender los aspectos de las lecturas paratextuales que los jugadores adoptan como recursos potenciales para la interpretación y reinterpretación de la narrativa del juego. Y que tan especial puede llegar a convertirse esta relación entre jugador/juego/paratextos una vez que los videojuegos comienzan a ser diseñados tomando en cuenta ese panorama, en donde estas múltiples lecturas de una obra

³⁵ The AAR is as difficult to classify as the story in the videogame, and the reason for such a problem is similar: both of these can be seen as occupying multiple planes of existence, which makes it difficult to put them into a clearly-defined structure. The story in the videogame becomes accessible in its many iterations through paratextual material such as the AARs, but the question remains as to how this relates to the wider set of narratives, both oral and written, that exist in earlier media. Or, to put it simply, if videogames have narratives and if, indeed, their paratexts are the “new” story, then where does one place them in the narrative canon? The “newness” in question has already been argued against in the earlier discussion on Genette and, also, of storytelling in videogames. Also, the deconstruction of the reading/writing and the reading/playing binaries have already taken place in the early days of poststructuralist criticism. As early as 1970, Barthes’s *S/Z* made the case for the reader as the co-creator of the narrative and around the same time the Reader-Response critics claimed that literature exists meaningfully in the mind of the reader and that the literary work is the catalyst for the possibility of literary meaning

son posibles. En el caso de *Dark Souls*, nos encontramos con un diseño narrativo y mecánico en donde la comprensión de la historia del juego depende de los jugadores para ser descubierta a través de mecánicas de lectura, siendo este el caso, la creación de paratextos funcionan en sinergia con el diseño del juego.

Paratextos en Función de la Narrativa

Los paratextos que expanden la narrativa de *Dark Souls* suelen recolectar todas las piezas disponibles en el juego y las organizan en distintos formatos para entregar la historia del juego de forma más accesible a otros jugadores. Este es el caso de VaatiVidya. Un canal de youtube, que ayudó a popularizar la narración de los eventos de *Dark Souls* en vídeo montajes, como es el caso de la historia de Lautrec, en donde utiliza la misión que el jugador sigue alrededor del NPC para recapitular su historia, y crear posible teorías que complementen los misterios del personaje como discutimos en el capítulo tres.

Paratextos como los de VaatiVidya proponen teorías y puntos de vista de los misterios de *Dark Souls* que contribuyen a la discusión sobre la narrativa del juego. A propósito de su experiencia personal y estudio de la narrativa del juego. Entre muchas de las propuestas que comparte sobre la historia de *Dark Souls*, una de ellas abarca la idea de si acaso existe un “final bueno” en el juego. En donde recapitula la historia de Lordran, el papel del protagonista para encender o dejar morir la primera llama, y especula que es lo que puede ocurrir después. VaatiVidya desarrolla una idea fundada por escepticismo frente a las propuestas que ofrece *Dark Souls* al jugador para terminar la historia. La idea de que ambas serpientes primordiales revelan diferentes profecías del elegido no muerto, y ofrecen los dos finales del juego. Frampt pide al jugador que reemplace a Gwyn para inmolarse en la primera llama, y Kaathe motiva a dejar que el fuego se extinga. Ambos, según propone Vaatividya, mienten en función de sus propios propósitos:

Al principio pensé que el diálogo oculto de Kaathe era la verdad, tiene sentido.

Cuando descubres que Frampt te manipula, sientes que deberías creer en todo lo que Kaathe tiene por decir. Pareciera que Kaathe dice la verdad ¿Pero está diciendo toda la verdad? ¿Es la oscuridad un lugar en donde los humanos pueden prosperar?

Los humanos nacen de la oscuridad, eso es verdad, La silueta negra de la humanidad es prueba de ello. Pero cuando nos aventuramos al pasado para ver qué pasó en Oolacile podemos ver que tan peligrosa es la oscuridad para los humanos. Oolacile alguna vez fue una ciudad de humanos consumida por la oscuridad. Estos son sus residentes (ver figura 20) y este es el destino de aquellos humanos que tienen contacto con la oscuridad. Esta es la era de oscuridad que Kaathe promete.

Una serpiente miente y la otra dice la verdad, ambas te manipulan. Si enlazas el fuego te sacrificas a ti mismo para que Frampt y Gwindolin puedan reinar con la ilusión de poder en Anor Londo. Si dejas morir la llama la edad de Oscuridad llegará. Pero ¿Este es el momento en el que la humanidad prevalecerá? no, Oolacile es prueba de ello.

Al final no importa lo que hagas, al encender la llama solo retrasar lo inevitable y al apagarla la oscuridad llega un poco más temprano, contigo a la cabeza. La única verdad en Dark Souls se encuentra en el prólogo del juego “Un día la luz se apagará y solo quedará oscuridad” (VaatiVidya, 2013, 4m26s)³⁶

Figura 20

³⁶ At first I thought that Kaathe's hidden dialogue was the truth, it makes sense. When you realize that Frampt is manipulating you you feel like you should believe everything that Kaathe has to say. It seems like Kaathe is telling the whole truth. But is he telling the whole truth? is the darkness really a place where humans can thrive? Humans are born from the Dark Soul, that much is truth. The black humanity sprite is proof of that. But when we journey back to see what happened in Oolacile, we realize how dangerous the Dark is to humans. Oolacile was once a human city, overrun by the Dark. These are it's residence and this is the fate of the humans who come into contact with the Dark. This is the age of Man that Kaathe promises.

One serpent tells you lies and the other tells you the truth. Both of them are manipulating you. If you link the fire you are sacrificing yourself so that Frampt and Gwyndolin can rule with the illusion of power in Anor Londo. If you let the flame fade, the age of Dark will come. But is this a place where humans thrive? No, Oolacile is proof of that. In the end it doesn't matter what you do. If you link the Flame you're just delaying the inevitable. If you let the flame fade the darkness comes a little sooner. With you at the helm. The one canon ending to Dark Souls is in the prologue "One day the flame will fade, and only Dark will remain."



Paratextos como los de Vaatividya proponen análisis alternativos para la historia de *Dark Souls*. Si el objetivo de Miyazaki al diseñar una narrativa de juego alrededor de mecánicas de lectura era la de incentivar a los jugadores a usar la imaginación para llenar los vacíos en la historia, la existencia de los paratextos multimodales en internet son una consecuencia de los medios de lectura modernos como respuesta a ese estilo de diseño en *Dark Souls*.

Existe otro aspecto del fenómeno de interacción paratextual en el videojuego que se aleja de la posición de un jugador que lee y juega. Y es la de aquellas personas que leen los paratextos de un juego antes de jugarlo. Las razones de ser de estos lectores varían, entre la incapacidad de jugar una obra por el costo de una consola o la falta de tiempo para invertir en ella. Hasta la barrera de los gustos y afinidades que tiene un jugador por los géneros de los juegos de su interés; la reputación de *Dark Souls* de requerir un grado de maestría sobre sus mecánicas, su dificultad y su conocimiento sobre el videojuego de rol en general presupone una barrera para

³⁷ TheGamer. (s.f.). *Dark Souls Lautrec & Anastacia questline guide* [Guía]. TheGamer. <https://www.thegamer.com/dark-souls-lautrec-anastacia-questline-guide/>

un sector de posibles jugadores que no estén familiarizados con el género o el formato del videojuego. Los paratextos ofrecen alternativas para deshacerse de la barrera, y así el jugar un videojuego y experimentar un videojuego dejan de ser una misma experiencia. No se necesita saber utilizar un control para ver un let 's play. No se necesita de una consola para observar el Walkthrough completo de un juego. Y estudiar sobre todas las reglas y mecánicas de un juego antes de jugarlo representan otra forma de aproximarse a una obra usando las nuevas tecnologías y formas de textualidad en el panorama actual.

Conclusiones

Las mecánicas de *Dark Souls* alientan al jugador a tomar una postura de lector crítico frente a la obra para comprender su narrativa. Como también incitan a interpretar una obra de arte de acuerdo a las intenciones y propósitos estéticos y artísticos de sus creadores. Pero este diseño, en donde el jugador adquiere protagonismo, no solo en la interacción del videojuego, sino en la interpretación de su historia, invita a expandir la experiencia de una obra a los límites de su propio medio. El juego no es suficiente para relacionarse con *Dark Souls*, y por ello la comunidad de jugadores entra para construir paratextos que se relacionen con la interacción del videojuego. al acercarse a *Dark Souls* y sus paratextos como uno solo producto masivo se adquiere un aprendizaje mucho más amplio del universo mítico de *Dark Souls*.

Acercarse a un estudio del videojuego desde las teorías literarias para estudiar estos fenómenos paratextuales resultan del diseño intertextual y de una especialización particular

sobre la forma en la que se construye la narrativa en una obra. Estos tipos de acercamientos pueden ayudarnos a comprender mejor el progreso del videojuego como medio de entretenimiento y como forma de arte. Este estudio intertextual de *Dark Souls* es un pequeño vistazo al inmenso panorama del estudio del videojuego y el crecimiento de su influencia en los medios narrativos modernos.

La lectura en el videojuego existe en una multiplicidad de instantes y formas en constante experimentación y reescritura. Al día de hoy, del año 2024 existen cinco videojuegos del estudio From Software, posteriores a la creación de *Dark Souls* (dos de ellos secuelas directas) que continúan el diseño mecánico de lectura y experimentan con los límites y potenciales de este estilo de juego. Cada uno con enciclopedias virtuales repletas de paratextos que se revisan, se critican, corrigen y se expanden con el paso del tiempo. Una sofisticación de la fórmula “souls-like” que ahora es reconocido como un sub-género que otras obras usan como inspiración y guía para crear nuevas historias, nuevas mecánicas y nuevos videojuegos; dentro de los muchos aspectos únicos de *Dark Souls*, su estilo para construir una historia, y la forma en la que es presentada al jugador ha cambiado la forma en la que se piensa el papel del jugador en la narrativa del videojuego. Y tanto hoy como en el futuro influye en la creación de nuevas ideas, nuevos proyectos y nuevas obras.

Referencias

Artículos y Libros:

Apperley, T & Walsh, C. (2014). *What digital games and literacy have in common: A heuristic for understanding pupils' gaming literacy*. *Learning, Media and Technology*, 39(1), 16-29. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.806066>

Ascher, F. (2015). Narration of Things Storytelling in *Dark Souls* via Item Descriptions. *First Person Scholar*.
<http://www.firstpersonscholar.com/narration-of-things/>

Altozano, J. (2017). *El videojuego a través de David Cage*. Héroes de Papel.

Geette, G. (1989). *PALIMPSESTOS: La literatura en segundo grado*. ALTEA, TAURUS, ALFAGUARA, S.A.

Jayemanne, D. (2018, diciembre 4). Gaming and the Arts of Storytelling. *Division of Games and Arts, School of Design and Informatics, Abertay University*, 1–3.

Jenkins, H. (2003, enero 15). Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review*.
<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>

Koenitz, H. (2018, septiembre). What Game Narrative Are We Talking About? An Ontological Mapping of the Foundational Canon of Interactive Narrative Form. *HKU University of the Arts Utrecht, Nieuwekade 1, 3511 RV Utrecht, The Netherlands*, 4–14.

Masiá, J. B. (2014). *La cinemática introductoria como elemento de identificación e inmersión en el videojuego*. Universitat Jaume I.

Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Wiley-Blackwell.
https://www.academia.edu/7268567/Art_of_Videogames

Vella, D. (2015). No Mastery Without Mystery: *Dark Souls* and the Ludic Sublime. *Game Studies*. <https://gamestudies.org/1501/articles/vella>

Welsh, T. (2020). (Re)Mastering *Dark Souls*. *Game Studies*.
<https://gamestudies.org/2004/articles/welsh>

Waskul, D., & Lust, M. (2004). Role-playing and playing roles: The person, player, and persona in fantasy role-playing. *Symbolic Interaction*, 27(3), 333–356.
<https://doi.org/10.1525/si.2004.27.3.333>

Zimmerman, E. (2009). Gaming literacy: Game design as a model for literacy in the twenty-first century. *Revista Digital Intersemiose*, 2(4), 155-162.

Videojuegos:

Capcom. (1999). *Resident Evil 3: Nemesis* [Videojuego]. Capcom.

FromSoftware. (2009). *Demon's Souls* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.

FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Bandai Namco Entertainment.

https://store.steampowered.com/app/211420/DARK_SOULS_Prepare_To_Die_Edition/

Recursos audiovisuales:

Aether. (2014, octubre 19). A quick bump for *Dark Souls. Lost to the Aether*.

<https://losttotheaether.wordpress.com/2014/10/>

Capcom. (1999b). Shopping district alley. *Resident Evil 3: Nemesis*.

https://residentevil.fandom.com/wiki/Uptown/Shopping_district_alley

DondonRV. (2023, 4 de septiembre). *The making of Dark Souls* [Video]. *YouTube*.

<https://www.youtube.com/watch?v=E3UtX9Gd75I>

Evil Resource. (s/f). Files (*Resident Evil 3: Nemesis*). *Evil Resource*. Recuperado el 9 de febrero de 2024, de <https://www.evilresource.com/resident-evil-3-nemesis/files#>

Gingy. (2022). *A Story Analysis of Demon's Souls* [Video]. *YouTube*.

<https://www.youtube.com/watch?v=uEswFUu8xFU&t=1137s>

Miyazaki, H. (22 de septiembre de 2011). *Dark Souls*.

https://store.steampowered.com/app/211420/DARK_SOULS_Prepare_To_Die_Edition/

Razbuten. (28 de febrero de 2022). *Reading In Video Games (and why I barely do it)*

[Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Fe8Itezy5P4>

Vaatividya. (2013). *Which ending is the “good” ending? [DARK SOULS]* [Video]. *YouTube*.

https://www.youtube.com/watch?v=RwUm_S1fedw&list=PLWLedd0Zw3c5RCXboUsPwHsZJlXB2CzCz&index=17

Imágenes

Capcom. (1999). *Resident Evil 3: Nemesis* [Videojuego]. Capcom.

FromSoftware. (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition* [Videojuego]. Namco Bandai Games.

Jun, S. (2024). *Dark Souls Sound Design - Bloatheads*.

https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=_hA6fWmAV8c

TheGamer. (s.f.). *Dark Souls Lautrec & Anastacia questline guide* [Guía].
<https://www.thegamer.com/dark-souls-lautrec-anastacia-questline-guide/>