

Análisis de formas expresivas

Undertale (Toby Fox, 2015)



Undertale (Toby Fox, 2015) - Videojuego

Descripción y contextualización de la obra

Undertale es un juego de rol con un sistema de batalla por turnos que fue desarrollado de manera independiente por Toby Fox (Robert F. Fox) con el motor *Game Maker: Studio*.

Las circunstancias de producción de Undertale fueron bastante inusuales, el videojuego inicio su producción cuando, Robert F. Fox, también conocido profesionalmente como Toby Fox comenzó a trabajar en una primera versión de este en el sótano de la casa de un conocido suyo.

La producción del juego se vio influenciada por la gran admiración que sentía su creador ante los juegos RPG (juegos de rol) japoneses. Este tipo de juegos cuentan con mecánicas y tramas muy particulares que terminaron influyendo en el diseño y la caracterización del juego y sus personajes.

El principal referente de su obra fue la saga de videojuegos *EarthBound*, una saga para la que ya había desarrollado algunos “mods” o “ROM hacks” (contenidos adicionales no oficiales desarrollados por fans) previamente. La serie de videojuegos *Megami Tensei* fue otro referente clave para su obra. En esta serie de juegos existía la posibilidad de interactuar con los enemigos, algo que al creador le resulto interesante y decidió implementar en su propia obra, en la que no solo se permite conversar con los oponentes durante un enfrentamiento, sino que también existe la posibilidad de perdonarlos al hacerlo, lo que repercute en la trama, haciendo que esta varíe en función de las decisiones del jugador. El jugador puede decidir si acabar con sus enemigos o perdonarlos.

La primera versión de prueba (demo) del videojuego fue publicada en 2013, y el recibimiento positivo que obtuvo por parte del público llevo a que se iniciase una campaña de recaudación de fondos en la plataforma *Kickstarter* con una meta de 5000 dólares para financiar su producción completa. Al finalizar la campaña se habían recaudado 51.124 dólares gracias a la colaboración de 2.398 personas que fueron incluidas en los créditos del juego, por lo que Toby Fox pudo desarrollar el proyecto en su totalidad sin ningún tipo de problema.

La versión completa (final) del videojuego fue publicada en 2015 y prácticamente toda la autoría de este pertenece a Toby Fox (Robert F. Fox) ya que fue el quien se encargó de programar el juego y de crear tanto su trama como su banda sonora. Sin embargo, el juego también cuenta con el aporte artístico de Temmie Chang, quien trabajo en el logotipo, las cinemáticas, y ayudo a diseñar a varios personajes y escenarios.

La historia de *Undertale* se desarrolla en un mundo en el que hace muchos años monstruos y humanos convivían en paz. Pero un día estallo una gran guerra entre ambas razas que concluyo con la victoria de los humanos y supuso que los monstruos fueran sellados bajo tierra en “el subterráneo” con una barrera.

La trama del juego comienza años después de esta guerra, cuando un humano cae al subterráneo desde el “Monte Ebott”, un monte del que nadie ha conseguido regresar tras haberlo escalado (precisamente porque conduce al subterráneo).

A partir de aquí el humano comienza a explorar la zona, conociendo a los distintos personajes del juego e intentando regresar a la superficie. En su aventura por el subterráneo el jugador (quien desempeña el rol de este humano) es capaz de tomar decisiones que le dirigirán por distintas rutas y alternarán la trama de distintas maneras. Una vez se ha completado el juego por primera vez, tras haber alcanzado la salida al subterráneo donde el jugador puede decidir si quedarse y convivir con los monstruos o regresar a la superficie, el jugador podrá reiniciar su partida y volverla a completar con la posibilidad de seguir una ruta pacifista y una ruta genocida que llevaran a dos finales completamente diferentes al de la historia original. Completar estas rutas le otorga información adicional al jugador sobre lo que ocurrió en el pasado y expande la trama.

Principales elementos formales

Undertale se caracteriza por hacer uso de varios elementos formales.

Es un juego que cuenta con un estilo visual retro. El estilo grafico del juego es pixelado, cuenta con un diseño similar al de los juegos de 8 y 16 bits. A diferencia de la mayoría de los juegos de la actualidad, *Undertale* cuenta con un estilo grafico simple y pixelado, como el de los juegos más antiguos.

Aunque el estilo visual de *Undertale* es sencillo, el juego utiliza el color de manera efectiva para transmitir emociones y establecer atmósferas. Además, algunos elementos del juego funcionan de manera simbólica. Por ejemplo, al principio del juego se nos presenta a una flor feliz llamada Flowey, lo que nos da sensación de estar a salvo, de que estamos frente a algo que no es peligroso, cuando realmente nos encontramos ante lo que podría considerarse el mayor villano del juego.

La narrativa del juego se desarrolla principalmente en base a diálogos. Si bien es cierto que la historia inicia su desarrollo con una introducción en la que un narrador nos cuenta lo que sucedió en el pasado, el resto de la trama se desarrolla en base a los diálogos que se mantienen con o entre los distintos personajes que nos vamos encontrando a lo largo de la aventura. Además, las decisiones narrativas se dejan en manos del jugador, quien decide gracias a que el juego cuenta con una serie de mecánicas que permiten evitar el combate y resolver los conflictos sin hacer uso de la violencia.

El juego cuenta con una narrativa no lineal, son las decisiones del jugador las que construyen la historia y determinan el final que se puede alcanzar. Es una narrativa que transmite la información de manera dosificada, el jugador va conociendo el universo narrativo a medida que avanza, y su conocimiento de dicha narrativa depende de cuanto juegue al juego o se involucre en su universo, ya que hay partes de la trama que se desconocen si no se han completado las rutas principales de este.

Otro elemento característico del juego es la cantidad de “Easter Eggs” con los que cuenta, el juego tiene una gran cantidad de interacciones ocultas que recompensan al jugador por realizar acciones poco usuales lo que logra llevar la narrativa un paso más allá.

La narrativa de *Undertale* tiene un estilo que mezcla un tono cómico con uno serio. El trasfondo que hay detrás de toda la historia y como han acabado sus personajes podría considerarse triste u oscuro lo que le da seriedad a la trama, pero la actitud de la mayoría de los personajes hace que la historia se desarrolle con un tono cómico. Las decisiones del jugador influyen en el tono de la narrativa, acabar con la vida de un personaje puede suponer que otro personaje que lo conocía te odie.

La forma de actuar de cada personaje, su diseño, sus expresiones en los cuadros de texto, lo que nos cuentan o sus reacciones a las acciones del jugador son distintos elementos que contribuyen a su construcción. Algunos de ellos incluso consiguen romper la cuarta pared, involucrando al jugador en la narrativa e intentando hacerle sentir culpable por sus acciones. Hay casos concretos en los que los personajes cuentan con una fuente de letra característica para sus diálogos o cuadros de texto.

Otro elemento característico del juego sería su banda sonora. La música desempeña un papel clave en la experiencia del jugador a la hora de jugar al juego. Es una banda sonora que cuenta con una variedad de géneros musicales que se adaptan perfectamente a los diferentes momentos del juego, desde piezas melancólicas para los momentos tristes o nostálgicos hasta temas enérgicos de combate.

Interpretación de los elementos formales

Creo que el estilo gráfico retro se ha utilizado principalmente por el contexto en el que ha sido creado el videojuego, es una obra que se ha desarrollado de manera independiente por un desarrollador que es fanático de juegos de rol japoneses de los 90 y que buscaba crear un juego con un estilo similar, por lo que resulta coherente que haya utilizado un estilo gráfico pixelado en lugar de haber optado por algo más moderno o complejo. Pienso que haber hecho uso de este recurso puede servir para evocar nostalgia entre jugadores que hayan crecido en la era de los juegos en 8 o 16 bits. Además, hacer uso de un estilo visual simple, pixelado, permite que el enfoque del jugador se dirija en mayor medida hacia la narrativa o las mecánicas del juego. El uso del color o los simbolismos por otro lado son recursos del apartado visual que pueden haberse utilizado con el fin de añadir significado a lo que se presenta, o para sorprender al jugador, como sucede con la flor (Flowey) del tutorial al inicio del juego.

En cuanto a la narrativa, pienso que el hecho de que esta se desarrolle principalmente en base a diálogos se debe a que es una buena forma de segmentar el contenido y facilita la interacción con el jugador y los cambios que se dan en la trama en base a sus acciones.

Creo que la decisión de implementar mecánicas que permitan al jugador tomar decisiones que construyan la narrativa es algo que se realiza para proporcionar una experiencia inmersiva e interactiva para el jugador. Son elecciones que desde mi punto

de vista no solo le agregan profundidad al juego, sino que también pretenden hacer reflexionar al jugador.

Que el juego cuente con una narrativa lineal que se dosifica a través de distintas rutas es algo que puede haberse llevado a cabo para aumentar el interés del jugador en la trama, para hacerle preguntarse qué hubiera pasado si hubiera tomado otro camino e impulsarle a probarlo.

La mezcla entre un tono cómico y uno serio es algo que puede resultar clave para generar apego por parte del jugador hacia ciertos personajes e influir en su toma de decisiones.

El uso de una banda sonora que se adapta a las circunstancias puede ser útil para ampliar la conexión del jugador con la narrativa. Puede construir momentos emotivos sin necesidad de hacer uso de voces.

Y el hecho de que algunos personajes puedan romper con la cuarta pared puede ser útil para enganchar al jugador, hacerle sentir culpable o sumergirle en el mundo de manera directa.

Conclusión final

Como conclusión a este análisis he de decir que creo que *Undertale* es una obra que destaca por hacer un gran uso de los distintos elementos que la componen. A pesar de ser un videojuego con un estilo gráfico simple, desarrollado por una única persona, *Undertale* es un juego que busca cautivar a sus jugadores a través de una narrativa segmentada que puede variar en base a sus decisiones, una banda sonora única que logra resaltar los momentos más emotivos de la trama y una serie de personajes que contribuyen de manera única a la historia y consiguen generar una conexión afectiva con el jugador.

En definitiva, cada uno de estos elementos trabajan en armonía para crear una experiencia de juego única y memorable que desafía las expectativas del género y fomenta la reflexión y la empatía por parte del jugador.

Robert F. Fox (2015). *Undertale* (Versión de Ordenador) [Videojuego].