

27 de noviembre de 2018

ANÁLISIS VISUAL DE UN VIDEOJUEGO

BLOODBORNE

GERMÁN LÓPEZ GUTIÉRREZ

UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS | Diseño y desarrollo de videojuegos
DIBUJO ARTÍSTICO



ÍNDICE

FICHA TÉCNICA	2
LA HISTORIA Y LA INFLUENCIA DEL DISEÑO	3
JUGABILIDAD.....	6
LOS ASPECTOS ESTÉTICO-EXPRESIVOS	8
EL DISEÑO	11
MENSAJE Y CONCLUSIONES.....	17
BIBLIOGRAFÍA.....	20

FICHA TÉCNICA

Bloodborne es un videojuego de rol de acción con elementos de Hack n'Slash y terror desarrollado por From Software, una compañía japonesa, bajo el mando de Hidetaka Miyazaki, narrador y diseñador del mismo. Pese a no tener un número en su título, a Bloodborne se le puede considerar el sucesor espiritual de Dark Souls y Demon's Soul, sagas con las que comparte jugabilidad y estilo de diseño. Fue lanzado el 25 de marzo de 2015 para PlayStation 4 en Europa y un día más tarde en Japón.

Esta obra está desarrollada para un público adulto que esté familiarizado con las mecánicas de un juego de rol, que esté acostumbrado a la exploración y a un combate ágil y frenético que requiere tanto de habilidad como de conocimiento del entorno en el que se encuentra.

Las mayores influencias que toma Hidetaka Miyazaki para la historia y diseño de este título son las obras de H.P. Lovecraft, considerado por muchos, padre del denominado *Horror Cósmico*, en el que tomará mucha inspiración para los temas del juego como el miedo al exceso de conocimiento, como para la apariencia de sus criaturas, priorizando las formas puntiagudas y los tentáculos. Cabe mencionar que, aunque no es exclusivo de este juego, todas las obras de este creador toman también mucha influencia del manga de Kentaro Miura, Berserk, para los diseños de sus logos y algunos monstruos. Un ejemplo de esto es el símbolo de los cazadores que es muy similar al estigma del condenado que porta Guts, el protagonista de Berserk, en el cuello.

LA HISTORIA Y LA INFLUENCIA DEL DISEÑO

No entres dócilmente en esa noche quieta.

La vejez debería delirar y arder cuando se cierra el día;

Rabia, rabia contra la agonía de la luz.

*Fragmento de Do not go gentle into that
good night (Dylan Thomas)*

Si fueses elegido para adentrarte en una cacería durante una noche con el fin de mantener a una ciudad a salvo de los horrores más ocultos de nuestra sociedad y el cosmos ¿cómo lo enfrentarías?, ¿cómo confrontarías a lo desconocido? La historia de Bloodborne toma lugar en Yharnam, una gran ciudad de arquitectura gótica donde los habitantes han sido víctimas de una extraña enfermedad que provoca que se transformen en espantosas bestias. Es aquí donde comienza la aventura, protagonizada por un personaje sin voz creado por nosotros durante la noche de la denominada *Gran Cacería*.

En primera instancia el personaje se encuentra en un hospital como paciente al cual se le está tratando con lo que parece ser sangre de bestia, lo que provoca que tenga alucinaciones durante unos instantes hasta quedar dormido. Al despertar, se encuentra en el mismo hospital, desolado. Es entonces cuando tú como jugador te adentras en el mismo en busca de alguien que te explique qué está ocurriendo y es ahí donde te encuentras con una bestia peluda que parece la fusión entre un perro y una persona, la cual te ataca y te mata. Tras esto último apareces en *El sueño del cazador*, un hogar para los cazadores que emprenden su cometido en la *Cacería*, una noche en la que bestias comienzan a aparecer en la ciudad y, a medida que avanza la noche, mayor es la presencia de la Luna la cual parece tener mucha relación con esta invasión, haciendo de las bestias enemigos mucho más fuertes. En ese lugar te encuentras a *Gehrman, El Primer Cazador*, el cual

te aclara que eres el nuevo cazador elegido para este nuevo ciclo y te encomienda la misión de adentrarte en Yharnam para hacer frente a los peligros que acechan en la misma. Tras obtener un arma se te vuelve a enviar a Yharnam, y esta vez preparado, comienza tu travesía por las oscuras calles de la gótica ciudad en busca de bestias y sangre.



El sueño del cazador, imagen proveniente de la [Wikia oficial](#) (fecha de consulta: 25/11/2018)

Ciertamente Bloodborne no tiene mucha más historia, todo lo que transcurre tras adentrarte en la ciudad depende más de tu experiencia como jugador que de una narrativa convencional, ya que esta historia se cuenta con acciones, no con diálogo, se viven los hechos y lo que no te cuenta lo visual se descubre mediante fragmentos de texto que se pueden leer en las descripciones de los objetos, pero más que explicarte algo, te cuentan un trasfondo de los hechos acontecidos antes de tu llegada. Estas descripciones solo te ubican en un mundo, pero la auténtica historia del juego está más asociada a la lírica que a la narrativa, es una fusión de las acciones, el entorno visual y los pequeños detalles lo que te hacen entender lo que está ocurriendo en cada situación o más bien suponerlo, ya que esta obra deja lugar más a la suposición que a unos eventos realmente claros, pero realmente esto es sobre lo que gira la obra, el no saber qué es real y qué no, creer algo pero no saberlo con certeza, ¿o más bien no querer saberlo?

Igualmente, esta obra sabe transmitir exactamente lo mismo que el escritor en el que se inspira, H.P. Lovecraft, y si bien el terror de la historia que se experimenta es de lo mejor que se ha visto en los últimos años por los temas existencialistas que trata, su creador sabe perfectamente que el mayor terror es una mezcla entre lo conocido y lo que desconocemos, elemento presente tanto en lo narrativo mencionado anteriormente como en lo visual, aunque en este último se profundizará más adelante.

JUGABILIDAD

Bloodborne se compone de diversos elementos a analizar: el combate, el sistema de comercio, la subida de nivel y atributos, la exploración y la interacción con personajes y objetos.

En primer lugar, la jugabilidad respecto al combate es muy similar a la de los juegos anteriormente desarrollados por Miyazaki. Controlas a un personaje en tercera persona ubicado en el centro de la pantalla con el que manejas dos armas, una en cada mano. En la mano derecha se encuentran las armas de combate cercano o cuerpo a cuerpo con las cuales puedes realizar dos tipos de ataque, uno rápido pero débil y uno lento, pero más fuerte con el que si atacamos a un enemigo por la espalda podemos realizar una ejecución que realiza un daño masivo en el rival. En esta entrega estas armas poseen además una cualidad especial que consiste en que tienen dos modos el cual varía según el arma, y cambia su aspecto y estadísticas. Por otro lado, se encuentra el arma de fuego, la cual sirve para hacer un leve daño a distancia y una mecánica conocida como *parry* (en español *parada*) que consiste en disparar al mismo tiempo al que ataca el enemigo lo que provoca que se desestabilice y le puedas hacer un ataque crítico.

Durante el combate, además, se cuenta con un botón para fijar al enemigo que queremos atacar cambiando el ángulo de la cámara, dejando al personaje a un lado y al enemigo en el centro para mejorar la experiencia de duelo y no perder al objetivo de vista al moverse. También se cuenta con un esquive con el cual se puede evadir un ataque del enemigo para no recibir daño, pero a cambio se gasta aguante, atributo necesario para atacar que se encuentra reflejado en una barra ubicada debajo de la salud encontrada en la esquina superior izquierda de la pantalla.

Al matar a un enemigo en combate se te otorgan ecos de sangre, unos “puntos” que son utilizados para comerciar con unos pequeños fantasmas que se encuentran en *El sueño del cazador*,

los cuales te venden diversos objetos como balas y pociones. Además, con estos mismos ecos puedes hablar con una muñeca que se encuentra junto a los fantasmas anteriormente mencionados para subir de nivel a nuestro personaje.

Al iniciar el juego existen diversas clases para nuestro personaje al empezar, éstas permiten que el jugador se especialice en unos atributos u otros, véase la Salud, el Aguante, la Fuerza, la Agilidad, etc. Como en un juego de rol convencional, además al subir de nivel como se ha mencionado anteriormente, por cada nivel subido se otorga un punto para subir uno de los atributos, hasta un máximo de 99 puntos en cada uno.

LOS ASPECTOS ESTÉTICO-EXPRESIVOS

En cuanto al color, Bloodborne hace uso de un conjunto de colores fríos, entre los que destacan los azules, grises, negros y colores como el blanco, el rojo y el naranja como contraste. El uso de una paleta de colores puramente cálidos también está presente, pero en secciones muy concretas como al inicio del juego en el que nos encontramos en un atardecer, pero a medida que avanza la noche la mayor parte de los colores son los anteriormente mencionados, transmitiendo una sensación de frío, miedo y misterio.



Imagen proveniente de [3DJuegos](#) (fecha de consulta: 24/11/2018)

Lo anterior también se encuentra reflejado en las texturas. Al hacer uso del motor *Yebis 2*, el juego cuenta con una iluminación que, juntada con las texturas, transmite el frío de la noche, con un entorno donde destaca la humedad.

El juego mantiene una perspectiva en tercera persona donde el personaje que manejamos se encuentra en el centro del encuadre, o al menos así es hasta que entramos en combate y fijamos a un enemigo, donde la cámara se centra en el objetivo y el personaje se muestra en algunos de los

laterales generalmente, ya que en lo que queremos enfocarnos es en la criatura a la que queremos eliminar. También es cierto que en algunas secciones la cámara se aleja, para enfocar el escenario en el que nos encontramos y dejando al personaje con una predominancia menor en la composición.

Otro detalle a destacar es que, al encontrarnos siempre en espacios cerrados, ya sea interiores o calles estrechas no se hace muy presente la profundidad de campo, tomando lugar en algunas zonas excepcionales más abiertas donde generalmente se ven envueltas en neblina.

En cuanto a los efectos de sonido, estos destacan por su ausencia. Durante el gameplay se prioriza el silencio junto al sonido de los pasos del personaje, enfatizando nuestra conexión con el mundo que estamos explorando. Pero el uso del silencio es más variado que eso, también genera tensión, un sentimiento producto del desasosiego del jugador y el miedo a que dicho silencio se rompa por el grito de una bestia. No solo eso, el juego también hace uso de los sonidos ambientales, ruedas, pasos, choque de metales, todo ello con el fin de aumentar la tensión anteriormente mencionada, ya que nuestro mayor enemigo en este juego es nuestra propia mente y la paranoia es un elemento esencial que junto a dichos sonidos se hará presente con frecuencia.

Pero todo lo anterior cambia cuando nos encontramos con un jefe, donde se hace presente una música generalmente épica y una explosión de sonidos diferentes, gritos, rugidos, explosiones, etc... Esto hace consciente al jugador de que se encuentra ante una amenaza superior a las que está acostumbrado y alertándolo para que se prepare y concentre.

El diálogo no es predominante en el juego, aunque cabe mencionar que cuenta con diversos idiomas, entre ellos el castellano y el inglés, donde los personajes con los que se puede comunicar

el jugador transmiten generalmente una sensación de locura o de que conocen mucha más información la cual nos están ocultando.

Entre los efectos especiales son importantes las explosiones, el fuego y el uso de hechizos que otorgan unas habilidades especiales al personaje en forma de poder lanzar bolas de energía o invocar tentáculos desde su mano (algunos enemigos también poseen dichos hechizos). Son destacables sobre todo los fuertes destellos y la saturación de los mismos efectos, que transmiten poder y peligro.



Ejemplo de hechizo y efectos proveniente de la [Wikia oficial](#) (fecha de consulta: 25/11/2018)



Ejemplo de hechizo y efectos proveniente de la [Wikia oficial](#) (fecha de consulta: 25/11/2018)

EL DISEÑO

Como ya se ha mencionado anteriormente, toda la aventura transcurre durante la noche, en una ciudad de aspecto gótico y victoriano por lo que destacan los colores oscuros, unas formas triangulares y desordenadas que sugieren la hostilidad de todo lo que nos rodea.

Los personajes del juego presentan siempre un aspecto lúgubre, normalmente vestidos con capas de tela o andrajos, sombreros acabados en punta con unos colores entre negro, blanco, marrón y rojo. Los personajes principales suelen tener la característica de ser los únicos con un aspecto humanoide de nuestra misma estatura ya que, en Yharnam, todo lo que sea una amenaza en caso de ser humanoide siempre destacará por tener un aspecto alto y delgado (aunque a veces se torna a robusto), con el objetivo de resaltarlas por encima del personaje que controlamos para enfatizar la insignificancia de nuestra anatomía frente a la de los ciudadanos infectados, mutaciones y bestias que habitan la gótica ciudad.



Imagen de Gehrman proveniente de la [Wikia oficial](#)

(fecha de consulta: 25/11/2018)



Imagen de una bestia proveniente de [Vandal](#)

(fecha de consulta: 25/11/2018)

Por otro lado, el diseño de los monstruos evoca la mitología descrita por Lovecraft, desde hombres lobo y personas deformes, pronunciando la longitud de las extremidades y la altura de los individuos, hasta deidades provenientes del cosmos resaltables por sus tonos azules y verdes, con

los tentáculos como uno de los elementos principales a destacar, todos ellos con la función de transmitirle terror (véase que los enemigos de aspecto más temible se dan a conocer cuanto mayor sea la lucidez del personaje o ya muy avanzado en la aventura) al jugador, ayudando estos diseños además a que el mismo se piense dos veces cómo actuar en una situación.



Imagen de Ebrietas (jefe) proveniente de la [Wikia oficial](#) (fecha de consulta: 25/11/2018)

En el aspecto del diseño de escenarios podemos observar un gran nivel de detalle en cómo están estructuradas las calles de Yharnam y todas se encuentran interconectadas entre sí, detalle que se hace más visible debido a la presencia de los atajos, conexiones entre una zona del mapa a otra que en teoría se encuentra más alejada, pero que dicho atajo permite llegar a la segunda de forma más rápida mostrando que la arquitectura del lugar tiene una lógica y que fue pensada al detalle.

La mayoría de zonas que se encuentran, tal y como se ha comentado anteriormente, destacan por mantener una arquitectura gótica con un estilo victoriano. Catedrales, iglesias, calles invadidas por la humedad y fábricas son algunos ejemplos de los escenarios por los que se andan

en la ciudad de Yharnam. Además, este estilo encaja a la perfección con la oscuridad de la obra, andar bajo la luz de la luna por las calles de una ciudad donde la iluminación destaca por su ausencia sumado a las abominaciones que pueden encontrarse fomentan el terror que sentirá el jugador a medida que avance en la aventura.



Imagen del aspecto de un escenario proveniente de notiglobo.com (fecha de consulta: 26/11/2018)

Las herramientas que usaremos durante la aventura, como las armas, suelen destacar por su diseño oxidado y cercano a un estilo Steampunk por su estilo mecanizado, pero a su vez combinado con diseños convencionales (entre las armas nos encontramos hachas, guadañas, estoques, katanas, mosquetes, cuchillas, látigos, espadas, etc.). Los objetos mantienen características similares, contamos con bombas, cócteles, pociones, píldoras, etc. La mayoría se caracterizan por estar compuestas de principalmente sangre con otros elementos, ya que la sangre es en torno a lo que gira el juego.



Ejemplo de armas proveniente de [Pinterest](#) (fecha de consulta: 26/11/2018)

En cuanto a la interfaz, el HUD se compone de una barra de salud y otra de aguante en la esquina superior izquierda de la pantalla, una lista de objetos seleccionables debajo de las mismas, un contador de ecos de sangre en la esquina superior derecha y un contador de lucidez debajo.

El contador de la lucidez tiene una característica muy peculiar y es que si nos fijamos este viene representado por un ojo. En la obra de Miyazaki, los jefes a los que nos enfrentamos suelen portar un número significativo de ojos, esto no es casual, los ojos están asociados al conocimiento ya que, en el contexto del juego, el conocimiento es el medio por el cual un humano puede tener contacto con *Los Grandes* y además con el uso de estos se puede trascender a un ser superior, siendo las bestias con menos ojos las más débiles y las que más ojos portan las más trascendentales, lo más cercanas a lo que sería un Dios.

Además, uno de los finales del juego requiere que el personaje consuma tres objetos concretos los cuales hacen que su contador de lucidez se llene por completo, permitiendo que éste

trascienda a un ser superior lo cual refuerza la teoría. No solo eso, también hay un enemigo que directamente había trascendido en el sueño del cazador, el cual exige más conocimiento pidiendo tener más ojos. Esto muestra el uso de iconos no meramente como elemento visual, sino que aporta a la narrativa informando al jugador acerca de algo que nunca se llega a explicar explícitamente.



Imagen de la interfaz explicada (captura proveniente de bit2600.com y editada por mí el 27/11/2018)

La interfaz también cuenta con distintos menús como uno para el equipamiento, otro para ver los objetos que portamos y ver sus descripciones las cuales aportan al jugador información acerca de su mundo, o un menú de configuración para llevar a cabo diferentes ajustes o salir de la partida. Estas opciones de configuración se ven disponibles al pulsar el botón START, siendo representadas por distintos iconos en la esquina superior derecha y abriendo un panel en el centro de la pantalla al seleccionar una.

Otra característica de la interfaz es que se compone principalmente por el color blanco y amarillo, con un fondo negro a la hora de interactuar con los menús.

Acercas de los gráficos, este juego opta por un estilo realista en 3D. Para su apartado visual el juego hace uso del motor de físicas *Havok*, esto se refleja especialmente en el movimiento de los tejidos como los de la ropa de los personajes. Por otro lado, también hace uso del *Yebis 2*, un motor de iluminación esencial para el título ya que hace especial uso de la luz, tanto para las zonas ya de por sí iluminadas como con las oscuras en las que tendremos que hacer uso de la antorcha para poder ver con claridad. Todo esto contribuye a que la experiencia de juego se sienta lo más cercana a la realidad posible, pero apoyando a su vez a la estética del mismo.

MENSAJE Y CONCLUSIONES

Al igual que las obras del escritor de Providence, el mensaje del juego gira entorno a diversas cuestiones ideológicas y trascendentales, siendo la unión entre conceptos religiosos y científicos el centro de su obra, la lucha entre el conocimiento y la fe.

Durante todo el juego hay dos facciones en Yharnam muy bien diferenciadas, la de los clérigos y religiosos, y la de los científicos y estudiosos. Ambas tienen cosas en común, las dos realizan una investigación acerca del funcionamiento de la sangre y *Los Grandes*, pero llevan dicha investigación de una manera muy diferente. La religión trata a *Los Grandes* como dioses, y ante la falta de conocimiento se enfocan en rezarles ciegamente y luchar en su nombre. Los que los estudian desde el lado de la razón recurren al conocimiento, se dedicaban a encontrar maneras de estudiarlos y entenderlos. Para ello empezaron investigando la sangre que fluye por nuestras venas, esperando a que se encontrase en nuestro ADN algún rastro de ellos. Así fue, y no solo se quedó en eso, al confirmar la existencia de los mismos descubrieron la forma de contactar con ellos, pero requerían más conocimiento, más lucidez, ya que siempre se habían encontrado junto a ellos, invisibles a sus ojos por la falta de las dos cualidades anteriores.

Este estudio para encontrarle explicación a lo desconocido, al igual que en la realidad, desembocó en guerras entre los religiosos y los científicos, una crítica indirecta al conflicto entre los que luchan por la fe y los que creen en la ciencia. Pero en este juego no se decantan por ningún bando, es más, desprestigia a ambos, mostrando a los religiosos como ignorantes carentes de raciocinio esperando una salvación inexistente y a los científicos como un grupo de personas que buscan usar la ciencia para crear su propia salvación creando varias de las abominaciones encontradas en el juego, iniciando una cadena de autodestrucción y locura.

Nuestro papel en la obra es el de un cazador destinado a arreglar el desastre ocasionado, el cual según diversos personajes ya se ha repetido diversas veces, y que, además, parece estar orquestado por una entidad superior la cual se alimenta de la locura y la sangre derramada por los humanos.

Porque sobre eso se cimienta también esta obra, como mencionamos anteriormente, tenemos un contador que indica nuestra lucidez, equivalente al conocimiento que tiene nuestro personaje y nosotros del entorno que nos rodea, lo que nos permite ver cosas que antes no podíamos debido a nuestra ignorancia. Pero esto no es necesariamente algo bueno, ya que este conocimiento hace que veamos aberraciones antes ocultas, escuchar sonidos extraños, que cambien algunas paletas de colores basadas en la predominancia del negro a una donde predomina el morado, y distorsionando lo que es real y lo que no lo es.

Aquellos que eran vistos bailando, eran considerados locos por quienes no podían escuchar la música. (Friedrich Nietzsche)

El exceso de conocimiento recae en locura, locura que, en lo referente a las mecánicas, hace que el juego evolucione de un juego *RPG de acción* hacia un *survival horror* y, en cuanto al diseño, éste se ve reflejado en los aspectos cada vez más macabros de los enemigos y escenarios que se nos descubren.

Si nos fijamos, esta obra desprestigia los extremos, los ignorantes no tienen cabida, están destinados a morir esperando algo que les salve y los que ansiaban el conocimiento han acabado o bien locos, o bien trascendiendo a un ser superior, aunque careciendo de consciencia, eliminando lo que nos hace humanos, todo por luchar contra un destino inevitable.

Nos encontramos ante una obra nihilista donde el ser humano no alberga esperanza, no es más que una mota de polvo en el espacio, donde su existencia no depende de él mismo. Tampoco

pueden luchar contra su destino ya que esto solo aceleraría su destrucción y, una vez más, se repetiría la misma historia, destinados a ser los “monos de feria” de unos seres superiores, atrapados en un bucle que se repite una y otra vez, representado por el número de veces que iniciamos una partida en la que sin importar nuestras decisiones. El destino de la humanidad será siempre el mismo, lo único que cambiará será nuestra evolución como individuo en la historia ya sea eligiendo al final el suicidio, convirtiéndonos en el sucesor de Gehrman para guiar a los próximos cazadores que vivirán este ciclo nuevamente o bien logrando el conocimiento para transformarnos en uno de los monstruos que hemos estado cazando. Ningún final deja claro cuál será el destino de la humanidad, pero ninguno de ellos nos hace tener esperanza en que ésta saldrá de esta espiral de muerte y locura.

BIBLIOGRAFÍA

Información acerca de la fecha de salida del juego: [Wikipedia.com](https://es.wikipedia.org)

Información sobre el motor gráfico (fecha de consulta: 23/11/2018): dualshockers.com