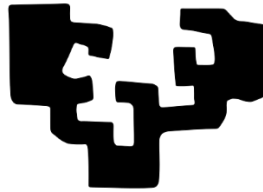


Euskal Herriko Unibertsitatea
Gizarte eta Komunikazio Zientzien Fakultatea

Gradu Amaierako Lana

**Bideo-joko narratibaren gaitasunak.
Bi kasuren azterketa: *The Last of Us* eta
*The Legend of Zelda: Breath of the Wild***

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

Autorea

Asier Del Bado Jaramago

Tutorea

Iñigo Marzabal Albaina

2021

Aurkibidea

SARRERA	3
HELBURUAK	3
METODOLOGIA	4
MARKO TEORIKOA	8
BIDEO-JOKOA	8
<i>Bideo-jokoa definituz</i>	8
<i>Bideo-jokoa eta jokalaria</i>	10
<i>Terminologia</i>	14
AZTERTUKO DIREN BIDEO-JOKOEN GENEROAK DEFINITUZ	18
UTOPIA, DISTOPIA ETA POSTAPOKALIPSIA THE LAST OF US ETA THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD BIDEO-JOKOETAN	20
<i>Utopia, distopia eta postapokalipsia era laburrean definituz</i>	20
<i>Bideo-joko postapokalipsia eta naturaren arteko erlazioa</i>	20
AZTERKETA	23
THE LAST OF US	23
<i>Sarrera</i>	23
<i>Sinopsia</i>	23
<i>Jokagarritasuna</i>	24
<i>Analisi narratiboa</i>	27
THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	34
<i>Sarrera</i>	34
<i>Sinopsia</i>	35
<i>The Legend of Zelda sagaren konbentzioak</i>	35
<i>Jokagarritasuna</i>	36
<i>Analisi narratiboa</i>	39
ONDORIOAK	44
ERREFERENTZIAK	46
BIBLIOGRAFIA	46
FILMOGRAFIA	47
LUDOGRAFIA	47

Sarrera

Bideo-jokoa gaur egun kontsumitzen ditugun medioetatik gazteenetarikoa da. Nahiz eta bere hastapenak medio honen esplotazio komertzialean ardaztu, urteak pasa ahala bideo-jokoa kontuan hartu behar den produktu kultural batean bilakatu da. Gaur egun hainbat adituk akademikoki jorratu dute medioa, bere potentziala aditzera emanaz. Honen probetako bat, azterketa honetarako bilatu diren testu akademiko ugariak dira, aztertuko diren bideo-jokoei buruzkoak direnak.

Lan honetan *The Last of Us* eta *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* bideo-jokoak aztertuko dira, zehazki bakoitza duen egitura eta diseinu narratiboa. Egiturarako bi sailkapen mota hartuko dira kontuan, ondoren metodologian azalduko direnak. Bi atal horiek jorratu baino lehen, komenigarria ikusi da bideo-joko bakoitzaren jokagarritasuna aztertzea, hau da, nola jolasten den bideo-joko bakoitza eta nola horrek narratiban eragiten duen.

Azterketa hau euskaraz egiteak bestelako erronkak irekitzen ditu. Zehazki bideo-jokoaren terminologiari buruzkoak. Euskaraz bideo-joko testu akademikoak oso urriak direnez¹, hainbat termino itzuli gabe daude, horregatik egokia ikusi da bideo-joko terminologia atal bat egitea. Azterketa honetarako nire irizpide propioak erabili dira.

Analisirako hautatu diren bideo-jokoak euren ezberdintasun narratiboengatik aukeratu dira. Era honetan medioak duen dibertsitate narratiboa erakutsi nahi izan da. Nahiz eta biak aldatu ezin den istorio bat eduki, narratibaren garapena eramateko era, guztiz ezberdina da. Horrez gain, bi bideo-joko hauek garrantzitsuak izan dira medioak eskaintzen dituen baliabideak ia guztiz aprobetxatu dituztelako. *The Last of Us*, zinema eta bideo-jokoaren nahasmen interesgarri bat gauzatu zuen, bataren narratiba eta garapena hartuz, eta bestearen interakzio aukerak baliatuz. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, aldiz, esploratzeko mundu oso bat eskaini zuen, espazioa eta interakzioaren arteko harremana landuz, eta jokalariaren askatasuna indartuz. Argitaratu ziren unean kritika onak jaso zituzten, eta aurrerago argitaratutako bideo-joko batzuk euren eragina jaso dute.

Eremu pertsonalean bi bideo-joko hauek jolastu nituenetik hainbat artikulu, analisi eta iritzi irakurri ditut. Bideo-jokoari buruzko ikuspuntu ezberdin bat eskaini zidaten, eta horregatik egokia ikusi dut bi bideo-joko hauekin hastea nire lehenengo testu formala.

Helburuak

Hau kontuan hartuz, bi helburu nagusi ditu azterketa honek. Alde batetik, bideo-joko narratibaren aberastasuna aditzera ematea, eta narratiba jokagarritasunarekin izan dezakeen erlazio estua azaltzea. Eta beste aldetik, euskarazko bideo-joko terminologian oinarri bat jartzea, eta etorkizunean euskarazko analisia egin nahi duten autoreak testu hau kontsultatzeko eskuragarri izatea.

Honekin batera, frogatu nahi da ere autore bakoitza proposatzen duen eredu narratiboa antzekotasuna duela. Nahiz eta eredu bakoitza era ezberdinean planteatu, bere oinarria berdina da. Garapen narratiboa eta jokalariak istorioa aldatzeko duen ahalmena erreferentziatuz hartuz.

¹ Lan hau idatzi den unean ez dira mota honetako testuak aurkitu. Hala ere, esan beharrekoa da bideo-jokoei buruz idazten dituzten webguneak badaudela. Game Erauntsia eta Pixelberri adibidez.

Metodologia

Aztertuko diren bi bideo-jokoetarako eredu berbera erabiliko da. Ereduak bideo-joko baten narratiba desberdinak erakusten ditu, jokalariak istorioan eragiteko duen ahalmenean oinarritua.

Baina narratiban sartu baino lehen, komenigarria da bideo-jokoek eskaintzen dituen interakzioaren izaera kontuan hartzea. Eta nola, eratzen dituen sistemak eta diseinua, kontatu nahi denarekin koherentzia hartzen duten. Hau da, lehenengo, bideo-jokoaren jokagarritasuna aztertuko da. Horretarako bere joko mekanikak azaldu egingo dira, bitartean analisi bisual labur bat egingo da eta aurrerago deskribatuko den bideo-joko sentipena sailkapenaren ezaugarri batzuk kontuan hartuko dira. Atal hau bideo-jokoaren analisi formala izango litzateke.

Ondoren analisi narratibora igaroko da, eta aztertzeko Óliver Pérez Latorre (2010) autoreak proposatzen dituen lau argumentu motak, eta Henry Jenkinsek landutako narrazio motak hartuko dira kontuan. Bi azterketa hauek Rodríguez Ocañak (2019) lantzen ditu bere master amaierako lanean, non bideo-jokoaren analisi narratibo baten ereduak proposatzen duen. Hala eta guztiz ere, ez da eredu hau zehazki hartuko eta soilik Pérez Latorreren eta Jenkinsen ereduak aplikatuko dira.

Aipatzekoa da bideo-joko baten analisi narratibo bat burutzeko, lehenik eta behin bideo-jokoa hala aztertu daitekeen kontuan izan behar dela (Rodríguez Ocaña, 2019). Kasu batzuetan, bideo-joko baten narratiba aztertzea ez duelako baliotasun handirik. Euren elementu indartsuenak beste ezaugarri batzuetan daudelako.

Bi autoreek lau argumentu eta narrazio mota ezberdintzen dituzte. Planteatzen dituzten kontzeptuak euskarara itzuli egingo dira, eta horrekin batera originala jarriko da. Jenkinsen planteamenduaren kasuan, Rodríguez Ocañak ingelesezko gaztelarara itzultutako kontzeptuak ere jarriko dira.

Argumentu motak:

Lineala den argumentu adarkatua (Argumento lineal-ramificado). Jokalariak hautazkoak diren ekintzak edo gertakariak aurkitu dezake, baina ez dute trama nagusian inolako eraginik. Erronka alternatiboak edo testuinguru gehiago eman dezakete (Pérez Latorre, 2010: 239).

Zuhaitz-argumentua (Argumento arbóreo). Jokalariak bideo-jokoaren barruan hautatzen dituen erabakien arabera, argumentua ezberdina izan daiteke, gertakarien kateaketa ezberdina gauzatuz. Argumentu posible hauek garatzaileengandik aurretik zehaztuta daude, hau da, mugatuak dira (2010: 239).

Sare sinpleko argumentua (Argumento de red simple). Jokalariak ezin du tramaren gertakarietan eragin, baina bai gertakari hauek gertatzen diren ordenean. Estructura jokalariaren arabera da (2010: 240). Argumentu mota hau dituzten bideo-jokoak hautazko ekintza edo gertakari anitz dituzte, baina argumentu linealean gertatzen den bezala, ez dute trama nagusian eraginik izango.

Sare sakoneko argumentua (Argumento de red densa). Jokalariak ahalmen handia du bideo-jokoaren gertakarietan eragiteko. Tramaren garapena aldakortasun handia du (2010: 241). Kasu honetan garatzaileek errekurtsio batzuk eskaintzen dituzte jokalaria bere istorio propioa osatzeko.

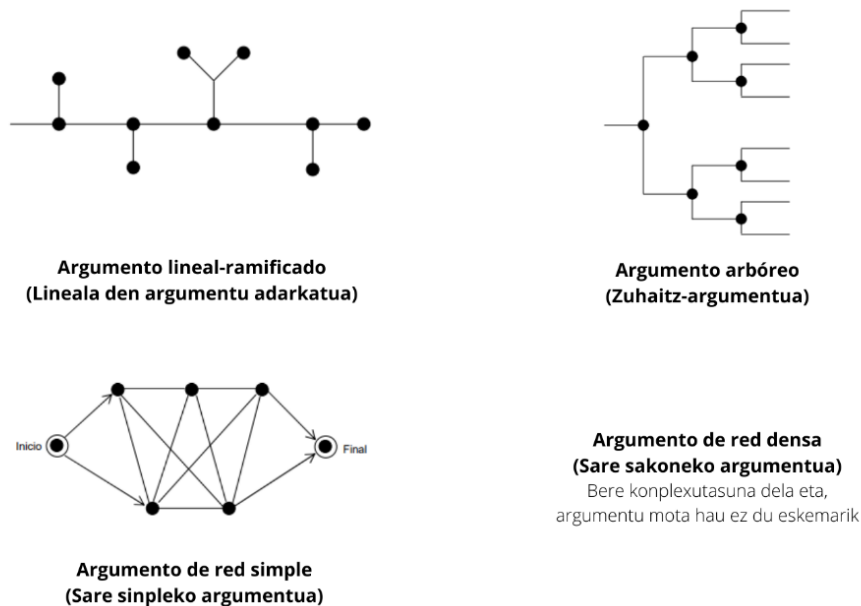


Figura 1. Pérez Latorrek sortutako argumentu moten eskema.

Narratiba motak:

Jenkinsek “narratibaren arkitektoak” bezala deskribatzen ditu bideo-joko diseinatzaileak. Espazioak zerotik eraikitzen dituztelako, eta kasuz kasu, espazio horiek koherentzia bat izan behar dute, narratiba gidatu eta lagundu ahal dutelako. Espazioak ia ezinbesteko elementu bat dira, jokalaria han gauzatuko dutelako interakzioa, eta inguruaren arabera era ezberdinetan aplikatuko dute. Horregatik da espazioa hain garrantzitsua bideo-joko narratiban, honen arabera, inguruera era batean edo bestean eratuko delako.

Baina joko mekanikak² adibidez, ez dute zertan narratibaren menpean egon beharrik. Izan ere, askotan menpekotasuna interakzioak du, eta narratiba horren arabera sortu egingo da.

Narratiba motak definitzeko, Rodríguez Ocañaren azalpena hartuko da kontuan. Jenkinsek proposatutako eredu argiago uzten duelako.

Narratiba aldagaitza (Embedded narratives / narrativa embedida). Guztiz lineala da eta ez du ia esploraziorik eskaintzen. Narratiba mota honetan trama pisu handiagoa izaten du, eta jokalaria funtzio nagusia tramaren garapena gauzatzea da, inolako erabakirik izanik. Ez ordenean, ez gertakarietan. Esan daiteke bideo-jokoaren sortzaileek kontrol osoa dutela (Rodríguez Ocaña, 2019: 23).

Esplorazio narratiba (Enacted stories / Narrativa dictada). Tramaren garapena jokalaria gauzatzen duen esplorazioarekin erlazionatuta dago (2019: 22). Garapena ez da bideo-eszenen bitartez burutzen, jokalaria pertsonaiaren kontrola izaten du gehienetan. Bideo-joko mota hauen espazioak nahiz eta linealak izan, irekiagoak edo labirinto-itxurakoak izaten dira, esplorazioaren sentsazioa helarazteko. Mikronarratibaz osatuta dago (2019: 22), hau da,

² Bideo-jokoan egin daitezkeen ekintzak dira. Marko teorikoan, “bideo-jokoa definituz” atalean, sakonago azaltzen da.

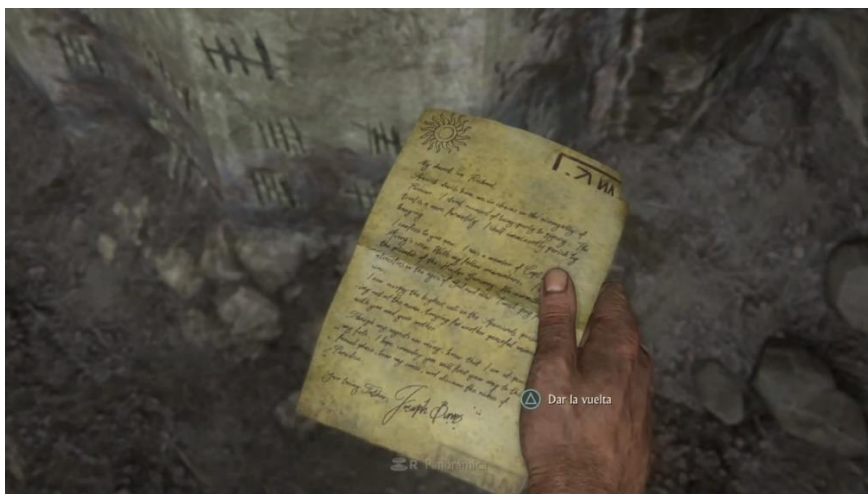
esploratu ahala istorio ezberdinak aditzera ematen dira, eta istorio nagusiaren jarraipena suposatzen dute.

Narratiba iradokitzailea (Evocative spaces / Narrativa evocada). Narratiba ezberdinak dituen bideo-jokoei deritzo. Era askotako istorio eta pertsonaien bitartez garatzen da istorioa (Rodríguez Ocaña, 2019). Hauek trama nagusiarekin erlazioa izan dezakete ala ez. Narrazio mota hau, duen dibertsitate narratiboagatik bereizten da.

Hautamenaren narratiba (Emergent narratives / Narrativa emergente). Sare sakoneko argumentuan gertatzen den bezala, jokalaria jokagarritasunaren bidez, bere helburu eta istorio propioak definitu dezakete (Jenkins, 2004). Hala ere, esan beharra dago, nahiz eta askatasun handiagoa egon, mugak beti egongo direla. Hau da, hautamen osoa eman baino, hautamenaren sententzia eskaintzea da garatzaileen helburua.

Azterketan gehiago sakontzeko, bideo-jokoen diseinu narratiboa azalduko da. Bi erabilera motetan banatuko da: giroa edo mundu diegetikoari buruzko testuinguru edo informazio gehiago eskaintzen duena³, eta beste aldetik, jokalaria gidatzeko diseinatuta dagoena.

Aipatzekoa da testuinguru eskaintzen dituzten elementu asko hautazkoak direla. Soilik bisualak diren elementuak adibidez, jokariaren behaketa eta esplorazio ahalmenean oinarritzen dira. Jokalaria ez du zertan elementu hauetan erreparatu behar. Beste aldetik, elementu interaktiboak daude. Adibidez, objektu batzuk informazio osagarria eskaini dezakete. Notak badira, jokariaren pertsonaia hartu eta irakurri ahal ditu. Elementu hauek aurkitzeko, esploratu egin behar da. Esplorazioaren “saria”, testuinguru edo istorio gehigarri bat eskaintzea izanez.



Irudia 1. *Uncharted 4* (2016). Elementu hauek alegiazko espazioaren eraikuntza aberasten dute.⁴

Aipatu beharra dago, beste eredu batzuk bilatu direla analisia gauzatzeko. Esanguratsuen Majewskik (2003) proposatutakoa izanik. Hiru aztertzen ditu: “*string of pearls*” (istorio lineala), “*branching narrative*” (jokalaria istorioaren gertakarietan eragiteko aukera du) eta “*amusement park*” (jokalaria istorio ezberdinak bizitzen ditu, berak nahi duen ordenean). Laugarren bat aipatzen du, zein autorearen arabera, ez dituen narratibaren egitura tradizionalak

³ Erabilera hau “environmental storytelling” izena hartzen du. Lan honetan giro-narratiba bezala itzuliko da.

⁴ Iturria agertzen ez den irudiak eta figurak nik ateratako kapturak edo egindako sorkuntzak dira.

erabiltzen (Majewski, 2003: 2), aztertzeko duen konplexutasuna aditzera emanez. Azken eredu hau sare sakoneko argumentua eta hautamenaren narratibaren antza du.

Analisian errepikakortasuna saihestu nahian, ez da autore honek proposatutakoa hartuko. Uste da Pérez Latorrek eta Jenkinsek proposatutakoa ezberdintasun handiagoak dituztela, azterketa gehiago aberastuz.

Marko Teorikoa

Bideo-jokoa

Bideo-jokoa definituz

“Bideo-joko” terminoa bi kontzeptuei egiten dio erreferentzia. “Bideo” hitza elementu bisual eta soinuduna adierazten du, “jokoa”, aldiz, elementu ludikoa. Hortaz, hiru ezaugarri izan behar ditu bideo-joko batek: osagai bisuala nahiz soinuduna, eta horren arabera feedbacka, azken hau pertsonarengandik burutua.

Feedback edo interakzio hori gauzatzeko, jokalaria eta bideo-jokoaren arteko bitartekari bat behar da. Bitartekari hau normalean aginteak errepresentatzen du. Hala ere, bideo-jokoa erreproduzitzen ari den euskarriaren arabera, agintea aldatu daiteke. Adibidez, ordenagailu batean, teklatu eta arratoia izango lirateke bitartekariak.

Interakzioa era fisikoan betetzen da, eta ondoren era bisual eta soinudunean pantailan.

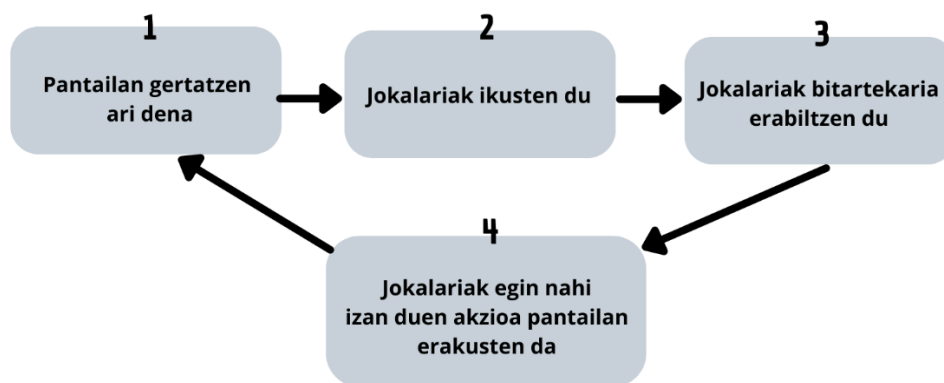


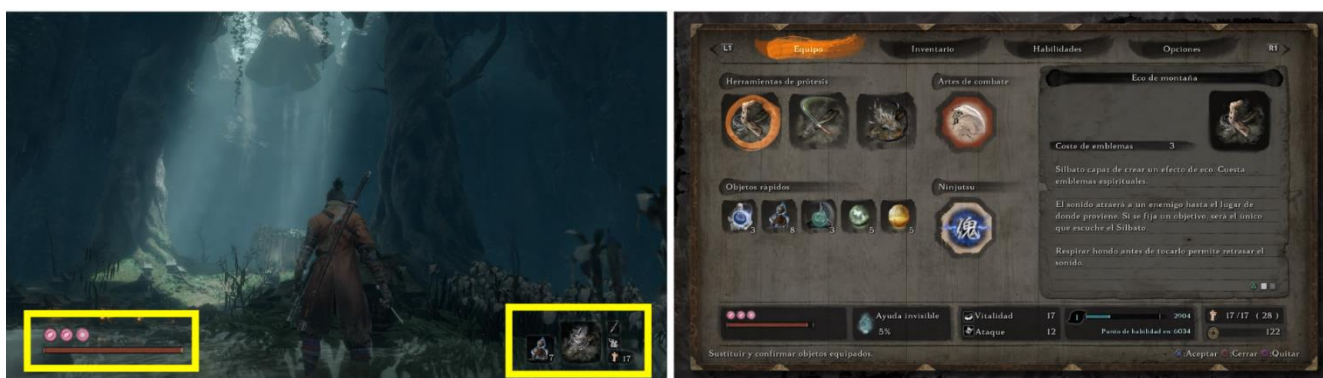
Figura 1.

Baina jokalaria egin ditzakeen akzioak mugatuak dira. Bideo-jokoak ezartzen dituen arauen eta jokalaria jarreraren arabera sortuko dira mugak. Bost elementu hartuko dira kontuan, Mark Wolf eta Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader* liburuan oinarritua (Wolf eta Perron, 2003; hemen aipatuta: López Beltrán, 2018). Autoreek grafikoak, interfazea, bideo-jokoaren barruan jokalaria gauzatzen duen ekintza eta algoritmoa hartzen dute bideo-joko baten elementu propioak bezala. Komenigarria da ere bideo-joko mekanikak sartzea, interakzioaren mugak ezartzen dituztelako. Beraz, lau ez ezik, bost kontzeptu osatuko lukete bideo-jokoaren ezaugarriak, era berean mugak ezartzen dituztenak. Hurrengo lerroetan kontzeptu bakoitza indibidualki azalduko da.

Grafikoak bideo-joko baten atal bisualari deritza. Animazioa, kolorea eta teknika osatzen dute. Erabilitako teknika animazioa baldintzatuko du. Ez da berdina 2D eremu bat edo hiru dimentsioz

osatutako bideo-joko baterako animatzea. Espazioaren trataera nahiz pertsonaiarena⁵ era ezberdinetan planteatzen dira.

Interfazea informazio gehigarria eskaintzen dio jokalariari. Kasu gehienetan estradiegetikoa izaten da eta jokalaria laguntzearen funtzioa du. Adibidez, pertsonaia dagoen espazioaren mapa jarriz, dituen materialak erregistratuz edo pertsonaiaren osasuna, beste hainbat elementuren artean. Informazioaren konplexutasunaren arabera, bi eratan gauzatzen da interfazea. Alde batetik, pantailan etengabe agertzen den informazioa dago. Informazio hau ertzetan agertzen da akzio nagusiaren ikusmena ez oztopatzeko⁶. Beste aldetik, bideo-jokoa gelditzen duen interfazea edo menua. Informazio gehiago eta xehetasun handiagoarekin agertzen da, eta akzioetik kanpo dauden gestioak egitera ahalbidetzen du. Interfaze hau aktibatzen denean bideo-jokoaren akzioa gelditu egiten da.



Irudia 2. *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019).

Ezkerrean: Horiz markatutako laukizuzenen barruan dagoena HUDa konposatzen du.

Eskuman: Interfaze hau aktibatzerakoan bideo-jokoaren akzioa gelditu egiten da, eta bestelako elementu batzuk kudeatu daitezke.

Jokalariaren ekintza bideo-jokoak eskaintzen dituen aukerak gehiago mugatu dezake. Hau da, gertatu daiteke jokalaria aukeran dituen baliabide guztiak ez aprobeztatzea, kontzienteki edo inkontzienteki. Adibidez, joko mekanika bat ez erabiltzea, joko eremuaren lekuren bat ez esploratzea, misioen bat ez egitea etab.

Algoritmoa akzio baten aurrean bideo-jokoak ezartzen duen erantzunaz arduratzen da. Jokalaria akzio bat burutzerakoan, algoritmoak erantzun posible batzuk kontuan izango ditu, eta horietatik bat aukeratu du. Adibidez, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) bideo-jokoa, jokalariaren akzioak, etsaien akzioak baldintzatuko dituzte. Etsaiei aurka egitekotan, egingo duten lehenengo gauza arma bat hartzea izango da. Kasu honetan, gerta daiteke jokalaria euren armak lapurtzea, orduan aurkari hauek arma barik borrokatuko dira. Distantziak ere euren akzioak baldintzatuko dituzte, jokalariaren pertsonaia eta arerioa distantzia handian badaude, arerioak harriak botako dizkio jokalariaren pertsonaiari. Beste kasu batzuetan erantzun posible bakar bat egongo da.

⁵ Pertsonaia ez da jokalaria maneiatu dezakeen elementu bakarra. *Tetris* (1984) bideo-jokoa adibidez, forma ezberdinetako blokeak mugitu behar dira, eta gestioan oinarritutako bideo-jokoetan, soilik interfazearekin gauzatzen da interakzioa.

⁶ Interfaze mota hau HUD siglak hartzen ditu ingelesez (Head-Up Display).

Bideo-joko mekanikak egin daitezkeen ekintzak finkatzen dituzte (salto egin, makurtu, korrika egin, hitz egin, ibili...), interakzioaren aukerak definituz eta mugatuz (Elson et al., 2014; hemen aipatuta: Cameron, 2017). Akzio⁷ bakoitza agintearen elementu (botoia, joystick, katua) ezberdinei esleitzen zaie. Agintearen elementu fisiko batek akzio bat baino gehiago gauzatu dezake, jokalaria maneiatzen ari den pertsonaiaren egoera eta kokapenaren arabera. Azken hau normalean botoiei esleitzen zaie, eta “testuinguru-botoia” izena hartzen du.

Bideo-jokoa eta jokalaria

Jokalariaren inplikazio emozionala

Jokalariak bideo-joko baten pertsonaiengan sortu dezakeen identifikazioa edo enpatia handiagoa izan daiteke medioak eskaintzen duen interakzioari esker. Bideo-jokoek pertsonaia baten kontrolean jartzen digutenez, hori suposatu egin daiteke. Baina errealitatean, interakzioa nahiz eta ezaugarri garrantzitsu bat izan, ez da erabakigarria jokalaria identifikazio sentimendu bat garatzeko. Lehenengo esaldiko baieztapena onartzea bideo-jokoari balio handiegia ematea izango litzateke. Beste medioetan gertatzen den bezala, hartzailaren inplikazioa irabazteko ala ez, hainbat baldintza daudelako.

Mark Cruceak (2018), Elson, Breuer, Ivory eta Quandt autoreen lanean oinarrituz, jokalariaren esperientzia baldintzatzen dituzten hiru aldagai identifikatzen ditu. Bideo-jokoaren narratiba, istorioa eta argumentuari deritzona; bideo-joko mekanikak, esan bezala egin daitezkeen ekintzak mugatzen dituztenak; eta bideo-jokotik kanpo dagoen testuingurua, hau da, jokalariarena. Azken honetan berehalako testuingurua (jokalariaren egoera momentu horretan) nahiz orokorra (jokalariaren bizitza eta bizipen pertsonalak) kontuan izan behar da (Elson, Breuer, Ivory eta Quandt, 2014; hemen aipatuta: Cruce, 2018). Hortaz, beste medioetan bezala, erabiltzailearen arabera gauzatuko da identifikazioa.

Interakzioarekin jarraituz, Alfonso Cuadrado sortutako eskema aipatzea komenigarria da, interakzioarekin sortu daitezkeen arazo bat azaltzea ahalbidetzen duelako.

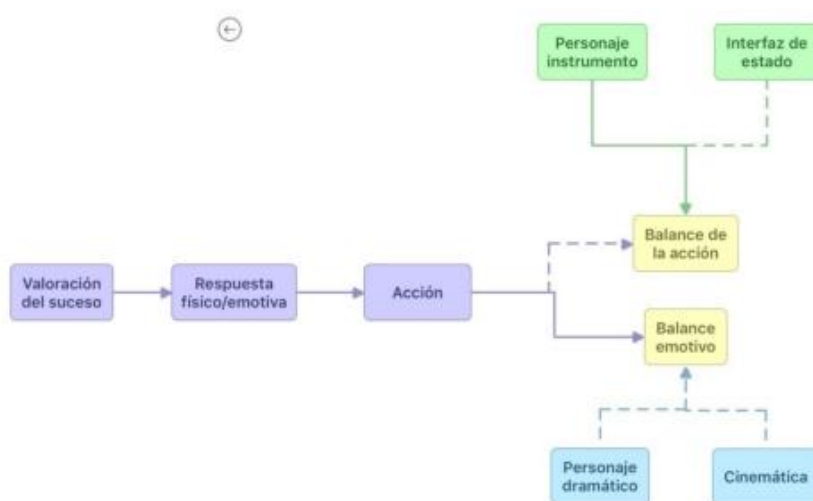


Figura 2. Iturria: Alfonso Cuadrado

⁷ Mekanika, ekintza eta akzio terminoak sinonimo bezala erabiliko dira.

Joko-sekuentzia baten ondoren, jokalaria bere egoera aztertzen du. Alde batetik, eskuragai dituen errekurtsio eta ezaugarriak baloratzen ditu. Elementu hauek interfazeaz agertzen dira, eta kuantitatiboak izango liriateke (López Beltrán, 2018). Beste aldetik, sekuentzia horrek ekarri duen emozio-egoera baloratuko du jokalaria.

Arazoa bi aldetatik etor daiteke.

Jokalariaren trebetasuna bere esperientzia emozionala baldintzatu dezake. Gerta daiteke bideo-jokoaren zati edo sekuentzia bat zaila egitea, jokalaria behin eta berriro hil eginez⁸ edo nola aurrera egin ez dakielako. Inplikazio emozionala gero eta baxuagoa izango da, eta pertsonaia, zati hori aurre egiteko instrumentu bat bezala ikusiko du jokalaria. Hau da, pertsonaiaren egoeraren karga dramatikoak galduz joango da, funtzio instrumental bat hartuz (López Beltrán, 2018).

Beste arazoa, bideo-jokoak egoera dramatikoak helarazteko ahalmenari deritzo. López Beltránek (2018) adierazten duen bezala, beharrezko maila dramatikoak lortzen ez bada, bideo-jokoaren pertsonaia, jokalariaren aldetik, izaera instrumentala hartzeko ere arriskua dago.

Bi arazoak antzekoak dira, baina bata jokalaria sortzen du, eta bestea bideo-jokoak.

Kameraren kokapena ere jokalariaren identifikazioa edo inplikazioa baldintzatu dezake. Normalean ikuspuntua bideo-jokoaren izaera helarazten du. Bi ikuspuntu nagusi daude: zineman ikuspuntu subjektiboa izango litzatekeena, bideo-jokoan lehenengo pertsonaren terminoa hartzen duena. Eta hirugarren pertsonan kokatuta dagoen ikuspuntua.

Lehenengo pertsonan, pertsonaiaren begietatik ikusten du jokalaria, hirugarren pertsonan aldiz, maneiatzen ari den pertsonaia ikusi daiteke.

Kamera ikuspuntu subjektiboan kokatzen denean, garatzaileen intentzioa identifikazioa eta murgilketa indartzea da. Jokalaria eta pertsonaia, berdina ikusi eta entzuten dute (Majewski, 2003). Hirugarren pertsonaren kasuan, maneiatu daitekeen pertsonaia izaera definituago bat du, jokalaria eta pertsonaia ezberdinduta daude⁹. Hori ez du esan nahi inplikazioa, batean, bestean baino handiagoa izan daitekeenik. Jokalari batzuetan funtzionatu daiteke, baina ez da erabakigarria.

Hala eta guztiz ere, bi ikuspuntu hauek ez ezik, beste hainbat kamera kokapen mota daude, normalean generoei lotuta daudenak. Adibidez, herri, hiri edo eskualde bat kudeatu behar den bideo-jokoetan, kamera “zeruan” kokatuko da, eremuaren plano orokor bat erakutsiz.

⁸ Hau noski pertsonaia hil daitekeen bideo-jokoetan soilik gertatuko da. Aurrerago joaten ez bada, normalean zati zehatz batean etengabe berrabiarazi egingo da jokalariaren pertsonaia.

⁹ Lehenengo pertsonan maneiatzen diren pertsonaia izaera definitu bat ere izan dezakete, eta alderantziz, hirugarren pertsonan jolastan diren bideo-jokoaren pertsonaia ez dute zertan izaera definitu bat izan behar.



Irudia 3. *Age Of Empires II: Definitive Edition* (2019). Iturria: Rock Paper Shotgun.

Bideo-joko sentipena

Jokalariak interakzioa gauzaten duenean, erantzun bat egon behar da pantailan. Erantzun hori era zehatz batean sentitu behar du jokalaria, interakzioa sakonagoa izateko, eta batez ere, jokalaria alegiazko mundu horretan murgiltzeko.

Steve Swink, *Game Feel* liburuaren idazleak (2008), bideo-joko sentipena era sakonean landu egin du, eta zazpi printzipio edo oinarri kontuan hartu ditu bideo-joko sentipena era zuzenean ezartzeko. Beraz, definituko diren zazpi oinarriak Steve Swinken liburutik aterata daude.

Aurreikusi daitekeen emaitza. Botoi bat jotzen den unean, jokalaria jakin behar du sakatutako botoiarekin ze ekintza dagoen lotuta. Bideo-joko mekanika gutxi dituzten bideo-jokoetan erraz hauteman daiteke botoia eta akzioaren lotura, baina zenbat eta mekanika gehiago egon, atal hau konplexuagoa bilakatuko da. Aipatutako testuinguru-botoiak egotekotan, bideo-jokoak ondo adierazi behar du ze ekintza egingo den. Botoien¹⁰ konbinazioa ere arazoak sortu ditzake, baina mekaniken sakontasuna handiagotzen da. *Super Mario Odyssey* (2017) bideo-jokoan esaterako, Mariok egin ditzakeen ekintzak ugariak dira. Adibidez salto bat egiterakoan, “b” botoia sakatuz, eta ondoren berehala “ZL” botoia sakatuz, Mariok “salto bonba” deitutako akzioa egingo du. Aldiz, lehenengo “ZL” botoia jotzen badugu, Mario makurtu egingo da, eta ondoren “b” sakatuz atzera salto bat egingo du. Ekintza eta botoi hauen konbinazioa, bideo-jokoak berak adieraziko dio esplizituki jokalariari, eta beste kasuetan, jokalaria esperimendu behar izango du. Akzioak, botoietan ondo esleituta egon behar dira¹¹, eta jokalaria ekintza zehatz bat nola egin duen jakin behar du, hau da, akzioa nabarmena¹² izan behar da.

Berehalako erantzuna. Botoia sakatzen den unean, milisegundo (ms) batzuk igarotzen dira akzioa pantailan erakusten den arte. Swinken arabera (2008), iraupena 100ms edo gutxiagokoa izan behar da, jokalaria bestela atzerapena sentitu dezake. Pantailan, ekintza nahiz eta astiro

¹⁰ Hemendik aurrera botoia aipatzen denean, aginte baten elementu guztiei egingo zaie erreferentzia (botoia, joystick, katua, gurutzea).

¹¹ Aurrerago botoien esleipenaren garrantziaz hitz egingo da.

¹² Bideo-jokoetan ere animazioaren printzipioak kontuan izaten dira, *The illusion of life: Disney Animation* (1995) liburuan jasotzen direnak.

gauzatu, berehalako erantzuna egon behar da, pertsonaia akzioa egingo duelaren pista bisual bat emanez.

Erraza baina sakona. Bideo-joko mekanikak ikasteko errazak izan behar dira, baina era berean, guztiz menperatzeko zailtasun bat suposatu behar dute. Jokalariak hobekuntza bat sentitu behar du, era honetan, gero eta gehiago hobetu nahi izango du.

Berritasuna. Jokalariak, pertsonaiak egin ahal dituen akzioak erabiltzen dituen bakoitzean, desberdinak sentitu behar dira. Jokalariak hainbat alditan errepikatuko dute akzio berbera. Horretarako, Steve Swinkek, akzioa aspergarria ez sentitzeko hiru faktore aipatzen ditu. Kalitatezko edukia eskaintzea non mekanika berbera egoera desberdinetan erabili daitekeen. Ekintza berberari aldaketak ezarri nahiz eta ekintzaren helburua berbera izan. Adibidez, *Nuclear Throne* (2015) bideo-jokoaren mekanika nagusietako bat tiro egitea da. Jokalariak etengabe erabiliko du, baina hainbat arma daudenez, bakoitza efektu ezberdin batekin, jokalariak ez du aspergarritasuna sentituko, mekanika berbera espermentaziorako aukera bat bilakatzen delako. Azkena, animazioan oinarritzen da. Akzio berbererako animazio ezberdinak sortzea.

Erantzun gogobetekoa. Garatzaileak diseinatzeko mekanika guztiak erakargarriak izan behar dira. Atal bisualean, soinu-dunetan eta akzioaren emaitzan. Animazio tradizionalan gertatzen den bezala, ekintza handizkatu behar da.

Mugimendu organikoa. Mekanika baten elementurik garrantzitsuen animazioa da. Naturala sentitu eta aurkeztutako bideo-jokoaren tonuarekin koherentea izan behar da.

Harmonia. “Bideo-joko sententzioaren elementu guztiak errealitate fisiko zehatz bat finkatzera lagundu behar dute”¹³ (Swink, 2008: 306). Bideo-jokoak ezartzen duen testuinguru eta munduaren arabera, jokalariak itxaropen batzuk izango ditu. Ez dio errealismoa eskatuko *Sonic the Hedgehog* (1991) bezalako bideo-joko bati, non protagonista abiadura handian joan daitekeen triku antropomorfitiko bat den. Kontuan hartu behar dena da, elementu guztiak abstrakzio maila berbera izan behar dituztela (2008: 307).

Zazpi printzipio hauek bideo-joko sententzia definitzen dute. Baina beste bi elementu azalduko dira, kasu honetan irizpide propioa erabiliz. Izaera fisikoa dute eta agintearen bidez gauzatzen dira: bibrazioa eta akzioen esleipena botoietan.

Bi elementu hauek garrantzia handia dute murgilketa indartu dezaketelako:

Bibrazioa. Bideokontsolen parean, aginteen teknologia garatzen joan da ere. Bibrazioaren erabilera konplexutasun handia lortu du eta bideo-jokoan gertatzen ari denaren arabera aktibatzen da. Bibrazioa era ezberdinetan gauzatzen da, baina helburu bakarra du, sententzia fisiko bat helaraztea. Normalean egoera zehatz baten aurrean bideo-jokoaren pertsonaiak sentituko lukeena helarazten saiatzen da bibrazioa. Esate baterako, jokalariak kotxe bat maneiatzen ari bada eta kolpe bat jasotzen badu, kolpe horrek bibrazio bat sortuko du agintean. Kolpearen indarraren arabera bibrazioa ere aldatuko da.

Mekanikaren esleipena. Akzio bat botoi zehatz batekin lotzea zentzu zehatz bat du. Esanenez agintearen elementu bakoitza mekanika zehatz baterako espezializatuta dagoela, baina horrek

¹³ Originala: “Each element of a game’s feel should support a single, cohesive perception of a unique physical reality.”

ez du esan nahi bideo-joko guztiek mekanika berdinak dituztenik. Terminologiaren atalean aipatu den bezala, joysticka zerbait mugitzeko (pertsonaia, objektu, figura) balio du, 360 gradutan biratu dezakeelako. Akzio nagusiak botoietan eta katuetan egongo dira. Botoiek orokorrak dira eta ezin dute salto bat bezalako ekintza bat islatu. Katuen kasua ordea, bereziagoa da. Akzio zehatzagoak egiteko baliagarriak dira. Adibidez pistola baten katua sakatzen ari den sententzia eman dezakete. Horregatik genero berdineko hainbat bideo-joko, botoien esleipen oso antzekoa dute.

Agintea pertsonaiaren ordezkapena bezala hartu behar da, eta egin ditzakeen akzioak, ahal den fideltasunarekin agintean errepresentatu beharko lirakeke.

Terminologia

Bideo-jokoaren garapenarekin hainbat termino berri sortu dira. Medio honetaz hitz egiteko eta idazteko beharrezkoak direnak. Normalean hitz berri hauek ingelesetik datoz eta hizkuntza bakoitza bereganatu egin ditu. Kasu batzuetan berdin mantendu direnak, eta bestetan itzuli egin direnak.

Euskaraz bideo-jokoari buruzko analisi, testu edo artikulu gutxi daudenez, lan honetan termino batzuk itzuliko dira. Esan dudan moduan edonork libre da lan honetatik terminoren bat hartzeko.

Aipatu beharra dago, azterketa honetan zehar, Game Erauntsia deitutako webgunean lan honetarako baliagarriak izango diren hitz batzuk jasotzen direla. Webguneak, bideo-jokoei buruzko berriak argitaratzen ditu, eta horrekin batera, badu atal bat terminologiari dedikatua.

Termino bakoitzaren ingelesezko bertsioa eta itzulitakoa jarriko dira. Horrez gain, termino bakoitza hobeto ulertzeko, bakoitza definitu egingo da¹⁴.

Controller. Agintea. Jokalariak bideo-jokoan interakzioa gauzatzeko behar duen tresna fisikoa da. Agintea bideo-jokoa mugitzeko behar den euskarriaren arabera aldatzen da. Hauek dira aginte baten elementuak:

Button. Botoia. Akzio garrantzitsuak gauzatzeko beharrezkoak. Normalean lau daude eta bakoitzari ekintza bat esleitzen zaio.

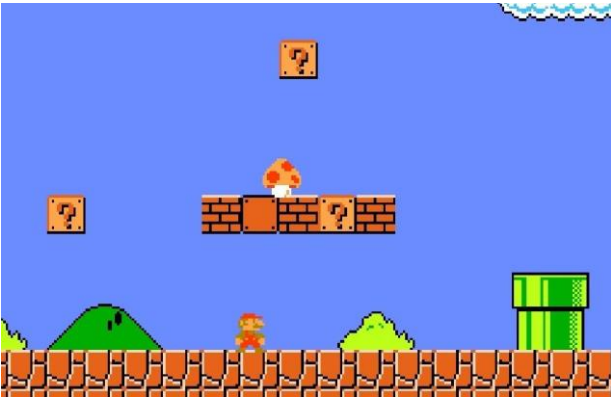
Joystick. Pertsonaia, objektu edo figura bat mugitzeko erabiltzen da eta palanka forma du. 360 gradutan mugitu daiteke, mugikortasun askeago bat eskainiz. Kasu honetan "joystick" hitza oso hedatua dagoenez, egokia ikusi da hala mantentzea.

Trigger. Katua. Agintearen goiko partean kokatuta daude, sakontasuna dute eta teknologiaren garapenarekin presioari sentikorrak bilakatu dira. Hau da, aplikatzen zaien presioaren arabera efektua ezberdina izango da. Adibidez bideo-joko batean arku bat tenkatzerakoan, aplikatzen diogun presioaren arabera, gezia urrunago edo hurbilago joango da.

D-pad. Gurutzea. Gurutze forma du eta joysticka bezala zerbait mugitzeko balio du. Joysticka 3D eremu batean baliagarria den bitartean, gurutzea 2D espazio batean

¹⁴ Lanaren zehar bestelako termino eta kontzeptu batzuk itzuli dira, atal honetan agertzen ez direnak.

erabiltzeko erosoagoa da. Kasuz kasu, 3 dimentsioz osatutako bideo-jokoetan bestelako akzioak esleitzen zaizkio gurutzeari, normalean bigarren mailakoak.



Irudia 4. *Super Mario Bros.* (1985). Iturria: Vice.
Bi dimentsiotan mugimendua mugatuagoa da.



Irudia 5. *Super Mario Sunshine*. Nintendo Switch bertsioa.
Iturria: Pocket-lint.

Cutscene. Bideo-eszena / Bideo-sekuentzia. Izena adierazten duen bezala, bideo-jokoak momentu zehatz batean erreproduzitzen duen bideo bat da, zinemaren konbentzioekin errealizatua. Momentu honetan jokariak rol pasibo bat izatera igarotzen du. Bideo-eszena hauen funtzioa une dramatiko esanguratsuenak erakustea edo pertsonaien karakterizazioan sakontzea da (López Beltrán, 2018).

Bideo-eszena hauen erabilera ulertzeko bideo-jokoaren hastapenetara jo behar da. Hasieran bideo-jokoaren alde bisuala mugatua zenez, funtzio dramatikoak ez zuten beharrezko indarra¹⁵. Hori dela eta, bideo-joko askoren zati garrantzitsuetan bideoak sartzea erabaki zen, alde bisuala eta animazioa hobetuta. Kontuan hartu behar da, interakzioaren momentuan bideo-joko batek aldi berean hainbat elementu mugitu behar dituela, askoz informazio gehiago prozesatuz. Eta horren ondorioz, mugak jarri behar ziren. Teknologiaren garapenarekin, arazoa gero eta murriztagoa izan da, baina bideo-eszena konbentzio bezala geratu zen. Zinemaren ezaugarriak funtzio dramatikoak indartzen zuelaren usteagatik.

Hala ere, bideo-joko batzuk, euren bideo-eszenetan interakzioa sartzen saiatu dira (Newman, 2002; hemen aipatuta: Majewski, 2003). Bideo-joko hauen artean izaera zinematografikoa guztiz barneratu dutenak daude, eta interakzioarekin ia guztiz nahastea lortu egin dute.

¹⁵ Bideo-joko narratibaren garapenarekin, baieztapen hau faltsua bilakatu da. Gaur egun atal bisual oso mugatua dituzten bideo-joko batzuk balio dramatiko handi bat lortu daitekeela erakutsi dute. Eta horretarako errealismo bisuala ez dela beharrezkoa.



Irudia 6. *Ninja Blade* (2009). Iturria: GamersRD.

Jokalariak gauzatu dezakeen interakzioa une zehatz batzuetara mugatzen da.



Irudia 7. *God of War* (2018). Iturria: Gameplaying.

Eszena honetan jokalariai pertsonaia maneiatu dezake, baina une zehatz batzuetan bideo-jokoak kontrola kenduko dio.

Aipatu beharrekoa da bideo-eszenak beste funtzio garrantzitsu bat bete dezaketela. Jokalariarentzako atsedena une bat suposatu dezakete, batez ere, bideo-jokoan tentsio-egoera edo gainditzeko joko-sekuentzia zail bat izan ostean. Kasu batzuetan, bideo-eszenak ez egotekotan, jokalariai atsedena hartu nahiko balu bideo-jokoa gelditu beharko luke, murgilketa apurtuz. Hortaz, bideo-eszenak murgilketa mantentzeko balio dezakete (Cameron, 2017), nahiz eta jokalaria rol pasibo bat izatera igaro.

Gameplay. Jokagarritasuna. Bideo-jokoak jokalariai eskaintzen dion esperientziari egiten dio erreferentzia. Era berean, esperientzia hori osatzen dituzten faktoreak konposatzen dute jokagarritasuna (Sánchez Menchén, 2017). Faktore hauek murgilketa eskaintzeko gaitasuna (López Redondo, 2014; hemen aipatuta: Mejías, 2019), sortzen dituen sistemak eta interakzioa nola gauzatzen den izango lirateke.

Autore batzuk *gameplay* eta jokagarritasuna kontzeptuak ezberdintzen dituzte, jokagarritasuna bideo-jokoak jokalariai interesa eta murgilketa mantentzeko ahalmena izanik. Baina autore guztien artean adostutako definizio baten ezean, lan honetan bi kontzeptuak bat bezala hartuko dira.

Immersioin. Murgilketa. Jokalariak bideo-joko espazioan duen integrazio gradua da (Taylor, 2002; hemen aipatuta: Cameron, 2017). Jokalariaren inplikazioa eta bideo-joko sentipena kontzeptu honekin estuki lotuta daude.

Joko-sekuentzia. Interakzioa duen zatia konposatuko luke. Jokalaria rol pasiboa hartzen duen unean joko-sekuentzia amaitzen da, eta interakzioa bueltatzen den unean joko-sekuentzia berri bat hasten da.

Aztertuko diren bideo-jokoaren generoak definituz

Bideo-joko generoak ez dute sailkapen zehatz bat, ez dago guztien arteko adostasuna, eta bakoitza bere irizpide propioa du. Hala ere, puntu komun bat dago. Normalean interakzioan oinarritzen dira. Mekanikak, bideo-jokoaren sistema eta gaia hartzen dira kontuan (Wolf, 2005; hemen aipatuta: Mejías eta Chaume, 2019).

Ohikoa da ingelesaren erabilera generoak izendatzerako orduan. Bideo-jokoak jolasten dituen erabiltzailearentzako identifikagarriagoa delako, eta funtzio komertzial bat du (Mejías eta Chaume, 2019).

Atal honetan aztertuko diren bi bideo-jokoaren generoak azalduko dira.

The Last of Us sailkatzeko, bi irizpide erabiliko dira. Alde batetik, Playstationen denda digitalean dagoen sailkapena erabiliko da, akzio-abentura bezala izendatuta dagoena. Eta beste aldetik, irizpide subjektiboago bat erabiliko da. Horretarako bideo-jokoaren mekanikak eta sistema hartuko dira kontuan, eta zergatik *The Last of Us, survival horror* generoan ere sailkatu daitekeen azalduko da. Hau analisiaren atalari deritzo, zati honetan era orokorrean bi genero hauen ezaugarriak identifikatuko dira.

Akzio-abentura. Akzio-abentura bideo-jokoak ezaugarri konkretu batzuk izaten dituzte. “Akzio” partikula bideo-jokoaren erritmo eta mekanika zehatz batzuei egiten dio erreferentzia. Akzioaz hitz egiten denean seguruenik biolentzia egongo da, eta narratiba erritmo frenetikoago bat izango du.

“Abentura” partikula aldiz, bidaiaren kontzeptuari egiten dio erreferentzia. Proba eta egoera arriskutsuez betetakoa. Seguruenik denbora luze batean garatuko dena.

Bideo-joko mota hauetan jokariaren atentzia mantentzeko egoeren aniztasuna ohikoa da. Eta narratibaren garrantzia ere nabarmena da (Mejías eta Chaume, 2019).

Beste medio batzuen generoekin konparatu daitezke bideo-joko mota hauek, euren testuinguruaren arabera beste motatako generoetan sailkatu daitezkeelako. Fantasia, zientzia fikzioa, westerna etab. (2019: 67). Gauza da bideo-joko bat sailkatzerakoan genero hauek bigarren maila batean geratzen direla, ez dituztelako bideo-jokoaren sistema eta mekanikak definitzen.

Survival Horror. Genero hau definitzeko, Sánchez Menchének (2017) *Silent Hill 2* buruzko analisian identifikatzen dituen ezaugarriak hartuko dira kontuan.

Survival Horror generoko bideo-jokoak leku ilun eta klaustrofobiko batean garatzen dute euren istorioa. Eta izaki beldurgarriak izango dira mehatxu nagusia. Tentsioa areagotzeko errekurtsioen kudeaketa oso garrantzitsua da. Sánchez Menchénen arabera (2017: 5), bideo-joko mota hauek esplorazioan eta puzzleen erresoluzioan ardaztuta daude, konfrontazioari garrantzia gutxiagoa eskainiz. Egoera askotan, ihesa aukera bideragarriagoa da.

Aipatu daiteke genero hau ezaugarri zehatzago batzuetan oinarritzen dela, horregatik akzio-abentura generoa aipatzerakoan, egokia ikusten da beste genero bat eranstea. Akzio-abenturak hartzen dituen identifikazio puntuak orokorregiak dira. Aztertuko den beste bideo-jokoarekin gauza bera gertatzen da.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild abentura generoaren barruan sartzen da. Nintendoren denda digitala erreferentzia bezala hartuz, “akzio” terminoa eransten dio, *The Last of Us* bezala,

akzio-abenturazko bideo-joko gisa geratuz. Hala uzten badugu bideo-joko honen genero sailkapena, *The Last of Us*-ekiko ezberdintasun gutxi dagoela dirudi, hortaz, kasu honetan xehetasun gehiago azaltzea komenigarria da.

Bideo-joko honen abentura partikula askoz nabarmenagoa da. Protagonista, heroi puruaren arketipoa dena, bidaia luze bat gauzatu behar du, gazteluan dagoen printzesa salbatzeko eta bilaua garaitzeko. Izaera abenturazalea argia da. Bestalde, akzioa, etsaien kontrako borroketan barneratuta dago.

Baina bi termino hauekin oraindik ez da bideo-joko honen ezaugarri nagusietako bat aipatzen. Bideo-jokoak erresuma oso bat esploratzeko aukera eskaintzen dio jokalariari, horrek **mundu irekiaren** (mundo abierto / open-world) izena hartzen du. Izendapen hau bideo-jokoaren narratibaren garapena aditzera ematen du. Garapen hau ez du zertan ordena zehatz bat eraman behar, eta jokalariak, askatasun mugatu batekin¹⁶, alegiazko mundua esploratu dezake.

¹⁶ Esan den bezala, muga hauek bideo-jokoaren mekanikak eta sistemak finkatuko dituzte.

Utopia, distopia eta postapokalipsia The Last of Us eta The Legend of Zelda: Breath of the Wild bideo-jokoetan

Utopia, distopia eta postapokalipsia era laburrean definituz

Utopia eta distopiaren kontzeptuak estuki lotuta daude. Núñez Ladevezeren arabera (1985: 47), bi termino hauen ezberdintasuna soilik axiologikoa da. Subjektuaren ikuspuntuaren arabera aldatzen da, hau da, gizabanako batentzako utopia dena beste batentzako distopia izan liteke eta alderantziz.

Baina autoreak aurrerago aipatzen duen bezala, ezberdintasun hori apur bat konplexuagoa da. Utopia gizarte “perfektu” bat irudikatzen du, nahiz eta gizaki baten irudimenetik jaio, non berez imperfektua den, bere izaera paradoxikoa aditzera ematen duena (Santos, 2019). Perfekzio horretan historia gelditzeko asmoa dago, baina hori lortzeko gizabanako bakoitzaren parte hartzea beharrezkoa da, eta desbiderapena ez da onartzen. Hortaz, Núñez Ladevezek adierazten duen bezala (1985: 53), utopia kontrol sozialerako sistema batean bihurtzen da. Gehienetan estatu totalitario baten antzekotasuna hartuz. Santosen arabera (2019: 478), gizarte hauetan bizitzea ez da erraza, eta askatasunaren gabezia onartzea suposatzen du. Utopia lortzeko ia ezinezkoa den gizarte bat behar da; bere definizioan ezinezkotasuna itsatsita duena.

Distopia aldiz, gauzatu daitekeen gizarte edo egoera bat irudikatzen du. Bide bat jarraituz gero, gizarteak hala amaitu dezake (Núñez Ladeveze, 1985). Distopia utopiaren printzipio berberetan oinarritzen da. Gizarte bat imajinatzea, utopian bezala, askotan estatu totalitario batean girotua.

Postapokalipsiak guzti honekin apurtzen du, mundu suntsitu bat irudikatzen du, utopia edo distopia bat ahal izan dena, edo utopia edo distopiaren bidean doana. Bere hastapenetan, apokalipsia hasiera berri gisa irudikatu egin zen (Kumar, 2010). Baina hasiera berri horren itxaropena galdu egin da gaur egun, hala adierazten du Kumarrek: “...gaur egun pentsamendu apokaliptikoa itxaropen gabekoa da. Hasiera berrien gabeko amaierak erakusten ditu.”¹⁷ (2010: 561).

Literaturan jaio ziren kontzeptu hauek beste euskarrietara igaro dira, eta gaur egun gure irudimenean irudikatzen ditugun utopiak, distopiak eta postapokalipsiak ikus-entzunezko euskarriengandik datoz. Batez ere, azken biak. Bideo-jokoa ez da atzean geratu eta hainbat dira kontzeptu hauek hartzen dituztenak. Guztien gainera postapokalipsia da ohikoena. Hau da aztertuko diren bi bideo-jokoak partekatzen duten puntu komuna. Bietan mundu suntsitu bat esploratu behar da, eta hainbat egoerei aurre egin behar zaie. Hurrengo atalean bideo-joko bakoitza postapokalipsia nola jorratzen duen azalduko da.

Bideo-joko postapokalipsia eta naturaren arteko erlazioa

Utopia ekologikoak ez dira oso ohikoak izan generoan. Utopia konbentzionala ez da ingurumen-arazoei buruz guztiz arduratu, baina haien defentsan, esan beharrezkoa da oraindik ez zegoela kontzientziario ekologiko handirik. Kumarrek adierazten du lehenengo utopia ekologikoa *News from Nowhere* (1890) eleberrian jaso zela, naturatik plazerra jaso eta nekazaritzan oinarritutako gizarte bat deskribatzen duena. Baina adierazgarriagoa da Ernest Callenbachen *Ecotopia* (1975). Autoreak Estatu Batuetan kokatzen den fikziozko herrialde txiki batean girotzen du, non kutsadura neurri handian murriztea lortu duten. Kasu honetan, hiri guztiz ekologikoa irudikatzen du.

¹⁷ Originala: “...apocalyptic thought today seems singularly unhelpful of, or indifferent to, a new beginning. It proclaims endings without beginnings....”

Naturarekiko harmonia hau neurri batean antropozentrismotik aldentzen da. Ez delako soilik gizakiaren onura bilatzen, baizik eta gizakia eta beste bizitza formen arteko oreka.

Baina aztertuko diren bi bideo-jokoan munduak utopia osotik urrun daude. Mundu suntsitu batean enklabe utopiko ekologikoak dira eskaintzen dutena. Lyman Sargent Towerrek "distopia kritiko" (critical dystopia) gisa izendatzen ditu lan mota hauek (Sargent, 200; hemen aipatuta: Farca eta Ladèveze, 2016).

Edertasuna eta lasaitasuna paisaia naturaletan daude, hiriak arrisku eta zikinkeria guneak direlarik. Hala erakusten dute toki ilunetan bizi diren *The Last of Us* infektatuek, sistema kapitalistaren erorketaren biktimen sinboloa direnak (Farca eta Ladèveze, 2016). Bestalde, *Breath of the Wild* bideo-jokoan, natura konstante bat da, mundu hartako biztanleak honekin harmonian bizi dira. Ganon, bideo-jokoaren bilaua, kutsaduraren metafora eta gizakiak eragin dezakeen gainbehera sinbolizatuz. Are gehiago, Ganonen ustelkeria dela eta¹⁸, bideo-jokoan giza itxurako arraza bat sortu duen teknologia euren kontra egiten du. Ez da kasualitatea Hyrule osoko punturik grisena, *Breath of the Wild* girotzen den fikziozko munduaren izena, erresumako gaztelua izatea; han Ganon kokatzen da. Horrez gain, erresumako beste puntu batzuetan, bilauak eragiten duen ustelkeriaren arrastoak aurkitu daitezke.



Irudia 8. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017). Ganonek sortzen duen ustelkeria.

Hala eta guztiz ere, *Breath of the Wild* kasua askoz idilikoagoa da, eta bideo-jokoa postapokalipsi batean kokatzen den arren, ia ez da halakotzat sentitzen, eta aurkezten zaigun fikziozko mundua distopia bat izatetik urrun dago. *Breath of the Wild*ek neurri batean "distopia kritikotik" aldentzen da eta naturaren nahiz "enklabe utopikoak" eraikitzeke aukeraren apologia egiten du. Bideo-jokoaren zibilizazio guneak ingurunearekin errespetua erakusten dute, espazio neurridunak dira eta ez dute hedatzeko anbiziorik.

Postapokalipsiaren bi ikuspuntuetara bueltatuz, originala eta gaur egungoa, bideo-joko hau jatorrizko apokalipsiaren kontzeptuaren antz handiagoa izango luke. Nahiz eta zibilizazio gutxi egon, Hyruleko biztanleak harmonian bizi direla dirudi, eta zibilizazio gune hauek mehatxatzen dituzten munstroak egon arren, ez dirudi mehatxu serio bat suposatzen dutenik.

The Last of Us, aldiz, apokalipsi modernoaren kontzeptua jasotzen du. Esperantzarik gabeko mundu suntsitu bat, non geratzen den gauza bakarra bizitzen jarraitzeko zergati bat aurkitzea

¹⁸ Ganonek teknologiaz jabetzeak, honen aurrerapenen arriskuetaz ohartarazten gaitu (Bradford, 2020).

den, Joelek Ellierekin aurkitzen duen bezala. *The Last of Usen* giroa guztiz ezberdina da, etengabeko mehatxuaren sentsazioa dago. Kokagune naturaletan soilik aurkitu daiteke lasaitasuna. *The Last of Usen* zibilizazioa guztiz ustelduta dago, biolentzia eta biziraupena eguneroko elementuetan bihurtzen direlarik. Bideo-jokoan zehar soilik utopikotzat hartu daitekeen kokaleku bat dago, eta jokalaria ez du inoiz ikusten. Kokaleku hau, herri txiki bat da, non biztanleak era baketsuan bizi diren. Bideo-jokoaren bigarren zatian, *The Last of Us Part II*, herria ikusi daiteke, eta han protagonistak bizitza lasaia dutela erakusten da.

Bideo-joko hau postapokalipsia eta distopia nahasten ditu. Distopiaren puntu esanguratsuenan Joel hasieran dagoen eremua (North End, Boston) izanez. Lekua militarrek babesten dute, baina agerikoa da gauzatzen duten errepresioa. Hau argi ikusi daiteke bideo-jokoaren bigarren kapituluaren, non jokalaria, Joel bezala auzotik ibiliz, lekuaren dekadentzia nabaritu dezakeen.



Irudia 9. *The Last of Us Remastered* (2014). Hiriaren dekadentzia.

Azterketa

The Last of Us

Sarrera

The Last of Us 2013ko ekainaren 14an argitaratutako bideo-jokoa da. Playstation 3 bideokontsolarako kaleratu zen. Bideo-jokoa Naughty Dog estudio kaliforniarra garatu egin zuen, Sony Interactive Entertainment filialaren parte dena.

2013 urtea Playstation 3aren azken urtea izan zen, urte bereko azaroan Playstation 4a argitaratu zelako. Bideo-joko industria teknologiarekin estuki lotuta dagoenez, bideo-jokoak nahiz bideokontsolak garatzen joaten dira. Bideo-joko berriak mugitzeko, bideokontsola berriak behar dira. Era berean, kasu batzuetan aurreko belaunaldietako bideo-jokoak, hobekuntza teknikoekin kontsola berrietarako berrargitaratzen dira. Hori gertatu zen *The Last of Us*ekin, urte bat geroago birmasterizazio¹⁹ bat argitaratu zen hurrengo belaunaldiko bideokontsolarako, Playstation 4. Hau da analisi honetarako erabili den bertsioa.

Horrez gain, *The Last of Us* DLC²⁰ (*downloadable content*) bat du, bere istorioa hedatzen duena, eta protagonisten istorioa jarraitzen duen bigarren zati bat, *The Last of Us Part II*, 2020ko ekainaren 19an argitaratua.

Sinopsia

The Last of Us mundu postapokaliptiko batean kokatzen da. Cordyceps²¹ deitutako onddoak Estatu Batuetan zehar hedatu egin da, eta horrek gizartearen gainbehera suposatu du. Onddo honek gizabanakoaren garunera heltzen da, bere jokabidea moldatuz, eta beste gizabanakoei era agresiboan erasotzea eraginez. Testuinguru honetan Joel (Troy Baker) eta Ellieren (Ashley Johnson) istorioa dugu.

20 urte pasa dira pandemia hasi zenetik. Boston hirian, militarren aginduan dagoen leku bat eratu dute. Han Joel bizi da, 50 urteko gizona, bere kidearekin, Tess (Annie Wersching), kontrabandista bezala bizirauten duena. Beste kontrabandista batekin arazoak izan ondoren, Marleneekin (Merle Dandridge) topo egiten dute, estatu militarren kontra dagoen talde baten liderra dena. *Fireflies* izena du taldeak. Marlenek, Ellie, 14 urteko neska bat, Bostoneko puntu zehatz batera eramateko eskatzen die, han *fireflies* taldearen partaide batzuekin elkartzeko. Bidean konturatzen dira Ellieri ez diola infekzioa eragiten, immunea da. Puntura heltzen direnean *fireflies* taldeko partaide batzuk hilda aurkitzen dituzte.

Han daudenean soldaduak jarraitu dietela konturatzen dira, Tess bere bizitza arriskatzen du eta handik aurrera Joel eta Ellie Estatu Batuetatik bidaiatu behar dute *fireflies* taldearen partaideren bat aurkitzeko nahiarekin.

Azkenean Salt Lake City (Utah) hiriaren ospitale batera heltzen dira. Han taldearekin elkartzen dira eta Ellieren ebakuntza prestatzen dute. Euren helburua infekzioaren kontrako txerto bat sortzea da, baina ebakuntzak gizabanakoaren heriotza eragingo luke. Horren aurrean, Joel, Ellie ateratzen du ospitaletik, bere atzean hainbat hildako utziz. Bideo-jokoa Joelen gezurrarekin

¹⁹ Hobekuntza teknikoekin bideo-joko bat berrargitaratzea.

²⁰ Deskargatu daitekeen eduki gehigarria da, normalean prezio murriztu batean saltzen dena.

²¹ Onddo hau erreala da, baina bakarrik intsektuei eragiten die. Bere esporak hobeto barreiatzeko, onddoak intsektua ahalik eta eremu altuenera eramaten du (Planet Earth, 2006).

amaitzen da. Ellieri kontaktzen dio immuneak ziren pertsona gehiago zeudela. Baina haiekin egindako esperimentuak porrot egin zutela, eta azkenean *fireflies* taldeko partaideak txerto bat egitearen saiakerak alde batera utzi egin zutela.

Jokagarritasuna

Generoa definituz

The Last of Us akzio-abentura eta *survival horror* generoan sartzen den bideo-jokoa da. Hori dela eta, jokatzeko era zehatz bat du, genero hauetara hurbiltzen dena.

The Last of Us bideo-jokoan, bi protagonistak bidai bat egin behar behar dute, eta bidai horretan zehar oztopo batzuei aurre egin beharko die. Mendebaldera egiten den bidai klasikoa da (Welsh, 2014; hemen aipatuta: Farca eta Ladevèze, 2016). Beste aldetik, “akzio” partikulak, oztopoak aurre egiteko erari egiten dio erreferentzia. *The Last of Us*en, bi modutan gaintu daitezke oztopoak. Biolentzia erabiliz edo ihes eginez. Azken hau *survival Horror* generoaren ezaugarri nabarmenago bat izanik.

Biolentzia, fisikoa ala tiroen bitartekoa izan daiteke. Bideo-joko asko erabiltzen dute antzeko mekanika bat. Tiroan, konfrontazio fisikoan eta espazioaren bitartez babestean oinarritzen direnak. Hiru mekanika horiek dituzten bideo-jokoak, *third person shooter*²² generoan sartzen dira eta akzioarekin erlazionatuta daude. Playstation 3 bideokontsolaren garaian, hiru mekanika hauetan oinarritzen ziren bideo-jokoak, ugariak izan ziren. Ugartasun horrek eta genero honetan kokatzen ziren bideo-joko askoren kalitate zalantzarria, generoa ospea galtzea eragin zuen. Naughty Dog estudioa bera, mota hauetako hiru bideo-joko²³ atera zituen *The Last of Us* argitaratu baino lehen.

Baina *The Last of Us*, neurri batean genero honen konbentzionalismoetatik aldentzen da, *survival horror* generoko elementu identifikagarriak ezarriz. Bi terminoak betetzen ditu. “*Survival*” partikula, biziraupena esan nahi du. Horren sentsazioa helarazteko, bideo-jokoak errekurso gutxi eta mugatuak eskaintzen dio jokalaria. Materiala eta munizioa aurkitzeko jokalaria esploratu egin behar du. Etxeetan, dendetan, kalean... Orokorrean abandonatutako espazioetan. Errekurtsoen kudeaketa ezinbestekoa bihurtzen da. Adibidez, jokalaria pertsonaia sendatzeko botikin bat behar da. Material egokiekin botikin bat sortu daiteke, baina botikina egiteko materialak, molotov koktel bat egiteko berdina dira. Gerta daiteke kasu larrietan, soilik bata ala bestea egin ahal izatea, bakoitza bere abantaila eta desabantailekin. Erabaki hauek dira biziraupena sortu dezakeen tentsioa helarazten dutenak.

Etengabeko mehatxuaren sentsazioa helarazi nahi du bideo-jokoak. Normalean kuantitatiboki gaintuta ikusiko da jokalaria, etsaiak beti gehiago direlako. Baina kualitatiboki ere gauzatzen da mehatxua, batez ere, infektatuen bitartez. “*Horror*” partikula errepresentatuko luketenak. Infektatuak fase ezberdinak dituzte. Onddoak gorputzetik hedatzen den heinean, hartzen duten forma gero eta beldurgarriagoa da. Anfitrioia guztiz itsua izatera igarotzen da, bere aurpegian azal gogor bat izatera pasatuz. Fase honetan *clicker* izena hartzen dute infektatuak, egiten duten soinu bereizgarriagatik. Ekolokalizazioaren²⁴ bitartez gidatzen dira. Soinu hauek kirrizkaren antzekotasuna hartzen dute, eta horrek eragiten du jokalaria soilik soinuaren bitartez identifikatu ahal izatea. Estudioaren intentzioa, soinua naturala entzutea zen, izaki biologiko bat

²²Kamera pertsonaiaren atzean hurbil kokatzea genero honen beste ezaugarri garrantzitsu bat da.

²³ *Uncharted: Drake's Fortune*, *Uncharted 2: Among Thieves* eta *Uncharted 3: Drake's Deception*.

²⁴ Objektu bat soinu-uhinen islapenaren bidez lokalizatzea, animalia-espezieek (saguzarrak eta zetazeoak, esaterako) eta sonar sistemetan erabilitakoa. (Diccionario de la lengua españolatik itzulita)

delako. Naturaltasun horrek beldurra edo tentsioa areagotuko zuelakoan. Horretarako aktoreak kontratatu zituzten (López Beltrán, 2018: 66).

Espazioak ere ezinbesteko funtzioa betetzen dute. Onddoak, bizirauteko, leku ilun eta hezeak behar ditu normalean, horregatik bideo-joko honetan infektatuak aurre egin behar dugun bakoitzean leku itxi eta ilunetan izaten dira.



Irudia 10. Clicker baten arte kontzeptuala. Iturria: Naughty Dog.

Errealismoaren bila

The Last of Us pasaden bideokontsola belaunaldiaren bideo-joko garatuenetarikoa izan zen. Playstation 3 bideokontsolaren teknologia mugara eraman zuen. Hau zehazki atal bisualagatik eman zen. Naughty Dog atal grafiko errealista bat garatu egin zuen, belaunaldi horretan zegoen teknologiarekin lortu zitekeena frogatuz. Bideokontsola berriek teknologia berria dutenez, estudioak teknologia berri horretara egokitzen joan behar dira. Hortaz, zenbat eta gehiago landu, gero eta emaitza hobetoak lortzen joan daitezke. Horregatik bi bideo-joko konparatzen baditugu, bat belaunaldiaren hasierakoa dena, eta bestea bukaerakoa, grafikoki nahiko ezberdinak izango dira.

Errealismo grafikoarekin, animazio errealistagoak ere datoz. *The Last of Us* garrantzi handia jartzen dio pertsonaia bakoitzaren keinuei eta animazio ezberdinei. Hau, maneiatu ditzakegun pertsonaiaetan nabarmena da. Bideo-jokoan zehar Joel eta Ellie maneiaturik dira. Bere ezberdintasunak argiak dira, ez da berdina 50 urteko gizon bat maneiatzea, edo 14 urteko neska bat. Mehatxu egoera bat aurre egiterakoan ez da era berdinean planteatuko. Ellierekin zaugarriagoa sentituko da jokalaria, fisikoki gaindituta, eta pertsona bat hiltzea esfortzu gehiago suposatuko du. Kontu handiagoa izan behar du jokariak.

Animazio hauek garrantzitsuak dira ere biolentzia gauzatzerakoan. Bideo-jokoaren sentipenaren printzipioak betetzen dituena. Era fisikoan gauzatzerakoan, animazioa berehalakoa da eta jokariak ez du errepikakorra ikusiko. Etsai bat hiltzeko animazioa desberdina izango da, kasu batzuetan espazioarekin interakzioa gauzatuz. Adibidez pareta bat hurbil izatekotan, pareta horren kontra jo diezaioke etsaiari.

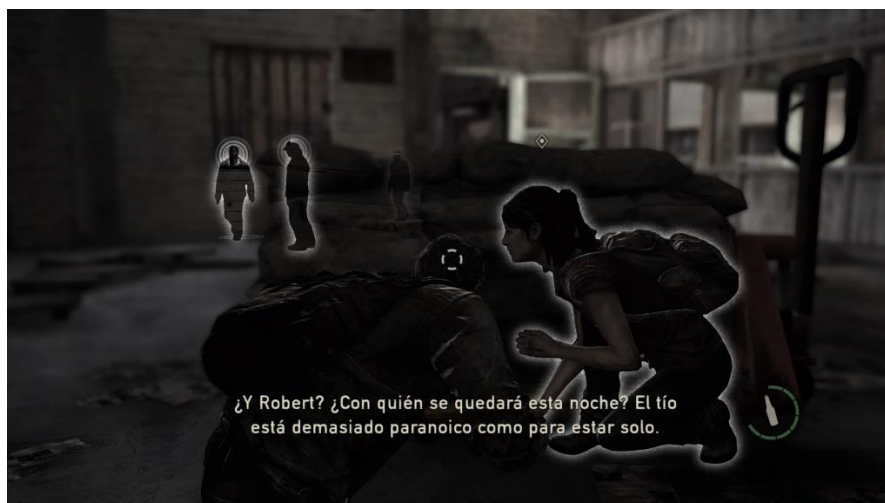
Biziraupena tratatzen duen bideo-jokoa izanik, biolentzia nahiko grafikoa da. Jokariak gauza desatsegin bat dela ikusi behar du, baina mundu horretan ia ezinbestekoa (López Beltrán, 2018). Hil ala bizitzaren printzipioan oinarritzen da. Soinua eta agintearen bibrazioa sentsazio hau areagotzen du. Horrez gain, kamera hurbildu egiten da jokariak inpaktua sentitzeko.

Jokalariaren porrota ez da ere atsegina, pertsonaien heriotzak printzipio berbera betetzen dute. Egia da ondoren eszena berbera errepikatzeke ahalmena izango duela jokalaria, baina heriotza hain ezatsegina da, non benetako penalizazioa, pertsonaiaren hilketaren eran dagoen.

Tiro egiteko mekanika ez da guztiz zehatza, pertsonaiak apuntatzen dutenean, euren dardara nabari daiteke. Horrek pertsonaien urduritasuna aditzera ematen du, eta urduritasun hau jokalaria igaro daiteke, konexio bat sortuz. Konexio hau agintearen bidez indartzen da, tiro egiteko agintearen katuak erabili behar direlako, bat apuntatzeko eta bestea tiro egiteko.

Beste aldetik, mekanika ez bortitzak ditugu. Ibili, objektuak sortu eta momentu zehatzetan kidea laguntzeko eta hitz egiteko ahalmena eskainiko du bideo-jokoak. Une hauek espazio eta pertsonaien karakterizazioa garatzeko balio dute. Askotan pertsonaiak etengabeko hizketan egongo dira, bizi duten egoerari buruz edo inguruan atentzioa deitu dien zerbaiti buruz hitz egiten. Horrez gain, jokalaria espazioa lasaitasunarekin behatu dezake.

Azkenik bideo-jokoak eskaintzen dituen zailtasun maila ezberdinak aipatu behar dira. *The Last of Us* bost ditu, eta jokalaria horietatik bat aukeratu dezake. Oso trebea ez bada, zailtasun maila errazena aukeratu du. Hauetatik nabarmenena zailtasun maila handiena da. Ingelesez “grounded” eta gaztelerez “modo realista” deitzen dena. Modu hau aukeratzeko suposatzen duena kontuan hartzen bada, bideo-jokoak esperientzia “errealista” bat eskaintzeko asmoa duela atzeman daiteke. Zailtasun maila honetan jokalaria ezin du interfazea ikusi, hau da, ez du jakingo zenbat bala geratzen zaizkion edo hiltzeko arrisku handia baduen; jokalaria maneiatzen duen pertsonaia kolpe gutxiago eutsiko ditu, bala bat pertsonaiaren hilketari suposatuz; espazioan aurkitu daitezkeen errekurtsioak oso eskasak izango dira, eta “listen mode” deitutako mekanika ez da erabilgarria izango. Mekanika hau jokalaria etsai bakoitza non dagoen ikustea ahalbidetzen dio, entzumenaren errepresentazio bisual bat izango balitz bezala. Atzeman daiteke, maila honekin, murgilketa definitiboa eskaini nahi duela bideo-jokoak, soilik jokalaria trebeentzako egina. Hala ere, esan beharrekoa da, modu hau ez duela zertan esperientzia egokiena izan behar, jokalaria bakoitza, bere trebetasun mailaren arabera, bat ala bestea gehiago gozatuko duelako. Nahiz eta murgilketa indartu, era berean ere suntsitu dezake, jokalaria pertsonaia behin eta berriro hiltzekotan, frustrazioa gero eta handiagoa izango delako.



Irudia 11. *The Last of Us Remastered* (2014). Listen mode (modo escucha gaztelerez).

Analisi narratiboa

Egitura

The Last of Us urtaroen bitartez banatuta dago. Sarrera eta gero, udan hasten da istorioa eta udaberrian amaitzen da, ziklo oso bat osatuz. Hau esplizituki erakusten da bideo-jokoan zehar, pantaila beltzara joanez eta izkina batean urtarorearen izena jarriz. Baina beste aldetik, bideo-jokoa kapituluka banatzen da ere. Azken hau ez da narratibaren garapenean erakusten, baizik eta bideo-jokoaren menu batean. Kapitulu hauen eginkizun nagusia une zehatzak jolastea da. Jokalariak kapitulu bat aukeratu dezake, eta jolastu. Hau antzekotasun handia du telesailekin, non edozein kapitulu aukeratu daitekeen²⁵. Baina bideo-jokoaren kasuan ezin da kapitulu zehatz baten barruan aurrera edo atzera joan, pelikula edo telesailetan egin daitekeen bezala.

Naughty Dogen bideo-jokoa hamabi kapituluz osatuta dago. Hau erreferentzia gisa hartuz, analisia hasi baino lehen, bideo-jokoaren garapenean ikuspegi sakonago bat izateko, kapitulu bakoitzaren gertakariak deskribatuko dira.

1. Kapitulu. *The Last of Us* hondamendiaren hasierarekin hasten da. Joelek bere alabaren (Hana Hayes) aurrean bere auzokidea hil egin behar du, infekzioak sortzen duen agresibitateak bera erasotzea eragin duelako. Inguruko kaosa nabaria da, eta Tommyren (Jeffrey Pierce) laguntzarekin, Joelen anaia, ihes egitea erabakitzen dute. Hiritik irtetzen saiatzen dira, baina bidean auto istripu bat izaten dute eta ibiliz jarraitzen dute, inguruko kaosa saihesten saiatuz. Azkenean Joel eta Sara soldadu batekin topo egiten dute eta laguntza eskatzen diote. Soldaduari tiro egiteko ordena ematen diote, ondorioz, Joel eta Sara tirokatuz. Tommy soldadua hiltzea lortzen du, baina Sarak tiro batzuk jaso ditu, eta Joelen besoetan hil egiten da.

2. Kapitulu. Bideo-jokoak 20 urteko saltoa egiten du. Joel, militarrek babestutako gune batean bizi da. Gizartearen gainbehera nabaria da eta militarrek errepresio indartsua gauzatzen dute. Joel eta Tess, bizirauteko kontrabandora dedikatzen dira. Une honetan Robert deitutako gizon batek merkantzia lapurtu die eta *fireflies* izeneko talde bati saldu dio. Hori dela eta, biak harengana joaten dira eta egin duenaz ohartzen direnean hil egiten dute. Momentu horretan Marlene aurkezten da, *fireflies* taldearen liderra. Tratu bat egiten dute, merkantzia bueltatuko diete neska bat Massachusettsko kapitolora eramaten badute. Han *fireflies* taldearen partaide batzuk itxaroten egongo dira. Hori militarrengatik gobernatutako gunetik irtetzea suposatzen du, debekatuta dagoena.

3. Kapitulu. Bidean, militarrekin borroka bat izan ondoren, Ellie, immunea dela azaltzen die Joel eta Tessi. Beste hainbat oztopo igaro ondoren kapitolora heltzen dira, baina taldeko partaideak hilda daude. Horrez gain, soldaduak hara jarraitu diete. Tess infektatua izan denez, ezin du jada ezer ez egin, eta bere bizitza arriskatuz soldaduen kontra borrokatzen du, Joel eta Ellie ihes egiten duten bitartean.

4. kapitulu. Joel bere anaiarengana joan nahi du, iraganean *fireflies* taldearen partaide izan zelako. Baina Tommy bizi den lekua urrun dagoenez, lehenengo Bill deitutako (W. Earl Brown) gizon batengana abiatzen dira, Joelen ezagun bat dena, auto bat lortzeko nahiarekin. Bill bakarrik bizi da herri batean, non tranpaz bete duen. Joel eta Ellie azkenean Bill aurkitu eta auto

²⁵ Kapitulu bakoitza azpikapitulu batzuk ditu, momentu zehatzago batean kokatzen direnak.

bat martxan jartzea lortzen dute. Bill hirian geratzen da eta bi protagonistak euren bidaia jarraitzen dute.

5. kapitulua. Pittsburgh hirira heltzen dira, eta han talde batengandik erasotua izaten dira. Egoera horretatik kalterik gabe irtetzea lortzen dute. Handik aurrera Pittsburgh hiria zeharkatu beharko dute. Han Henry (Brandon Scott) eta Sam (Nadji Jeter) anaiekin topo egin eta elkartzten dira, laurak hiritik ihes egiten saiatuz.

6. kapitulua. Infektatu eta pertsona taldeei aurre egin ondoren hiritik irtetzea lortzen dute, baina Sam infektatu batengandik hozkatua izan da. Sam kontrola galtzen du, eta Ellie erasotzen ari dela ikusten dutenean Henry bere anaia tirokatzen du. Egoera hain latzaren aurrean bere buruaz beste egiten du.

7. kapitulua. Kapitulu honetan udazkenara eramaten da istorioa. Joel eta Ellie, Tommy aurkitzen dute, eta antza denez, komunitate bat sortzea lortu du. Joelek Tommyri laguntza eskatzen dio. Bere anaiak azaltzen dio *fireflies* taldeak laborategi bat zuela Colorado estatuaren ekialdean kokatzen den unibertsitate batean.

8. kapitulua. Unibertsitatean gauza berarekin aurkitzen dira, han ez daude *fireflies* taldeko partaideak. Joelek grabazio baten bitartez aurkitzen du Salt Lake City hiriko ospitalera joan egin direla. Momentu horretan beste pertsona talde bat erasotzen die eta Joel zauri larri bat jasotzen du.

9. kapitulua. Negua da, eta jokalaria orain Ellie maneiatu behar du. Orein bat ehizatzen saiatzen den bitartean bi gizonekin egiten du topo. Ellie desconfiantza handiarekin tratu bat egiten du bi gizonekin: sendagaiak ekartzen badiote, oreina utziko die. Bietako bat sendagaiak bilatzera doa. Bitartean David (Nolan North) eta Ellie infektatu batzuei aurre egin behar die. Beste gizona bueltatzen da, eta tratua betetzen dute. Ellie, etxe batean Joel zaintzen ari den tartean, pertsonak entzuten ditu kanpoan, Davidren taldekoak direnak. Haiek despistatzeko nahian, handik alde egiten du Ellie, baina azkenean Davidgatik harrapatua da eta zelda batean sartzen du. Ellie aurkitzen du talde horrek beste pertsona batzuk jaten dituztela. David taldera sartzeko proposamena ematen dio, baina errefusatu egiten du. Hori dela eta, David Ellie hiltzea erabakitzen du, neska, ordea, ihes egitea lortzen du azkenean David hil eginez. Une horretan Joel heltzen da.

10. kapitulua. Udaberrian Ellie eta Joel Salt Lake Cityra heltzen dira. Urez betetako geltoki bat igaro ostean Ellie ia ito egiten da inkontziente geratuz. Joel, Ellie suspertzen saiatzen ari den unean, *fireflies* taldeko partaide batzuk azaltzen dira eta ospitalera eramaten diete.

11. kapitulua. Joel, Marlenekin topo egiten du han. Marlene, Ellieri ebakuntza bat egingo diotela azaltzen dio Joeli, neskaren heriotza suposatuko duela esanez. Baina hortik infekzioaren sendabidea atera dezakete. Joel, aldiz, ez du onartzen, eta hainbat pertsona hil eta gero, Ellie eraman egiten du, joan baino lehen Marlene hil eginez. Joel, Ellieri esaten dio immuneak ziren pertsona gehiago zeudela, baina saiakerak ezerezean geratu zirela. Ondorioz, ez zioten ebakuntza egin.

12. kapitulua. Tommyren komunitatera heldu baino lehen, Ellie, egia esan duela frogatzeko, zin egiteko eskatzen dio Joeli. Joelek zin egiten du.

Lehenik eta behin, Pérez Latorrek proposatutako bideo-joko argumentu motak kontuan izango dira. Lau dira, eta jokalaria istorioan eragiteko duen ahalmenean oinarritzen da autoreak.

Kapitulu bakoitza era kronologikoan deskribatu ahal izateak *The Last of Usen* egituraren izaera aditzera ematen du. Zuhaitz-argumentuko bideo-joko batean, gertakari baten ondorio ezberdinak deskribatu beharko lirateke, eta sare sinpleko argumentuan gertakariak azaltzerako orduan, bakoitza bere irizpide propioa eraman beharko luke, esan bezala, argumentu mota honetan jokalaria neurri batean istorioaren ordenean eragin dezakeelako. Bestalde, sare sakoneko argumentuan ezinezkoa izango litzateke jada finkatutako istorio bat kontatzea, bakoitza bere narratiba propioa sortzen duelako.

Hortaz, lineala den argumentu adarkatua du *The Last of Us*. Ezin da ordenean ezta istorioaren ekintzetan eragin. Nahiz eta jokalaria bakoitza egoera berdin bati era ezberdin batean aurre egingo dion, istorioaren gertaerak jada idatzita daude. Hau da, nahiz eta joko-sekuentziaren ebazpena jokalariz jokalaria aldatu, istorioaren garapena eta gertaerak guztientzako berdinak izango dira. Hala eta guztiz ere, badaude hautazko elementu batzuk. Jokalaria gauzatzen duen esplorazioaren arabera, pertsonaien elkarrizketa estrak entzun dezakete, edo errekurtsio gehiago lortzeko blokeatuta dauden gelak daga baten bidez ireki dezakete. Era berean, jokalaria batek ekintza edo egoera hauek alde batera utzi dezake, trama nagusian inolako aldaketarik gauzatuz. Adibidez, López Beltránek (2018: 102) adierazten du, jokalaria momentu oso zehatzetan erabili dezakeen biolentziaren gradua erabaki dezakeela. Bideo-jokoaren lehen zatian gizon bat Joel eta Tessi bera hiltzeko eskatzen die, onddoen esporak arnastu dituelako eta jada infektatuta dagoelako. Gizona hil ala ez jokalaria erabakian egonez. Beste adibide bat bideo-jokoaren klimaxean dago. Joel, Ellie ebakuntza egingo dioten gelatik aterako duenean, mediku bat hil egiten du. Beste bi daude, guztiz beldurtuta, eta jokalaria hauek hiltzea ala ez erabaki dezake. Bideo-jokoak erabaki hauen bidez hausnarketa etiko (López Beltrán, 2018: 103) bat helarazten die jokalariei, nahiz eta gero trama ez baldintzatu. Horrez aparte, Cameronek aipatzen du une batzuetan aukeratzeko ahalmena izateak, ingurugiroa dinamikoa delaren sententzia ematen diola jokalaria, giroa euren erabakietara erantzuten duela (Cameron, 2017: 54-55).

Jenkinsen narrazio moten proposamena hain antzekoa izanik, *The Last of Us* narratiba aldagaitza bat duela ondorioztatu daiteke. Askotan, narratiba mota hau erabiltzen dituzten bideo-jokoak, korridorearen kontzeptuarekin konparatu izan dira. Norabide zehatz batetik soilik aurrera egitean oinarritzen direnak. Baina alderaketa hau zeharo sinplea da. Narratiba aldagaitzak garatzaileari kontrol handiagoa eskaintzen dionez, elementu solidoagoak sortu daitezke. Jenkinsek espazioei batez ere jartzen dio garrantzia. Zehazki bideo-joko hauek giro-narratiban izan dezaketen potentziala nabarmenduz (Jenkins, 2004). Espazio interesgarriak eta kontatzen ari denarekin koherenteak sortu behar dituzte garatzaileek, horrek inguru birtual konplexuagoak eraikitzea suposatuz. "Espazioak aurretiko gertakari baten pistak eman edo aurrerago egon daitezkeen arriskua iradoki dezakete adibidez" (Jenkins, 2004).

Nahiz eta bideo-joko lineal bat izan, une batzuetan puntu zehatz batera heltzeko bide ezberdinak egin daitezke. Honek esplorazio narratibara hurbilduko luke. Garatzaileek, askatasuna, espazioa nabigatzeko eta egoera bat aurre egiteko erabakiak eskaintzen diote jokalaria (Cameron, 2017). Eta era berean, jokagarritasunaren bidez, espazio horretan adierazteko aukera dute, baina beti mekanikak eskaintzen dituzten mugen barruan.

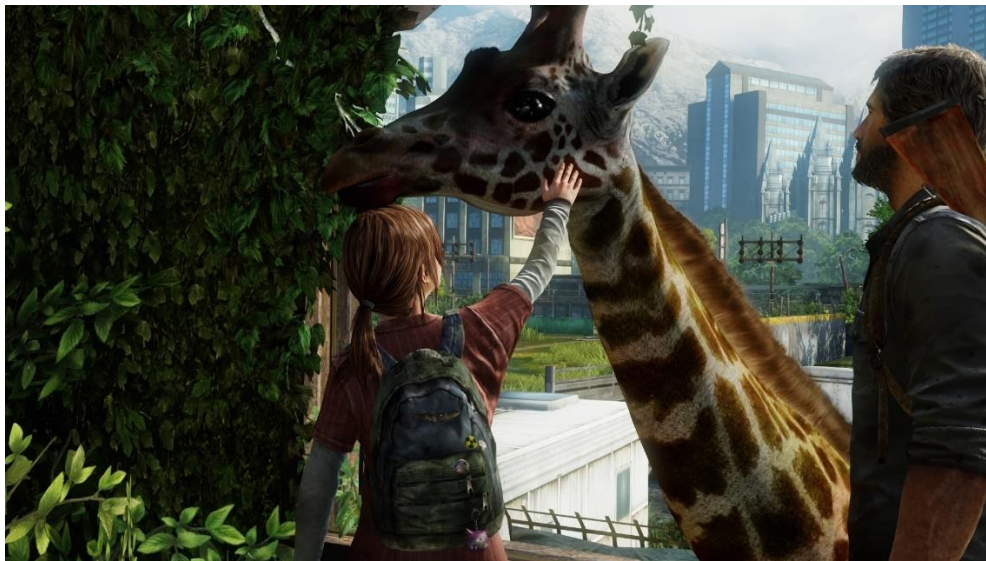
Diseinu narratiboa

Funtzio ezberdina betetzen duten bi diseinu mota ezberdintzen dira. Bata testuinguru eskaintzen dituzten elementuez osatua, eta bestea jokalaria gidatzeko balio dituzten elementuak baliatzen ditu. Diseinua, egituragatik baldintzatuta dago. *The Last of Us* kasuan, testuinguru gehigarria diseinatzaleengatik kontrolatuta dago²⁶ eta jokalaria gidatzeko konpromisoa nabariagoa da.

Hasi baino lehen, Naughty Dogen bideo-jokoan bideo-eszenen garrantzia nabarmendu behar da. *The Last of Us* bideo-joko industriari dagoen bideo-eszenen konbentzioa betetzen du. Hauetan tramaren gertakari garrantzitsuak gauzatzen dira eta pertsonaiak garatzen dira. Jokalariarentzako atseden momentu bat ere suposatzen du.

Estudio kaliforniarrak garrantzia handia jarri nahi izan zuten pertsonaietan. Lortu zitekeen errealismorik fidelena nahi zuten. Hau bideo-eszenetan ikusi daiteke batez ere. Puntako teknologia erabili zuten pertsonaien keinuak eta mugimenduak erreproduzitzeko. Bideo-eszena hauek *motion capture* deitutako teknika baten bitartez eginda daude. Aktoreak sentsorez betetako jantzi bereziak jartzen dira eta horretarako espresuki sortuta dagoen espazio zehatz batean antzetzten dute. Honen bitartez, animazioak errealistagoak izan daitezke, keinuak hobeto jasotzen dira, eta elkarrizketarekin sinkronizazio zehatzagoa lortu daiteke.

Baina hasieran bideo-eszenak erabiltzen hasi ziren bideo-jokoak ez bezala, *The Last of Us* joko-sekuentzietan karga emozionala du ere. Atal honetan hau nola gauzatzen den aztertuko da.



Irudia 12. *The Last of Us Remastered* (2014).

Pertsonaiak ia etengabe hitz egiten ari dira euren artean, euren ingurura erreazionatzen dute edo etsai bat hurbil dagoenean abisatu egiten dute. Cameronek (2017), bideo-joko honi buruz egiten duen analisisian, bi elkarrizketa mota desberdintzen ditu: testuinguru gehiago eskaintzen

²⁶ Sare sinpleko argumentua dituzten bideo-jokoetan adibidez, testuinguru gehigarriaren ezarpena, era oso ezberdinetan heldu diezaioke jokalariari. Esan bezala, esplorazioaren aukera handiagoa delako. Hainbat lekutara joateko ahalmena du jokalariak.

duzenak eta funtzio instrumentala duzenak, pertsonaien hizketaren bidez jokalaria era inplizituan²⁷ gidatuz.

Honekin erlazionatutako mekanika interesgarri bat hautazko elkarrizketak dira. Batzuetan pertsonaia bat puntu zehatzetan geldituko da objektu edo espazio zehatz bat begiratzen. Jokalaria hurbil badago, bideo-jokoa agintearen botoi bat sakatzeko aukera emango dio, eta sakatu egiten badu, pertsonaien arteko elkarrizketa bat hasiko da. Elkarrizketa hauek ez dute istorio nagusiaren gertakariak baldintzatuko, soilik pertsonaiei buruzko informazio gehiago eskaintzen dute, testuinguru gehiago. Esan daiteke bideo-jokoan dauden hizketaldi gehienak pertsonaiak hobeto ezagutzeko eginda daudela, euren bizitza edo zerbaiti buruzko iritzia jakin dezakegu. Hau da, pertsonaia konplexuagoak eraikitzen laguntzen dute.

Animazioak beste elementu garrantzitsu bat dira. Duten errealismoaz gain, pertsonaien keinuak eta mugimenduak garrantzi handia hartzen dute, euren egoera emozionala atzemateko balio dutelako. Hau Ellieren pertsonaiarekin gertatzen da batez ere. Jokalariak abentura osoan alboan izango duena, eta ondoren, bi kapituluetan maneiatu ahal izanez. Gertakarien arabera, Ellie hotz edo alaiago agertuko da. Alai egonez gero, azkarrago joango da eta espazioa interes handiagoarekin esploratuko du, etengabe komentarioak botatzen. Beste momentutan hotz edo kemen gutxiagoarekin egongo da. Hau gertatzen denean Ellie astiroago doa, ez du hitz egiteko gogorik izango eta bere kezka keinuen bitartez atzeman ahal izango da.

Animazio hauek egoera fisikoa ere helarazi dezakete, mekaniketara igaroz. 8. kapituluaren Joel zauri larri bat jasotzen duen unean, honen kontrola guztiz ezberdina da. Oso astiro ibiltzen da, aurrera joan ahal izateko bere inguruaz lagundu behar da, eta ikusten duena lausotuta egongo da, etsaiei armarekin apuntatzea askoz zailagoa izanez²⁸. Horrez gain, momentu honetan bideo-jokoak mekanika batzuk kenduko ditu, pertsonaiaren ezintasuna irudikatzeko nahian. Hurrengo kapituluaren egoera fisiko hobeto batean dago, baina bere animazioen bitartez guztiz sendatuta ez dagoela ikusi daiteke.

Jokagarritasuna mugatzeak dramatizazioari laguntzen dio, eta jokalariaren itxaropenekin jolastea ahalbidetzen du. Adibidez, bideo-jokoaren sarreran Joelen alaba maneiatuko du jokalaria. Atal honetan soilik bi gauza egin daitezke: ibili eta inguruarekin interakzioa gauzatu. Lehenengo joko-sekuentzia hau, tutorial gisa funtzionatu ez ezik, jokalariari sentimendu zehatz batzuk helarazteko intentzioa du. Amerikar bizitegi-gune batean bizi den neska normal bat maneiatzen ari da jokalaria, hortaz, zentzua du ondoren Joelekin jokalaria edukiko dituen biolentzia eta sortze mekanikak²⁹, hemen ez egotea (Cameron, 2017).

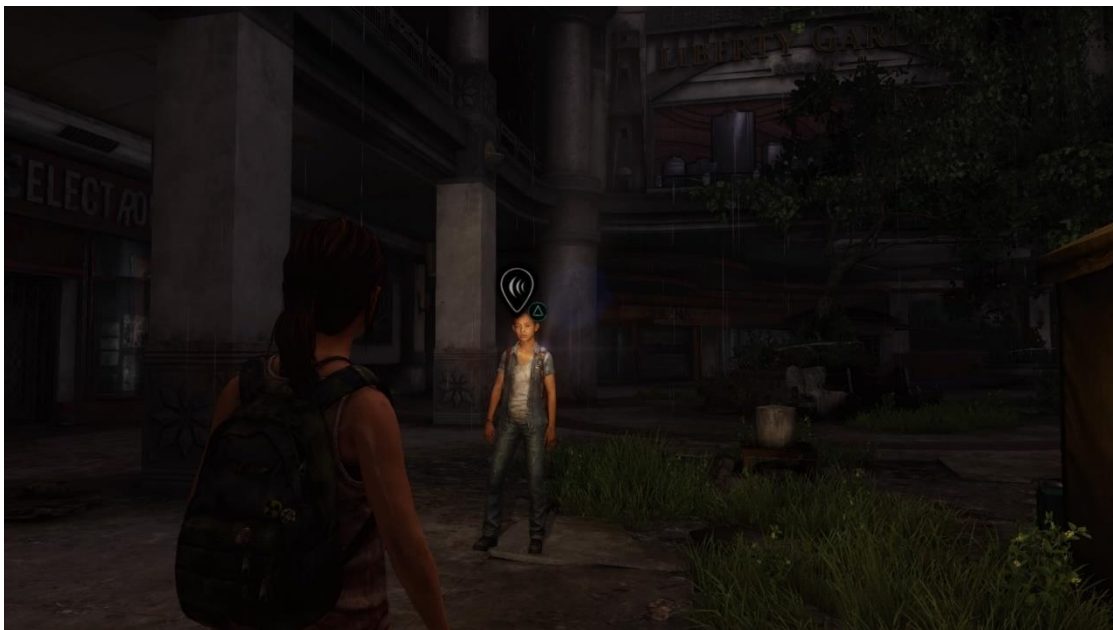
Pertsonaiez gain, inguru diegetikoari buruzko testuingurua edo informazio gehigarria eskaintzen duen beste elementu bat dago. Testu idatziak *The Last of Us* errekurtsio garrantzitsu bat suposatzen dute. Egunerokoak, notak, liburuak edo eskutitzen bitartez, jokalaria inguruan gertatzen ari dena hobeto ulertzera lagundu ahal dute (López Beltrán, 2018: 59). Idazki hauen bitartez adibidez beste pertsonen istorioak jakin ditzakegu. Gehienak zatikatuta egongo dira, batzuk amaitugabe eta igaro diren hogeitun urteen denboral ezberdinetan idatziak. Errekurtsio

²⁷ Pertsonaiak ez diote inoiz jokalariari erreferentzia egingo, hau 4. horma apurtzea suposatuko lukeelako eta bideo-jokoaren tonuarekin bat ez datorrelako. Beti era diegetikoan gauzatuko dira.

²⁸ Joelen sufrimendua helarazteko asmoarekin hala ikusiko du pantaila jokalaria.

²⁹ Objektuak sortzeko edo egiteko mekanikak (crafting mechanics).

hau *The Last of Us* mundua konplexuagoa bihurtzen du, sinesgarriagoa. Testu hauek espazioan banatuta daude, eta jokalaria esplorazioaren bitartez aurkitu behar ditu. Kasu batzuetan, testuren bat irakurri ostean, pertsonaia komentario bat egingo du, jokalaria ez ezik, pertsonaia ere irakurri duela helaraziz.



Irudia 13. *The Last of Us: Left Behind* (2014). Une honetan jokalaria dialogo estra bat entzun dezake, horretarako triangelua duen agintearen botoiari sakatu behar dio.

The Last of Us bideo-joko lineal batenez, zaila da bide nagusia galtzea. Hala eta guztiz ere, hau gertatu daiteke eta diseinatzaileak munduan ezkutaturako elementu bisual batzuk jartzen dituzte. Elementu hauek jokalaria gidatzeko balio dute. Batzuetan urrun dagoen eta ikusi daitekeen eraikin batera joatea izango da helburua. Jokalaria eraikina ia etengabe ikusiz, egin behar duen ibilbidea jakingo du. Baina elementu inplizituagoak daude. Alde batetik, ingurunean integratuta dagoen kolorea erabiltzen dute. Naughty Dog *Uncharted 2* bideo-jokotik kolore horiaz baliatzen hasi zen jokalaria gidatzeko, eta horiaren erabilera hau *The Last of Us* mantendu egin zen. Honekin batera, txoriak ere erabiltzen dira, leku zehatzetan jarrita; edo tentsio momentuetan gorpuak eta odola jokalaria arriskuaren abisua emateko nahikoak dira. Argiztapena ere funtzio garrantzitsua betetzen du, adibidez, leku ilun batean urrun dagoen argi lauso bat ezarritik. Aipatzen diren elementu batzuk, askoz lehenago erabili ziren zineman, ikusleek begirada gidatzeko eta haiengan itxaropen zehatz batzuk jartzeko. Baina bideo-jokoetan elementu hauek haratago eraman behar dira, ikusleak, edo kasu honetan, jokalaria, ikusi nahi duena aukeratu dezakeelako. Ikuspuntua neurri handi batean hedatzen da.

Diseinu narratiboa konposatzen duten bi osagai hauek, testuingurua helarazten dutenak eta jokalaria gidatzen dutenak, giropena finkatu egiten dute. Honekin erlazionaturako elementurik garrantzitsuenetakoa espazioa da. Bideo-joko honetan hiri eta natura espazioen arteko bikoiztasun argi bat dago. Gris, goibel eta abandonaturako hiri espazioak; edertasun eta lasaitasunez giroturako espazio naturalak (Farca eta Ladevèze, 2016). Era berean, naturaren hedapenaren ondorioz, bi espazio hauek nahastu egiten dira. Naturak, orden berri bat finkatu egin du, infekzioa bera soilik gizakiei eragiten die. Onddoa bizirauteko leku ilun eta hezeak behar ditu, hau gizakiari barrualdeetatik irtetzea behartzen dio, ondoren, natura espazio hauek

erreklamatur. “Cordyceps onddoak bidea ireki du aspaldi galdutako oreka lortzeko, non gizakia naturarekin harmonian bizi zen.”³⁰ (Farca eta Ladevèze, 2016: 5).

Harmoniaren kontzeptua ezinbestekoa da *The Last of Us* bideo-jokoan. Bere elementu guztiak tratatzen duenarekin (biziraupena, gizartearen gainbehera, moralaren ustelkeria, itxaropena) koherentzia dute. Jokagarritasuna, diseinu narratiboa eta narratiba bera elementu ezberdinak izanda, zentzuzko multzo bat osatzera laguntzen dute.

³⁰ Originala: “...the Cordyceps fungus has cleared the way to achieve a balance lost long ago in which humankind lived together in harmony with nature.”

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

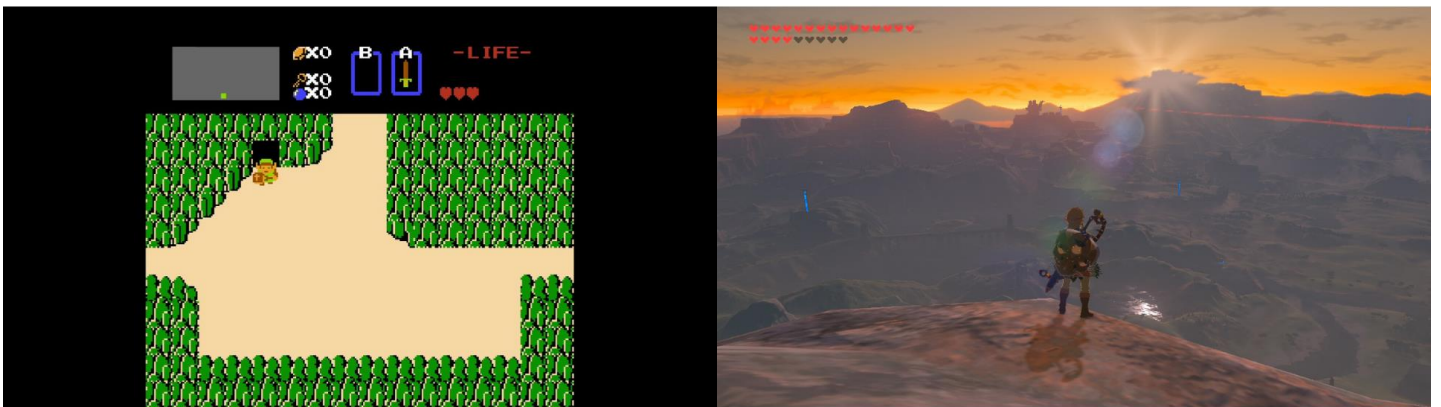
Sarrera

The Legend of Zelda 1986an jaio zen bideo-joko saga bat da. *Breath of the Wild* 19. bideo-joko nagusia suposatzen du, *spin-off*ak eta berrargitarapenak kontuan hartu barik. Nintendo deitutako bideo-joko enpresa japoniarrak garatu egin zuen.

Breath of the Wild 2017ko martxoaren 3an argitaratu zen, Nintendoren bideokontsola berriarekin batera, Nintendo Switch deitutakoa. Hala ere, bideo-jokoa Wii U bideokontsolarako ere eskuragai egon zen, konpainia japoniarraren aurreko bideokontsola. Bideo-jokoak atzerapen batzuk izan zituen arazo teknikoak zirela eta. Hasiera batean 2015ean argitaratzea izan zen euren asmoa, Wii Urako³¹ soilik.

Bideo-joko hau frankiziak estandarizatu zuen jokagarritasuna eta egiturarekiko apurketa bat ekarri zuen. Linealtasuna alde batera utziz, eta jokalariei mundu handi bat euren erara esploratzeko aukera eskainiz. Esan daiteke bideo-joko honekin sagaren hastapenetara bueltatu zirela, lehenengo bideo-jokoak esplorazioari lehenetasuna eskaintzen ziolako, ziegak³² edozein ordenean egin ahal izanez. Aurrerago, *Breath of the Wild* gauzatzen duen aldaketa hobeto ulertzeko, aurreko bideo-jokoaren dinamika eta garapena sakonago azalduko da.

Bideo-jokoa erdi-aroko estetika duen alegiazko mundu batean kokatzen da. Bisualki marrazki bizidunaren antza du, animazio japoniarraren elementu bisual batzuetara hurbilduz. Itzal gogor eta kolore biziak. Ez du biolentzia espliziturik eta hainbat elementu errealistotik aldentzen dira, animazioaren adierazkortasuna lehenetsiz.



Irudia 14. Ezkerrean: *The Legend of Zelda* (1986). Eskuman: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017).

³¹ Nintendo Switch bideokontsola ez zen oraindik iragarri.

³² Ziegen (mazmorra) edo tenpluen bitartez gauzatzen zen bideo-jokoaren garapena. Ziega, etsaiak eta puzzleak dituen leku bat da. Normalean ziega hauetan objektu garrantzitsu bat aurkitu daiteke, bideo-jokoaren istorioaren garapena jarraitzeko beharrezkoa dena.

Sinopsia

Link, bideo-jokoaren protagonista, ehun urtez lotan egon da “bizitzaren santutegia” (Santuario de la vida / Shrine of Resurrection) deitutako lekuan. Esnatu egiten denean ez du ezer ez gogoratzen, amnesia du.

Handik irtetzerakoan gizon misteriotsu batekin aurkitzen da. Proba batzuk gainditu eta gero, gizona Rhoam erregea bezala ezagutzera ematen da, eta heroiari ehun urte lehenago gertatutakoa azaltzen dio. Ganon erresuma suntsitu egin zuen, eta hondamendi horretan Link zauri larriak jaso zituen, bizitzaren santutegira eraman zuten. Beste aldetik, Zelda bere magiaren bitartez, Ganon geldiaraztea lortu zuen, gazteluan sartuz. Link esnatzen den momentuan Zelda eta Ganon gazteluan aurkitzen dira oraindik. Horrez gain, esaten dio ere bera Zelda printzesaren zaldun pertsonala zela.

Heroiaren helburua orduan erresumako gaztelura joatea eta Ganon garaitzea da. Baina hara bideratu baino lehen, Link borroka horretarako prestatu behar da. Erregeak gomendatzen dio Kakariko deitutako herrixka batera joatea, eta han Impa deitutako emakume bat bilatzea.

The Legend of Zelda sagaren konbentzioak

1986an NES (Nintendo Entertainment System) bideokontsolarako argitaratu zen frankiziaren lehenengo bideo-jokoa, *The Legend of Zelda*. Esperimentazio garaia zen bideo-joko industriaren³³, generoak oraindik ez zeuden guztiz definituta eta garatuta, eta horrek, ideia, kontzeptu eta mekanika berriak sortzea ahalbidetu zuen.

Sagaren lehenengo bideo-jokoak mundu oso bat nahi zuen erara esploratzea ahalbidetu zion jokariari. Helburua zortzi ziega edo tenplu gainditzea zen, ondoren azken borroka gauzatu ahal izateko. Ziega hauek edozein ordenean egin zitekeen. Horrez gain, joko munduan (gameworld / mundo de juego) zehar bestelako ekintzak eta sekretuak egin eta aurkitu ahal zituen jokariak.

Dinamika hori frankiziaren hirugarren bideo-jokoarekin aldatu egin zen, *The Legend of Zelda: A Link to the Past* deitutakoa. Kasu honetan Super Nintendo deitutako bideokontsolarako argitaratu zen, konpainiak sortutako bigarren bideokontsola. Lehenengo biak zuten irekitasuna galdu zuen, orain ziegak edo tenpluak orden zehatz batean gainditu behar ziren, eta inguruarekiko interakzioa mugatu egin zen, puntu zehatz batzuetan objektu zehatz bat behar zelako. Beste aldetik, nahiz eta heroiaren bidaia klasikoa izan, narratibari garrantzia handiagoa jarri zioten eta muga gehiagorekin munduaren esplorazioa mantendu egin zuten. Hortik aurrera formula hau jarraitu zen hurrengo bideo-jokoekin.

Pérez Latorreren argumentu motak hartzen baditugu, bideo-joko hauek lineala den argumentua adarkatu bat izango lukete. Gertakariak era lineal batean gauzatzen dira eta ez dago hauek aldatzeko aukera. Baina hautazkoak diren ekintza batzuk egin ahal izango ditu jokariak.

³³ 20 urte baino gutxiago zituen industria zen, komertzialki 70ko hamarkadaren hasieran hasi zena.



Irudia 15. *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (1991). Iturria: Nintendo.

Bideokontsola aldaketak teknikoki bideo-joko garatuago bat egitea ahalbidetzen du. Lehenengo bideo-jokoarekin konparatuta hobekuntza bisuala igartzen da, xehetasun handiagoa eta kolore gehiago daude.

Bideo-joko saga honetan, objektuen erabilera oso garrantzitsua da. Haien bitartez etsaiak eta puzzleak gainditu ahal direlako. Objektu hauek, istorioan aurrera egin ahala eskuratzen joaten dira, ezin dira lehenago lortu, narratibaren garapenari lotuta daude. Normalean tenpluetan eskuratzen dira, eta tenplu horrek eskaintzen dituen puzzleetan erabilgarria izango da, baina soilik objektu zehatz hori. Hau da, aurrera egiteko jokalaria aukera bakarra du, ezin du beste objektuekin esperimentatu. Horrek munduaren esplorazioa baldintzatzen du, leku askotara heltzeko objektu zehatz bat behar delako.

The Legend of Zelda saga, nahiz eta bai bisualki, bai mekanikoki aldatuz joan den, dinamika berbera mantendu egin du, batzuetan askatasun handiagoarekin, baina aldaketa adierazgarri bat gauzatu barik. Aldaketa erradikala *Breath of the Wild* bideo-jokoarekin etorri zen.

Jokagarritasuna

The Legend of Zelda: Breath of the Wild abentura generoko bideo-jokoa da, eta horren barruan "mundu irekien" azpigeneroan sartzen da. Mundu irekiak, esploratzeko eremu handi bat eskaintzen dute, jokalaria edozein puntura joateko ahalmena izanik. Horrek ez du esan nahi istorioaren gertakarietan eragiteko ahalmena duenik, bideo-joko bakoitzaren asmoen arabera izango da.

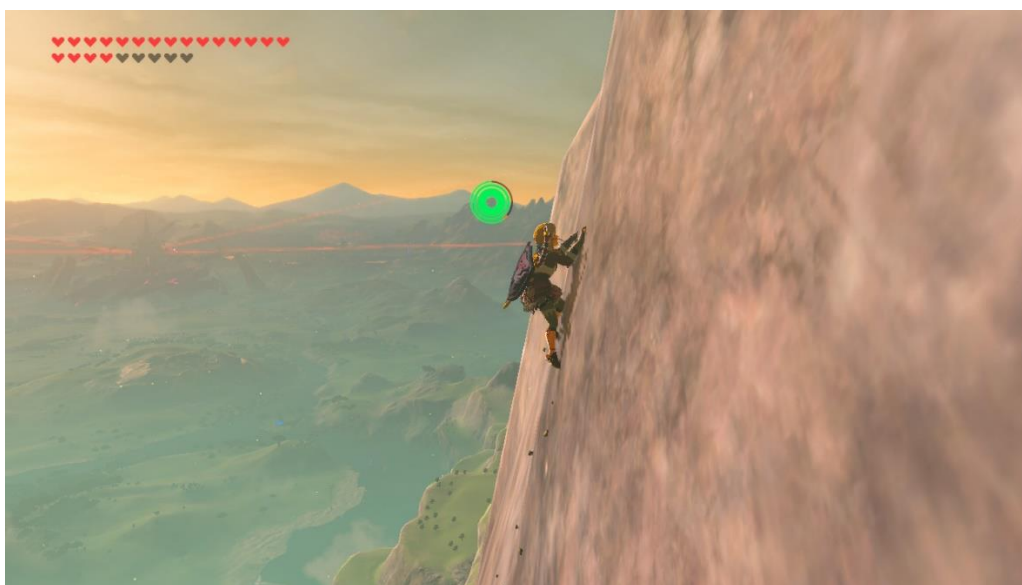
The Last of Us analisiaz azaldu den bezala, genero baten parte izatea inplikazio mekaniko batzuk ditu. Nahiz eta abenturazko bideo-joko guztiak mekanika berberak ez izan, hala estandarizatu da bideo-joko industrian. *Breath of the Wild*en joko mekanikak bi kontzeptuetan oinarritzen dira: biziraupenean eta mugimenduan.

Alde batetik, biziraupenaren mekanikak biolentzia eta bilketa ditu azpi kontzeptu nagusi gisa. Armekin borrokatu daiteke, era fisikoan (ezpatak, lantzak) nahiz distantzian (arkuak). Munstroetaz defendatu daiteke jokalaria, eta era berean, animaliak ehizatu. Bilketaren kontzeptua materialak biltzera zuzenduta dago. Janaria, mineralak, armak eta bestelako materialak. Bilketa pertsonaiaren indarra handitzeko lehenengo pausua da, adibidez material

batzuekin armadurak hobetu daitezke, baina horretarako beste mekanika edo sistema bat beharrezkoa izango da. Eta janaria bizitza berreskuratzeko beharrezkoa da.

Beste aldetik, mundutik mugitzea ezinbestekoa da, eta leku zehatz batera heltzeko hainbat bide ezberdin daudenez, Link mugimendu mekanika anitzak ditu: ibili, korrika egin, igeri, salto egin, planeatu edo zaldian eta bestelako animalien gainean ibili. Guztien gainera, agian askatasun hau indartzen duen mekanika nagusia, eskalada da. Link Hyruleko ia edozein puntu eskalatu dezake, mendi baten puntu gorenera irits daitekeelarik. Bertatik, jokalaria hainbat toki interesgarri ikusi ahal izango ditu, mapan markatu ahal izanez. Jokalari bakoitzak bere kalkuluak egingo ditu puntu interesgarri horietara modu eraginkorrean iristeko zein bide har ditzakeen jakiteko, hau da, helburuak jarriko dizkio bere buruari, bideo-jokoak finkatu ez dituenak. Joel Vidqvistek adierazten du mekanika honekin erlazioatutako muga bakarrak protagonistaren erresistentzia eta jokariaren pazientzia dela, baina erresistentzia hori hobetu daiteke eta era efektiboan eskalatzea ikasi daiteke (Vidqvist, 2019: 19). Bi kasuetan hobekuntza bat irudikatzen da, bata Linkena, eta bestea jokalaria.

Mekanika hau nahiz eta bideo-joko asko eskaini, oso mugatua izaten da, bideo-jokoak berak bide zehatz bat eskaintzen duelako. Baina *Breath of the Wild*, aurretik definitutako bide hauek ez dira existitzen, munduko mugak kenduz eta bertikaltasun handia eskainiz. Eskalada ez da errealista, baina bideo-jokoaren estetika eta abstrakzio mailarekin bat doa.



Irudia 16. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017).
Ikono berdeak pertsonaiaren erresistentzia irudikatzen du.

Esperimentazioa beste kontzeptu garrantzitsu bat da. Aipatutako mekanikez gain, badaude beste lau oso garrantzitsuak direnak eta interakzioaren aukerak indartzen dutenak. Link, istorioaren testuinguruan, “sheikah slate” deitutako objektu bat jasoko du, tabletaren antza duena. Objektu honen bidez, bideo-jokoa hasten denetik³⁴ lau mekanika garrantzitsu egin ahal izango ditu. Bonbak sortu ditzake, objektu metalikoak hartzeko iman bat du, objektu solidoak urrun bialdu ahal ditu eta uran kubo angeluzuzenak sortu ahal ditu. Lau mekanika hauekin hainbat jokalarik ezinezkoak diruditen ekintzak gauzatu dituzte; sare sozialetan bideo-joko honi

³⁴ Frankiziako aurreko bideo-jokoetan objektu eta mekanika berriak era progresiboan lortuko liriateke, baina bideo-joko honetan, Hyrule esploratu baino lehen, jokalaria mekanika guztiak eskuragai izango ditu.

buruz hainbat motatako bideoak daude non lau mekanika hauek erabiltzen duten. Horrek erakusten du bideo-jokoak eskaintzen dituen mekaniken sakontasuna. Jokalariak egoera bati aurre egiteko (esplorazioa, borroka, puzzle ebazpena) bideo-jokoaren sistemez eta fisikaz baliatzen dira, bakoitza bere erara, guztiz desberdina izan daitekeena. Hori dela eta, jokalaria egilekide moduko bat bilakatzen da, bere esperientzia pertsonala izan duelako (Nivala, 2019).

Badaude esperimentazioa indartzen dituzten bestelako elementuak. Arma adibidez hauskorrek dira. Arma bat zenbat eta gehiago erabili, apurtzeko gero eta aukera gehiago izango ditu. Hori esan nahi du arma boteretsuenak ere apurkorrek direla eta jokalariak momentu zehatzetara erreserbatu nahi izango duela. Arma hori ez erabiltzeko bestelako bideak bilatuko ditu jokalariak, gainera horrek bestelako arma erabiltzera ahalbidetzen du, soilik boteretsuena erabiltzea saihestuz.

Sukaldaritza ere garrantzitsua bilakatu da. Esan den bezala, bilketaren bitartez hainbat motatako janaria hartu dezakegu. Janari hori prestatu egin daiteke. Bideo-jokoak ez ditu aurretik definitutako errezeta batzuk, jokalariak deduzitu behar du zein janari konbinazioak dira egokienak. Osagaiak behin aukeratuta, jokalariak pertz itxurako objektu batean jarri dezake janaria, eta bideo-eszena labur baten ondoren, bideo-jokoak adieraziko du ze janari mota sortu egin duen. Eskalada bezala, sukaldaritza ez da errealista, baina bideo-jokoaren tonuarekin bat egiten du. Esan beharrekoa da osagai batzuk onura ezberdinak eskaintzen dituztela, adibidez abiadura handiagoa, hotza murriztea, erresistentzia gehiago etab. Horregatik egoera batzuen aurrean, jokalariari janaria prestatzea interesatzen zaio, baina ez du jakingo zehazki zein izango den errezeta egokiena, horretarako probatu egin beharko du.



Irudia 17. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017).
Jokalariak nahi dituen osagaiak edo materialak prestatu ahal ditu.

Jokalariak aipatutako joko mekanika guzti horiek barneratzeko, *Breath of the Wild* derrigorrez osatu behar den leku bat eskaintzen du. Leku hau munduarekiko ezberdinduta dago, eta osatzen ez den arte ezin da leku horretatik irten. Toki horren bitartez, bideo-jokoaren dinamika eta mekanikak irakasten dizkio jokalariari. Hau da, errekurtsio batzuk eskaintzen dizkio, ondoren, "mundura irtetzerakoan" prestatuta egoteko, eta batez ere, bideo-jokoaren dinamika atzemateko. Kontuan izan behar da sagaren apurketa bat gauzatzen duen bideo-jokoa dela, hortaz, jokalariak ohituta ez dauden elementu berrietara moldatu behar dira. Tutorial bat bezala aritzen den tokia da. Henri Nivalak argi esaten du: "Ohiko tutorial" misioak eginkizun batzuk

betetzeko jokalaria ia kontrol guztia kentzen dioten bitartean, *Breath of the Wild* bideo-jokoak leku nahiko handi eta esploragarri batean uzten du jokalaria, non esperimentazioa eta sormenezko konponketa bultzatzen den³⁵ (Nivala, 2019: 57).

Analisi narratiboa

Egitura

Aurreko sinopsi laburretik esandakoa jokalariai derrigorrez gauzatu behar du, baina handik aurrera askatasun osoa du nahi duena egiteko³⁶. Hau da, jokalaria ez du zertan erregeak gomendatutako herrixkara joan behar, bere ekintzak guztiz desberdinak izan daitezke. Adibidez, zuzenean gaztelura joan daiteke eta Ganonen kontra borrokatu, bideo-jokoa amaituz.

Hala ere, zuzenean gaztelura joatea, lehenik indartu gabe, zeregin zeharo zaila da. Hasieran etsaiak Link baino askoz boteretsuagoak dira, eta beste aldetik, jokalariai joko mekaniken trebetasun handia ez badu, ezinezkoa izango zaio. Baina hori kontuan izanda ere, bideo-jokoak aukera eskaintzen du.

Jokalariai bideo-jokoaren asmoak jarraitzekotan eta herrixka horretara joaten bada, istorioari buruzko xehetasun gehiago jakingo ditu. 10.000 urte lehenago sheikah deitu eta giza itxura duen arraza bat, Ganon gaintzeko teknologia konplexu bat sortu zuen. "Divine Beast" deitutako animali forma duten lau makina handi egin zuten horretarako. Horrez gain, printzesa eta heroiaren laguntza izan zuten, eta guztiak batera Ganon gaintzea lortu zuten. Ehun urte lehenago, prozedura berbera erabiltzen saiatu zen, printzesa eta heroiaren berraragiztatzearekin batera. Baina Ganon teknologia hori bere onurarako erabiltzea lortu zuen, erresumaren hondamena sortuz.

Link "Divine Beasts" makinak Ganonen ustelkeriaz askatu eta bere oroitzapenak berreskuratu behar ditu. Baina esan bezala, hau egitea hautazkoa da.

Hori esanda, *Breath of the Wild* ze argumentu mota duen ondorioztatu dezakegu. Pérez Latorrek (2010) proposatzen dituen lauretatik sare sinpleko argumentua da. Trama jada definituta dago eta jokalariai ezin du bere ekintzen bitartez aldatu, hala ere, ez dago gertakari garrantzitsu batzuen ordena zehatz bat, eta jokalariai lehenengo nora joango den hautatu dezake, istorio beraren narrazio hipotetiko ezberdinak sortuz (Nivala, 2019). Aipatu beharra dago, mundu irekia eskaintzen duten bideo-joko askotan, gertakari garrantzitsu hauek gauzatzea derrigorrezkoa dela, baina Nintendoren bideo-jokoan, gertakari hauek ikustea edo bizitzea ez da beharrezkoa tramaren amaierara heltzeko. Hau da, bidaia jokalariai bakoitzarentzako guztiz desberdina izan daiteke, baina hasiera eta amaiera, gertakari zehatz batzuekin batera, berdina izango dira jokalariai guztientzako. Adibidez, jokalariai puntu zehatz batzuetara joan daiteke protagonistaren oroitzapen batzuk desblokeatzeko. Puntu zehatz horretan egonda, bat batean Link ehun urte lehenago gertatu zen une bat gogoratuko du, eta guk jokalariai bezala, bideo-sekuentzia baten bitartez ikusiko dugu oroitzapena. Oroitzapen hauek desblokeatzeko, jokalariai bakoitza bere irizpide propioa eramango du. Horrek narratiba zatikatu bat eskaintzen du, une horiek ordena

³⁵ Originala: "Whereas the "conventional tutorial mission" strips away almost all control from the player and requires them to complete a certain set of orientational tasks, BotW drops the player in a relatively large, explorable area that invites experimentation and creative puzzle-solving."

³⁶ Horregatik bukatzen dut sinopsia puntu horretan, aurrerago gertatzen dena jokalariai araberakoa delako.

zehatz batean gauzatu zirelako, hortaz, jokalaria bere buruan puzzle narratibo hori ordenatu beharko du, ez dituelako seguruenik ordenean desblokeatuko³⁷.

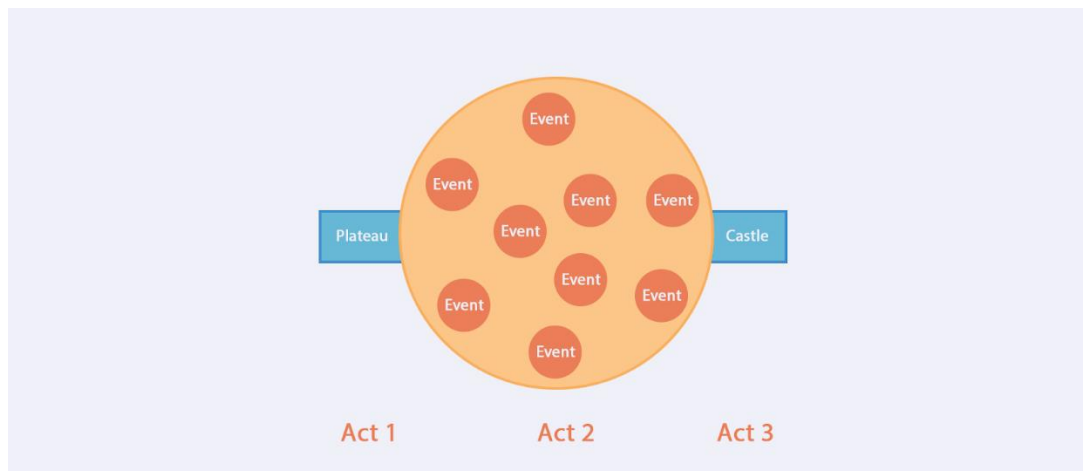


Figura 3. *Breath of the Wild* duen egitura. Iturria: Savant, 2019.

Jenkinsen eredua hartzen badugu, narratiba iradokitzailea izango litzateke antza gehien duen narratiba mota. *Breath of the Wild* hainbat istorioetaz osatuta dago. Esan bezala, tramarako garrantzia izan dezaketenak edota ez dutenak zertan zerikusirik izan. Adibidez, lau makina handi horiek askatu baino lehen, lau pertsonaia garrantzitsu ezagutuko ditu jokalaria, bakoitza bere istorio propioarekin. Kasu honetan trama nagusiaren informazio gehiago eskaintzen dute. Beste aldetik, badaude pertsonaia bere arazo propioak dituztenak, eta jokalaria haiei laguntzea erabaki dezake ala ez. Pertsonaia hauen istorioak ez dute istorio nagusiarekin erlazioa, baina kasu batzuetan mundua edo inguruari buruzko testuinguru gehigarria eskaini dezakete.

Horrez aparte, era inplizituagoan hautamenaren narratiba ere aurkitu daiteke. Nahiz eta jokalaria trama nagusian eragiteko ahalmena ez izan, Hyruleko erresuma era organikoan sortzen diren mikronarratibaz beteta dago. Aipatu den moduan, jokalaria bakoitza ez du bidai bera izango, eta mundua esploratzen duen bitartean gertakari ezberdinak biziko ditu. Kasu honetan jokalaria, gauzatzen dituen ekintzen arabera, bere (mikro)narratiba propioa sortu dezake. Mekanikak eskaintzen duten esperimentazio hori indartzera laguntzen dute. Henri Nivalak bere tesian adierazten du, bideo-jokoan bizi zituen bere une gogokoena anekdotetan daudela, ez istorioak aurrez definituta dituen momentuetan (Nivala, 2019: 52). Garatzaileak elementu batzuk eskaini eta jartzen dituzte, ondoren jokalaria bakoitzak bere erara erabiltzeko.

Misioen diseinua, neurri batean hautamenaren narratibaren eredua ere hartzen dute. Mundu irekia eskaintzen dituzten bideo-joko askotan misio bat aktibatzerakoan bideo-jokoaren funtzio batzuk desaktibatu egiten dira (Schnaars, 2021) eta misioan gertatuko diren ekintzak eta prozedurak jokalaria guztientzako beti berdinak edo antzekoak izango dira³⁸. Baina *Breath of the*

³⁷Interesgarria da aipatzea *Breath of the Wild*eko bideo-sekuentzia hauek justifikatuta daudela, Link izan dituen oroitzapenak baitira. Hau da, jada bizitako uneak dira, eta horregatik ez Link ezta jokalaria bizi dezakete une horiek. Beraz, momentu zehatz honetan pertsonaia eta jokalaria rol pasiboa partekatzen dute, kasu honetan jokagarritasunik ez egotea onartuz.

³⁸ Cornelia J. Schnaarsek (2021) "quest bubble" (misio burbuila) bezala izendatzen du sistema hau. Jokalaria misioa hasi baino lehen zuen askatasuna mugatua da, eta misioa amaitzen den arte askatasun hori ez da bueltatuko.

Wilden kasuan, misioak A puntutik B puntura joatea eskatzen dute, ez dute jokalaria bide zehatz bat jarraitzea derrigortzen. A eta B puntu horietan gertatuko dena jokalaria guztientzako berdina izango da, baina bidaia guztiz ezberdina, jokalaria bakoitza bere narratiba propioa izanez. Are gehiago, jokalaria ez du zertan B puntu horretara zuzenean joan behar, bitartean bestelako ekintza edo misioak egin dezake, edo zuzenean misio hori alde batera utzi.

Diseinu narratiboa

Aurreko azterketan egin den bezala, atal honetan giro-narratiba eta jokalaria gidatzeko erabiltzen diren baliabideak azalduko dira.

Erresumaren zehar, Ganonek sortutako hondamenaren arrastoak daude. Hyrule hondatutako eraikinez beteta dago, landaretza erreklamatu duena. Ehun urte igaro direnez, eraikin hauen zati gehienak desagertu dira jada, ezkutatuta daudela dirudite. Horren bidez, jokalaria apokalipsia gertatu zenetik igaro den denbora luzea atzeman dezake. Horrez gain, mapan leku ezberdinen izenak agertzen dira. Izen hauek irakurri eta ingurua behatuz, jokalaria ondorioztatu dezake hondatutako leku bakoitza iraganean zer izan zen.

Beste elementu garrantzitsu bat erresuma ezagutzea da. Garatzaileak protagonistari amnesia ezartzerakoan, jokalaria eta Linken ezagutza munduari buruz maila berdinean jartzen dute. Horri gehitu behar zaio, Link protagonista mutua dela, hau da, nahiz eta dirudien mundu diegetikoan hitz egin dezakeela, bera esplizituki ez ditu hitzik esango. Bere adierazpenak pantailan idatzita dauden hitzen bitartez agertzen dira, soilik pertsonaia batekin hitz egiterakoan. Hori dela eta, jokalaria, neurri batean nahi dion nortasuna ezar diezaioke protagonistari. Nortasun hau bere ekintzen bitartez erakutsiz. Adibidez, pertsonaia bati munstro talde baten eraso batetik laguntzea ala ez erabakiz, herrixka batera heltzerakoan dituzten uzten janaria lapurtuz edo utziz, ikusten dituen animalia guztiak ehizatuz edo soilik behar denean egin etab.³⁹ Soinu-diseinua garrantzitsua da pertsonaia-jokalaria lotura indartzeko. Pausuen soinua adibidez garrantzitsua da, ez da berdina belarretik ibiltzea edo egurretik ibiltzea, soinu ezberdinak gauzatzen direlako. Armen kasuan berdina gertatzen da, arma metalikoak eta egurrezko armak soinu feedback ezberdin bat behar dute. Egoeraren arabera, hau ere kontuan hartzen da, esate baterako, Link ezkutuan jartzen badugu, soinu-bandaren dezibelioak jaitxi egingo dira (Berenguer Ibar, 2018). Xehetasun txiki guzti hauek jokalaria murgilketa laguntzen dute.

³⁹ Interesgarria da kasu honetan Michelle Westerlaken autoreak (2017) proposatutakoa, non Link beganoa izango balitz bezala tratatu zuen. Ez zuen ehizatu, ez zen zaldietan igo, ezta larruz edo artileaz egindako arropa jarri. Bideo-jokoak norberaren adierazpenean eskaintzen duen potentziala erakutsiz.



Irudia 18. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017). Jokalariak batzuetan dialogoak aukeratu ahal izango du, gehienetan informazio gehigarria eskaintzen duena.

Jokalariak munduarekiko duen ezagutza eza, esplorazioaren eta aurkikuntzaren sentsazioa indartzen du. Batez ere, alegiazko mundu batean girotzen den bideo-jokoa delako. Hori dela eta, elementuen kokapena oso garrantzitsua bihurtzen da, eraikin hondatuekin gertatzen den bezala, bakoitza testuingurua eskaintzen duelako. Kasu batzuetan, pertsonaia batzuk eskaintzen dituzten misioen⁴⁰ bitartez, leku zehatz bati buruzko jakintza gehiago jaso dezake jokalaria. Misio asko topografian oinarritzen dira (Schnaars, 2021), hau da, leku zehatz batera joatea eskaintzen dute, erresumaren hainbat elementu geografiko zeharkatuz. Honen bidez, toki berriak aurkitu eta toki horiei buruzko informazio gehigarria jaso dezake jokalaria, beti era organiko eta diegetikoan.

Breath of the Wild, nahiz eta mundu ireki bat izan, eta jokalaria edozein puntura joateko ahalmena eduki, bideo-joko hau ere jokalaria gidatzeko konpromezua hartzen du. Bi eratan sailkatu ditzakegu gida-elementu hauek: espazioan era inplizituan ezarrita daudenak, eta era esplizituan jokalariari norabide bat helarazten diotenak.

Aipatu den bezala, eskaladaren mekanika funtsezkoa da espaziotik mugitzeko eta esploratzeko. Puntu altu batera heltzerakoan eta handik begiratzerakoan, hainbat toki ikusiko ditu jokalaria. Garatzaileek leku hauetatik soilik batzuk bilakatu dituzte interesgarri. Munstro kanpamentu bat, eraikin bat, forma eta itxura bitxiko elementu geografikoren bat. Leku hauek jokalaria erakartzeko diseinatuta daude, baina ez dute zertan hara joan behar. Esan bezala, bakoitza interesatzen zaizkion puntuak markatuko ditu. Hyrule mendiz beteta dago, eta horrek etengabe puntu altu batean egotea ahalbidetzen dio jokalariari, era honetan interes tokiak ikusi dezan. Sare sinpleko argumentua eskaintzen duten bideo-joko asko, mapan hainbat marka jartzen dituzte, interes toki bat dela helaraziz. Baina kasu honetan, bideo-joko honek ez du hori egiten, jokalaria berak deduzitu beharko du munduko zein puntu bisitatu. Marka zehatzen falta eta aurkikuntzak espazioan integratuta egoteak behaketa indartzen du. Jokalaria bere inguruari atentzio handia jarri behar dio (Nivala, 2019).

Jokalaria gidatzeko, natura eta teknologiaren arteko ezberdintasuna aprobeztatzen dute ere garatzaileak. Adibidez, erresuman zehar hainbat santutegi aurkitu ahal dira. Santutegi hauen

⁴⁰ Pertsonaia batzuk laguntza eskatuko diote protagonistari.

barruan jokalariai proba bat bete behar izango du beti, normalean puzzle bat izango dena. Proba gainditzeko badu, santutegi bakoitzean dagoen monjea bere bizitza edo erresistentzia indartzeko objektu bat eskainiko dio. Santutegi hauek inguru naturaletik desberdinduta daude, igartzen da norbait eraiki egin dituela eta teknologia konplexu bat dutela (Bradford, 2020). Hortaz, asko nabarmentzen dira eta urrun ikusi daitezke, batez ere, dituzten kolore laranja eta urdin biziengatik.



Irudia 19. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017). Ezkerrean: Santutegi bat kanpotik. Eskuman: Santutegia bat barrutik.

Bere bidaian zehar hainbat pertsonaia⁴¹ ezagutuko ditu Link. Pertsonaia batzuei, jokalariai, Link bezala, kokatzen den eskualde horren inguruan zer dagoen galdetu ahal die. Normalean pertsonaia hauek deskripzio bat eskainiko dute, baina benetan han dagoena jakiteko, jokalariai hara joan beharko dira. Askotan mapa kontsultatu gabe hara joatea posiblea izango da, pertsonaia eman dituzten argibideak soilik kontuan izanez (Nivala, 2019). Hala ere, kasu batzuetan, badago aukera mapan heldu behar den lekua markatuta ikusteko, baina hau jokalariai aktibatu edo desaktibatu dezake.

Aipatutako elementu guzti hauek, joko mekanikak, narratibaren egitura eta giro-narratiba, kontzeptu nagusi bat indartzen dute: esplorazioa. Link eta jokalariai ez dute Hyrule ezagutzen, eta horregatik aurkikuntzaren sententzia ezinbestekoa da. Gainera bideo-joko bera, gauzatutako esplorazioagatik, etengabe saritzen ari da jokalaria. Bideo-joko honek iraultza txiki bat suposatu du, dituen dinamika eta sistemengatik, eta jada ikusi daitezke bere eragina jaso dituzten bideo-joko batzuk.

The Legend of Zelda saga, abentura eta heroiaren bidaian oinarritu da beti, eta *Breath of the Wild* suposatu duen apurketarekin, garatzaileak azkenean abentura handiena eskaintzea lortu egin dute.

⁴¹ Pertsonaia asko euren errutina propioa izango dute, “errealak” diren sententzia emanaz. Beste batzuk aldiz, bideetan aurkitu daitezke, bidaia bat egiten ari direla helaraziz.

Ondorioak

Bideo-joko baten narratiba aztertzeko eredu bakar bat ez dagoenez, analisi hau beste autoreek proposatutakoan oinarritu da, egokienak diruditenak hartuz. Bi eredu hartu dira. Era honetan erakutsi da autore batzuk proposatutakoa antza handia dutela, aztertutako bi bideo-jokoetan bi ereduak aplikatu ahal izan direlako. Aipatu beharrekoa da testu honetarako bestelako eredu batzuk irakurri direla, horietatik nabarmenena Majewskik (2003) idatzitakoa da, non lau narratiba mota ere definitzen dituen. Besteekin gertatzen den bezala, bideo-jokoaren linealtasunarekin eta jokalaria istorioan eragiteko duen ahalmenarekin erlazionatuz. Ikusten denez, nahiz eta eredu bakarra ez egon, autoreek proposatutakoa antzekotasuna hartzen dute, desberdintasuna, erabilitako terminologia izanez.

Hala ere, nahiz eta erabilitako ereduak antzekoak izan, ezberdintasun batzuk dituzte, eta horrek sortu du eredu bat bestea baino aproposagoa ikustea. Jenkinsen eredu aplikatzeko, Rodríguez Ocañak (2019) bere tesian idatzitako definizioak kontsultatu behar izan dira, testu originala irakurrita, bestelako interpretazioak atera daitezkeelako, testuaren zorrotzasun falta aditzera emanez. Horrez gain, proposatutako eredu batzuk ez dira guztiz argi geratzen. Adibidez, esplorazio narratibaren kontzeptua, narratiba aldagaitza eta iradokitzailearen artean geratzen da, eta Pérez Latorreren ereduarekin konparatuz, kontzeptu hau desegokia ikusten da. Aipatutako autoreak eredu zorrotzagoa du, eta eskemak hala erakusten dute. Eredu bakoitza eskema adarkatu baten bitartez irudikatzeak, kontzeptu bakoitza narratiboki eskaintzen dituen aukerak argiago ikustera laguntzen du.

Narratibarekin batera, egokia ikusi da jokagarritasuna aipatzea, bideo-joko baten zati esanguratsuen delako, medio honen ezaugarri nagusia. Elementu garrantzitsua da narratibarekin bat joan behar delako. Horrek koherentzia bat eskaintzen dio eta jokalaria murgilketa indartzen du.

Kontzeptu honekin jarraituz, aztertutako bi bideo-jokoek antzekotasun bat dute euren jokatzeko eran: biziraupen mekanikak. *The Last of Us* kasuan mekanika hauek murriztatzaileagoak dira, eta tentsioa nahiz dramatismoa eragiteko eginda daude. *Breath of the Wild* aldiz, jokagarritasuna, esperimentazioa du ardatz gisa. Jokalaria bere narratiba propioa sortzera bultzatzen du, egoera zehatz bat hainbat eratan gauzatzeko aukera egonda. Hala ere, helburu nagusia hasieratik definituta geratzen da, eta trama nagusiaren zati handi bat hautazkoa denez, ez dago gidoiaren biraketarik (Nivala, 2019), tramak sortu dezakeen ustekabea galduz. Horrekin batera, pertsonaia sakontzeko aukera ere murrizten da.

Hau da, baten mekanikak konplexuagoak dira eta jokalaria adierazpenari gaitasun handia eskaintzen diote, baina bestearen narratiba hobeto garatuta dago eta pertsonaiak xehetasunez beteta daude.

Narratiboki bi bideo-jokoak duten ezberdintasun handiena testuingurua eta istorioak kontatzerako orduan gauzatzen da. *The Last of Us* bideo-jokoan istorio nagusi bat dago, eta pertsonaia batzuen azpitrama txikiak egon arren, ez dira inoiz esplizituki erakusten. Istorio bakarra dago, Joel eta Ellierena. Baina *Breath of the Wild* bideo-jokoan, nahiz eta hari nagusi bat egon, pertsonaia askok beren istorioak izango dituzte, guk, jokalaria gisa, haiekin biziko ditugunak. Gainera, esan bezala, ez dute zertan istorio nagusiarekin loturarik izan behar. Pertsonaia asko beren narratiba propioa izango dute. Denbora gehiago emango dugu narratiba independente horiek bizitzen, trama nagusirako garrantzitsuak diren ekintzak egiten baino.

Narratibaren garapenari ez diote soilik mekanikak eragiten, joko munduaren egitura eta arkitektura garrantzi handia dute istorioa planteatzerakoan. Aztertutako kasuetan, batek askatasun handiagoa eskaintzen du, askatasun eta narratiba hori jokagarritasunaren “menpe” egonez. Besteak inposatzen dituen mugak ordea, narratiba indartzeko diseinatuta daude.

Horrek ez du esan nahi egitura linealeko bideo-joko batean narratiba sendo bat beti egon behar denik, ezta aukera asko eskaintzen dituzten mekanikak narratibaren kontra egiten dutenik ere. Hala ere, kasu honetan xedea argi ikusten da: ahaleginak alderdi jakin batean jarri dute, gainerako elementuak osagarri gisa jardunez.

Neurri batean bideo-joko industriak, hau egiteko joera izan du. Bere istorioarengatik kritika onak jaso dituzten bideo-joko asko mekanika eta sistema mugatuagoak izaten dituzte, eta alderantziz, eskaintzen duten askatasunagatik ondo baloratuak izan direnak, ez dira euren istorio gogoangarriagatik bereizi. Hau ez du zertan arazo bat izan beharrik, estudio bakoitza bere errekurtsoak non jartzea erabakitzen dutelako. Baina joera hori izaten da, eta azterketa honek aditzera ematen du. Aipatu beharra dago hau ez dela izan helburuetako bat, eta seguruenik gai honetan sakontzeko beste lan oso bat egin beharko litzatekeela.

Hau guztia esanda, ondorioztatu daiteke helburu nagusietako bat beteta ikusi dela. Trama nagusiaren gertakarietan eragin ezin diren bideo-joko guztiz ezberdinak aztertu dira. Erakutsi da, hau gauzatzeko ez dela linealtasun osoa behar, jokalariak bere bidea erabaki dezakeela. Era berean, linealtasun osoa duen bideo-jokoan, erakutsi da hautazkoak diren ekintzak egon daitezkeela, joko munduaren testuingurua eta gaiak aberasten dituztenak. Horrez gain, azaldu den bezala, eredu narratiboen antzekotasuna ere erakutsi da, nahiz eta ezberdintasun gutxi batzuk egon.

Azkenik, esan beharra dago hainbat termino euskaraz itzuli eta definitu direla, eta espero da lan hau euskarazko bideo-joko terminologian hastapen bat izatea. Mota honetako lan bat egiteko ezinbestekoak diren hainbat termino batzuk eskaini dira, etorkizuneko idazleek kontsultatzeko eskuragai izan ahal dutenak.

Erreferentziak

Bibliografia

- Berenguer Ibar, Eric (2018). *El sonido como herramienta narrativa en los videojuegos*. Escola Universitaria Politecnica de Mataro.
- Bradford, Wesley J. (2020). "Exploring the Narrative Implications of Emerging Topics in The Legend of Zelda: Breath of the Wild". *Journal of Sound and Music in Games*, 1 (4), 1–21.
- Cameron, Kelsey (2017). *Narrative and gameplay design in the story-driven videogame: a case study on The Last of Us*. Tesia. Auckland: Auckland University of Technology.
- Cruea, Mark (2018). "(Re)reading Fatherhood: Applying Reader Response Theory to Joel's Father Role in The Last of Us". *Masculinities in Play*, 93-108.
- Farca, Gerald eta Ladevèze, Charlotte (2016). *The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia*. Augsburg: University of Augsburg.
- Jenkins, Henry. (2004). "Game design as narrative architecture", *Henry Jenkins blog*, eskuragarri hemen: <http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html> [Kontsulta eguna: 2021/06/23].
- Kumar, Krishan (2010). "The Ends of Utopia". *New Literary History*, 41(3), 549-569.
- López Beltrán, Luis Enrique (2018). *Estética del videojuego The Last of Us*. Tesia. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Majewski, Jakub (2003). *Theorising video game narrative*. Tesia. Bond University.
- Mejías Climent, Laura (2019). *La Sincronización en el Doblaje de Videojuegos. Análisis Empírico y Descriptivo de los Videojuegos de Acción-Aventura*. Doktore tesia. Castellón de la Plana: Universitat Jaume I.
- Nivala, Henri (2019). *Fiction and Video Games: Towards a Ludonarrative Model*. Tesia. Oulu: University of Oulu.
- Nuñez Ladeveze, Luis (1985). "De la utopía clásica la distopía actual". *Revista de Estudios Políticos (Nueva Época)*, 44, 47-80.
- Pérez Latorre, Óliver (2010). *Análisis de la significación del videojuego*. Doktore tesia. Bartzelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Pixelberri. Eskuragarri hemen: <https://pixelberriblog.wordpress.com/> [Kontsulta eguna: 2021/08/25].
- Rodríguez Ocaña, Paula (2019). *Modelo para el análisis narrativo de videojuegos: dos estudios de caso*. Master amaierako lana. Madril: Universidad Complutense de Madrid.
- Sánchez Menchén, Sergio (2017). *Análisis del entorno narrativo de Silent Hill 2*. Gradu amaierako lana. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Santos, Antonio (2019). *Tiempos de ninguna edad*. Cátedra.

Savant, Nathan. (2019). "Nonlinear Story Structure in Games", *Gamasutra*, eskuragarri hemen: https://www.gamasutra.com/blogs/NathanSavant/20190111/334168/Nonlinear_Story_Structure_in_Games.php [Kontsulta eguna: 2021/08/20].

Schnaars, Cornelia J. (2021). "Taking a Breath of the Wild The Concept of Airness in Nintendo's take on Open World Games", Marc Bonner (ed.) *Game | World | Architectonics Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics*. Heidelberg University Publishing. (115-132).

Swink, Steve (2009). "Principles of Game Feel", *Game Feel*. Morgan Kaufmann Publishers. (297-309).

"Terminologia", *Game Erauntsia*, eskuragarri hemen: <https://gamerauntsia.eus/terminologia/> [Kontsulta eguna: 2021/06/16].

Thomas, Frank eta Johnston, Ollie (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*.

Vidqvist, Joel (2019). *Open-world Game Design Case Study The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Tesia. Tampere University of Applied Sciences.

Westerlaken, Michelle (2017). "Self-Fashioning in Action: Zelda's Breath of the Wild Vegan Run", *The Philosophy of Computer Games Conference*. Sweden: Malmö University.

Filmografia

BBC eta Westdeutscher Rundfunk (Ekoiztetxeak) eta Fothergill, Alastair (Zuzendaria) (2006). *Planet Earth*. Erresuma Batua.

Ludografia

Forgotten Empires Tantalus Media eta Wicked Witch (2019). *Age of Empires II: Definitive Edition*. Xbox Game Studios. Windows 10.

From Software (2009). *Ninja Blade*. Microsoft Game Studios. Xbox 360, PC.

From Software (2019). *Sekiro: Shadows Die Twice*. Activision. Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Stadia.

Naughty Dog (2014). *The Last of Us: Left Behind*. Sony Computer Entertainment. Playstation 3, Playstation 4.

Naughty Dog (2014). *The Last of Us Remastered*. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4.

Naughty Dog (2020). *The Last of Us Part II*. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4.

Naughty Dog (2006). *Uncharted: Drake's Fortune*. Sony Computer Entertainment. PlayStation 3.

Naughty Dog (2009). *Uncharted 2: Among Thieves*. Sony Computer Entertainment. PlayStation 3.

Naughty Dog (2011). *Uncharted 3: Drake's Deception*. Sony Computer Entertainment. PlayStation 3.

Naughty Dog (2016). *Uncharted 4: A Thief's End*. Sony Computer Entertainment. PlayStation 4.

Nintendo EAD (1985). *Super Mario Bros.* Nintendo. Nintendo Entertainment System.

Nintendo EAD (2002). *Super Mario Sunshine.* Nintendo. GameCube.

Nintendo EAD (1986). *The Legend of Zelda.* Nintendo. Family Computer Disk System, Nintendo Entertainment System.

Nintendo EAD (1991). *The Legend of Zelda: A Link to the Past.* Nintendo. Super Nintendo Entertainment System.

Nintendo EPD eta Monolith Soft (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild.* Nintendo. Wii U, Nintendo Switch.

Nintendo EPD Tokyo eta 1-UP Studio (2017). *Super Mario Odyssey.* Nintendo. Nintendo Switch.

SCE Santa Monica Studio (2018). *God of War.* Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4.

Sonic Team (1991). *Sonic the Hedgehog.* Sega. Sega Genesis.

Pázhitnov, Alekséi (1984). *Tetris.* Electrónica 60.

Vlambeer (2015). *Nuclear Throne.* Vlambeer. PlayStation 4, Mac, Microsoft Windows.