

Análisis narrativo: cómo los usuarios de la generación z interpretan el videojuego god of war 4 en el 2022

Daniela Avila Calderón
Daniel Andrés Ramírez Manzano
Juan Andrés Castillo Ordoñez

Asesor
Andrés Felipe Villegas
Publicista



Universidad Santiago de Cali
Facultad de Humanidades y Artes
Tecnología en Producción Transmedia
2023

Tabla de contenido

	2
Agradecimientos	6
Resumen	7
1.Título del proyecto	8
2.Experiencia autobiográfica	8
3.Ubicación del proyecto en la creación	11
3.1. Planteamiento del problema	11
3.2. Pregunta de investigación	15
4.Marco teórico-conceptual	16
4.1. Modelos Narrativos	16
4.1.1. Estructura lineal sin caminos alternativos	18
4.1.2. Narrativa ramificada o de branching	19
4.1.3. Narrativa en embudo	20
4.1.4. Narrativa no lineal	20
4.1.5. Explorando los parques de atracciones	20
4.1.6. Estructura lineal expandida o narrativa de caminos críticos	21
4.2. Videojuegos	21
4.3. Experiencia de Usuario (UX)	23
4.4. Jugabilidad	25
4.5. Inmersión	28
4.6. Discurso y narrativa	29
5.Objetivos de creación	31
5.1. Objetivo general	31
5.2. Objetivos específicos	31
6.Antecedentes	32
6.1. Locales	32
6.2. Nacionales	33
6.3. Internacionales	36
7.Metodología basada en la creación	42
7.1. Etapa uno: la historia	42

	3
7.2. Etapa dos: los jugadores	45
7.3. Etapa tres: la creación	48
8. Desarrollo	53
8.1. Análisis narrativo	53
8.1.1. Análisis del videojuego según su narrativa	54
9.Resultados	60
9.1. El camino del héroe	61
9.1.1. La salida	61
9.1.2. La iniciación	62
9.1.3. El regreso	63
9.2. Entrevistas	64
9.3. Podcast	65
9.3.1. Resumen por capítulo del Podcast	66
9.4. Video	67
9.4.1. Resumen	68
9.5. Artículos	68
9.6. Portal web	68
9.6.1. Desarrollo	69
Conclusiones y Recomendaciones	73
Referencias	75
Anexos	86

Lista de figuras

Figura 1. Estructura narrativa

55

	4
Figura 2. Hipertexto radial	57
Figura 3. Simplificación del argumento de red simple	58
Figura 4. Esquema sitio web (parte 1)	69
Figura 5. Esquema sitio web (parte 2)	69
Figura 6. Esquema sitio web (parte 3)	70
Figura 7. Prototipo sitio web	71

Lista de tablas

Tabla 1. Instrumentos de recolección de información	51
Tabla 2. Resultados	60

Lista de anexos

Anexo 1. Desarrollo narrativo	86
Anexo 2. Guion literario del video	105
Anexo 3. Fragmento del juego	106

	6
Anexo 4. Fragmento del juego (parte 2)	107
Anexo 5. Fragmento del juego (parte3)	107
Anexo 6. Fragmento del juego (parte 4)	108
Anexo 7. Fragmento del juego (parte 5)	109
Anexo 8. Fragmento del juego (parte 6)	110

Agradecimientos

Este proceso ha sido un cumulo de emociones, porque cada momento era un nuevo reto que debíamos afrontar con decisión. Y, después de mucho esfuerzo, hemos culminado este proyecto. Por eso, nos gustaría agradecer, en primer lugar, a Dios, por cada día darnos la fuerza y el impulso para realizar esta investigación. Gracias también nuestro asesor, Andrés Felipe

Villegas, por estar con nosotros en cada paso; por ayudarnos y ser nuestra mano derecha, aceptándonos como sus estudiantes pupilos y asesorarnos en esta tesis.

Agradecemos a nuestros padres por haber estado con nosotros desde el momento en que nacimos; por habernos formado de la mejor manera en la que ellos pudieron; por estar apoyándonos en las decisiones que tomamos en nuestra vida; por seguir dándonos consejos hasta el último momento y, que aún con todas las situaciones que hemos pasado a lo largo de nuestra existencia, siguen demostrándonos ese amor incondicional.

Gracias a todos nuestros amigos que nos apoyaron en este proceso a lo largo de estos meses; en especial, a Héctor Buitrago, Raphael Klassen, Daniel Mejía, Carlos Rodríguez, por colaborarnos en tener lo necesario para continuar con el desarrollo de este trabajo y, que durante esta etapa, nunca dejaron de brindarnos su ayuda.

Gracias a la Universidad Santiago de Cali, por haber sido el medio que nos facilitó el aprendizaje y nos brindó las herramientas posibles para sacar adelante este proyecto.

Por último, gracias a todas las personas que, de alguna u otra forma, aportaron su grano de arena y permitieron que este proyecto tuviera un desenlace concreto.

Resumen

El objetivo principal de esta tesis es aportar conocimiento cultural y artístico sobre la narrativa del videojuego God of War (2018); con el fin de que los nuevos usuarios puedan tener un apoyo al iniciar esta historia-aún sin haber experimentado sus anteriores entregas-.

Para la realización de este proyecto, se hizo un producto transmedia que consta de un portal web, video, podcast y dos artículos, con el objetivo de que los usuarios que quieran

aprender sobre la narrativa de God of War (2018), cuenten con un recurso que los ayude al inicio de la aventura y entiendan este universo de la mejor forma posible.

Palabras clave: estructura narrativa, videojuegos, narrativa, transmedia, interpretación.

Abstract

The main objective of this thesis is to provide cultural and artistic knowledge about the narrative of the video game God of War (2018); so that new users can have support when starting this story-even without having experienced its previous installments-.

For the realization of this project, a transmedia product was made that consists of a web portal, video, podcast and two articles, with the aim that users who want to learn about the narrative of God of War (2018), have a resource that helps them at the beginning of the adventure and understand this universe in the best possible way.

Key Words: narrative structure, videogames, narrative, transmedia, interpretation.

1. Título del proyecto

Análisis narrativo: cómo los usuarios de la generación z interpretan el videojuego god of war 4 en el 2022.

2. Experiencia Autobiográfica

Desde años atrás, el gusto por los videojuegos ha sido un factor esencial para tomar algunas decisiones de nuestra vida cotidiana; como por ejemplo, ropa, accesorios, e incluso, nuestra carrera universitaria. De modo que, la influencia de los videojuegos afecta de forma

positiva nuestra perspectiva de visualizar algunas acciones, intentando seguir buenos estereotipos; o aprendiendo de las historias que ellos nos relatan; o utilizándolo como un método de entretenimiento, el cual trae buenos momentos.

Al iniciar nuestro cuarto semestre de universidad, nos encontramos con la materia “Proyecto integrador”, donde se nos presentó la oportunidad de resolver una problemática mediante una investigación. Partiendo de eso, se nos generó la intriga y el misterio de poder determinar: ¿cómo los videojuegos cuentan una historia?, entonces, empezamos a consultar.

Al sumergirnos en ese proceso investigativo, aprendimos sobre cada sector de la producción y su funcionamiento; además, experimentamos la creación de estos, lo cual, nos ha resultado interesante.

Después de un tiempo, lo que nos daba curiosidad era la forma cómo algunos de los videojuegos hacen sentir al usuario parte de este, logrando adentrarlo en la historia hasta llegar a un final y, permitiéndole, asimismo, aprender cosas nuevas. Por ello, decidimos explorar las estructuras narrativas y analizar el videojuego “God of War”, como una de nuestras entregas preferidas.

Por lo tanto, el proyecto tiene como objetivo analizar cómo los usuarios entienden la historia contada en el videojuego, además de apreciar la forma en la que los desarrolladores eligen contar los acontecimientos. Asimismo, comprender que existen múltiples formas en las que una persona puede entender el juego, esto depende de cómo se relate y se experimente. Igualmente, expone su pasado y presente, llevando al consumidor a un viaje único, donde le proporciona experiencias que va a recordar en un mediano plazo, e incluso, largo.

Mediante el desarrollo de este trabajo, pretendemos abordar el proceso de creación de la historia de un juego, desde las principales ideas, pasando por la mejora, materialización y

arreglos; analizar cada detalle que se pueda obtener; aprender la forma de contar la historia y los diferentes tipos de narrativa que se pueden aplicar; y, mejorar la producción de los elementos audiovisuales, con el fin de llegar a una conclusión certera.

Después de haber concluido el proceso, nuestra misión será: exponer cómo el desarrollo de la historia del videojuego lleva hacia el usuario un mensaje determinado; explicar cómo una estructura bien elegida hace posible que un relato cause impacto, puesto que, un adecuado planteamiento genera grandes beneficios, un desarrollo bien llevado puede proveer grandes recompensas y una elección estricta genera satisfacción al usuario; además, aclarar cómo los usuarios pueden interactuar con esta historia. Esto mediante la creación de un producto transmedial que muestra a los usuarios cómo entendemos la historia de God of War y, asimismo, da cuenta de cuáles son las bases de la narrativa para hacer énfasis en las historias sin perder detalle y llegar a una conclusión.

Un ejemplo de ello es la página web, que sirve como un portal donde se aloje lo principal; en este caso, es un video de YouTube en el que se explica la historia del videojuego, haciendo énfasis en los momentos clave; un podcast, relatando nuestras experiencias con este trabajo investigativo; y, dos artículos, que dan cuenta de las estrategias empleadas para sumergir al espectador en un viaje ameno sobre la comprensión de nuestro proyecto.

3.Ubicación del proyecto en la creación

3.1. Planteamiento del problema

La comunidad de video jugadores, a lo largo de los años, ha dado a conocer diferentes tipos de juego y diversas formas de jugarlos. Desde esa perspectiva, algo que llama la atención es cómo una misma ruta o historia del videojuego es interpretada de distintas maneras y contrastes.

De acuerdo con lo anterior, el entendimiento y la percepción de las personas hacia una historia, cambia debido a diferentes factores, como, el lugar donde viven, la conciencia social y política que tengan, o los conocimientos que hayan adquirido con antelación; eso hace que cada persona sea única y su interpretación sea diferente a la de los demás. Asimismo, se debe tener en cuenta que, la edad de las personas influye en su comprensión, tanto del mundo, como de las

historias; después de todo, un niño de 3 años no verá, ni entenderá, las cosas igual que un adulto de 50 años (Matéus, 2007).

También, se puede notar que, dependiendo de las narrativas que los videojuegos utilizan para contar su historia, los jugadores cambian la forma de afrontar el desafío que se les plantea, ya sea de manera directa (utilizando sus esfuerzos para salir victoriosos), o indirecta (encontrando caminos o rutas alternas que sean viables). Esto quiere decir que, la narrativa influye en los jugadores para seguir la historia a un ritmo o forma determinada, pero, esto deja un margen para que se pueda diferenciar un jugador de otro; por ello, existen modalidades como el *speedrun*, el cual, alienta al jugador a terminar el juego lo más rápido posible (Nevarez, 2018), o el *no hit*, donde el objetivo es pasar el videojuego propuesto, sin recibir daño del contrincante (Brugat, 2022). A partir de esa apreciación, surge la inquietud de cuáles son las decisiones que se toman para interactuar con el videojuego y, más aún, cuando este tiene una narrativa lineal expandida.

Respecto a lo anterior, la narrativa lineal, también conocida como, cronológica, es la estructura de organización textual más usada y conocida, pues, es la que cuenta su historia, de principio a fin, sin presentar grandes desvíos (Espinoza, 2011). Igualmente, es aquella que se encuentra, comúnmente, en los cuentos de hadas o cuentos infantiles, cuya historia está dividida en tres partes: la presentación de los personajes o la introducción, el problema con su desarrollo o el nudo, y la resolución o el desenlace (Esneca, 2020).

Dentro de los videojuegos también se encuentran este tipo de narrativas, especialmente, en aquellos que están orientados a la aventura, como por ejemplo, “The Last of Us, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, o la saga de Uncharted” (Rosales, 2020), entre otros.

En el caso de esta investigación, la estructura narrativa que se investiga es la estructura narrativa lineal expandida. Al decir “expandida”, se refiere a las ramificaciones mediante misiones secundarias con las que cuenta el videojuego elegido (Rosales, 2020).

Es de precisar que, este proyecto no nace solo de un interés narrativo, sino también, de la importancia de saber cómo el jugador interactúa con esta historia, teniendo en cuenta que, durante los últimos años, se han dado a conocer nuevos perfiles de jugadores, así como, nuevas plataformas y nuevos géneros de videojuegos. Lo anterior genera la inquietud de cómo abordar el análisis de la experiencia del usuario, midiendo las propiedades que identifican a una entrega como “jugable” para un usuario, o qué elementos de un videojuego están más relacionados con un desarrollo que mejore su experiencia (González, 2010).

Si se observa la narrativa empleada en *God of War 4*, la cual es la octava entrega de la franquicia del mismo nombre, que relata las aventuras de Kratos, donde él vuelve a ser padre. Siendo “tanto mentor, como protector de Atreus, un hijo determinado a ganarse su respeto. El protagonista se ve obligado a contener la ira que, durante mucho tiempo, lo ha caracterizado” (Sony, s.f.), mientras ambos recorren un reino lleno de peligros: el reino de las deidades y los monstruos nórdicos. En ese mundo hostil y despiadado, el fantasma de Esparta debe luchar por sobrevivir y enseñarle a su hijo a hacer lo mismo, evitando que repita los errores que mancharon de sangre sus manos (PlayStation, 2018). Con esa explicación de la historia, se puede concluir que, es una narrativa lineal expandida o una narrativa de caminos críticos.

En esa medida, la historia resulta interesante, ya que, a pesar de ser una estructura narrativa lineal “simple”, se presenta en un mundo amplio, sin entrar en el término de “mundo abierto”. Además, Cory Barlog, quien es el director de *God of War II*, ha tenido la oportunidad de explorar el crecimiento de su personaje, así como, de los videojuegos y de los propios

jugadores. Contrastando los videojuegos anteriores de la franquicia, donde, el personaje principal no era más que una máquina de matar, cuyos motivos no estaban del todo claros, o se justificaban como una venganza fuera de control, sin ahondar mucho en el asunto (Pascual, 2018). Por lo tanto, *God of War* da unas bases curiosas e interesantes para el desarrollo de esta investigación.

Igualmente, se tuvo en cuenta su sobresaliente acogida por parte del público, sobrepasando los “3,1 millones de unidades vendidas en sus tres primeros días de lanzamiento, convirtiéndose en el más vendido de la PlayStation 4 y el exclusivo, con el mejor debut de la propia consola” (González, 2018).

Otros juegos como *Uncharted* o *Marvel: Spiderman*, son también una buena opción para ser elegidos, pero, a pesar de esto, no están a la misma altura del videojuego, ya que, a diferencia de los demás, este trae la mejor adaptación posible de las mitologías al mundo de los videojuegos, sumándole el estilo de PlayStation y GOW. En ese contexto, *God of War 4*, según los comentarios del público y la investigación efectuada en el presente proyecto, cuenta con peleas épicas al nivel de los dioses, criaturas nunca vistas, efectos visuales increíbles y una narrativa que dejó a todos asombrados. Todo esto le permitió ganar el primer lugar en las categorías de mejor juego del año, mejor juego de acción y aventura, y mejor dirección en un videojuego de los The Game Awards. Por lo tanto, a pesar de que existen muchos otros juegos buenos, es el que genera la mayor emoción por parte de los fans (Ortigosa, 2018).

Por otra parte, los jóvenes de la Generación Z son aquellos que, de acuerdo con las investigaciones sociológicas, nacieron entre los años 1993 y 1999 (Silva, 2022). Se ha hecho la elección de esta generación, teniendo en cuenta que, son nativos digitales, es decir, han crecido en un entorno altamente tecnológico e interconectado y, de acuerdo con Visa (2022), estos

jóvenes dedican hasta el 58 % de su tiempo libre a los videojuegos, por lo que, su experiencia y conocimiento en el uso de estos, puede ser más extenso en comparación con otras generaciones. Además, su capacidad para comprender y analizar las narrativas en los videojuegos puede ser más aguda, debido a su exposición constante a diversas formas de narrativas digitales, como series y películas en línea (Primicias, 2022).

Otra razón es que, los jóvenes de la Generación Z pueden tener una visión fresca e innovadora sobre la narrativa de los videojuegos, lo que le puede aportar una perspectiva única al análisis. También, su opinión sobre el valor y significado de las narrativas en los videojuegos puede ser diferente a la de otras generaciones y, analizar estas diferencias puede ser de interés para los estudiosos del campo (Silva, 2022).

Finalmente, hay creadores de contenidos y video jugadores que han abordado este juego desde distintas perspectivas, por ello, se debe plantear un análisis más profundo sobre la apreciación de los jugadores con esta entrega, buscando entender si el tipo de narrativa está influenciada por la interactividad del jugador con la historia.

3.2. Pregunta de investigación

En concordancia con lo anterior, se llega a la pregunta: ¿cómo los usuarios de la generación z que asisten a las universidades en la ciudad Santiago de Cali interpretan la historia del videojuego God of War 4?

4.Marco teórico-conceptual

4.1. Modelos Narrativos

Una narración es relatar un suceso y/o acontecimiento, el cual sigue una cronología y una estructura coherente que se utiliza para darle sentido a dicho relato. Las narraciones no cuentan con un modelo único y, se es incapaz de llevarlas bajo un mismo patrón que confirme un solo resultado, es decir que, no existe una fórmula única para que varios relatos lo utilicen estando seguros de que siguiendo los mismos pasos, lograrán llegar al final deseado o, en otras palabras, que den a entender, de manera clara, su idea principal. Por lo tanto, la narración se adhiere al objetivo que busca cada autor, quien de él depende cómo será el desarrollo de la historia. La narración es diferenciable según el límite que cada persona establezca, por lo cual, cada narración es diferente, incluso, si la escribe el mismo autor o si tiene el mismo objetivo (Ripamonti, 2017, p.84).

En ese sentido, las narrativas son textos capaces de expresar una experiencia, estas permiten modificar las variables, partes y/o contextos de la historia que el autor quiera desarrollar (Ripamonti, 2017, p.85), siendo capaces de poder llevar el mensaje a los diferentes usuarios mediante el instrumento que se requiera utilizar, además, “depende de sus bases y de cómo esa construcción concluye” (Vanegas, 2021).

Por ende, la narración forma parte esencial de la comunicación humana, ya que es una manera de contar una serie de sucesos en la que, un personaje o un grupo de personajes, emprenden una serie de acciones que desembocan un desenlace; esto siempre ligado a un objetivo, tanto específico y personal, como general y común. Por ello, el texto narrativo también es un recurso que se utiliza en el día a día, por ejemplo, cuando se envía un mensaje de texto en el que se cuenta una situación que ocurrió o que le ocurrió a una persona cercana; cuando se

escribe un post en redes sociales contando sobre las experiencias de una circunstancia específica; o, en otras situaciones similares, se está redactando un texto narrativo (Maza, 2020).

Los textos narrativos tienen algunas particularidades y, algunas de sus características más relevantes son:

Lo que se cuenta puede ser real o ficticio, es decir que, “puede pertenecer al plano de la realidad, como una noticia o una biografía; o estar enmarcado en la fantasía o la ficción, como los mitos, leyendas o fábulas” (Universidad de Pamplona, 2020).

Puede haber uno o más personajes, “el texto narrativo no tiene límites para la participación de personajes” (Universidad de Pamplona, 2020). La historia puede tener un solo personaje o puede tener varios personajes que se desarrollan en distintas funciones, ya sean principales o secundarios. Estos roles también pueden cambiar a lo largo de la narración.

La historia tiene un espacio y un tiempo determinado, “un ejemplo clásico son los cuentos que comienzan con “Había una vez, un castillo encantado en el medio del bosque...” (Universidad de Pamplona, 2020). Aunque existen narraciones que buscan dejarlo indeterminado, como en la famosa frase de Don Quijote: “en un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme [..]” (Sánchez, s.f), con la cual, Cervantes empieza la historia y se niega a especificar el lugar donde transcurre el relato.

Narra una acción, “los textos narrativos describen las acciones que realizan los personajes, por lo tanto, esas acciones deben de tener un fin dentro de la historia. Por ejemplo, conquistar un territorio, rescatar a un personaje, buscar un tesoro, etc.” (Universidad de Pamplona, 2020).

“El autor del texto puede ser el narrador de la historia, ya sea que utilice la primera, segunda o tercera persona” (Universidad de Pamplona, 2020). Un ejemplo de cuando un autor se

convierte en narrador es cuando alguien envía un mensaje o crea un post en redes sociales sobre un evento que le ocurrió.

“**Tiene un objetivo**, el texto narrativo puede tener un fin informativo (como las noticias periodísticas), de enseñanza (las moralejas de los cuentos) o de entretenimiento (novelas, chistes, etc.)” (Universidad de Pamplona, 2020). Si no llega a tener un objetivo, puede convertirse en un texto aburrido o inentendible (Morales, 2020).

La estructura de los textos narrativos se divide en dos grandes categorías: la estructura externa, que se refiere a la forma en cómo será presentado el texto: tomos, secciones, capítulos, partes, actos, etc.; y, la estructura interna, que es la manera en la que se organiza la narración y las acciones ejecutadas por los personajes. Esta tiene tres partes: introducción, donde se presenta el lugar, tiempo y personajes de la narración; nudo o clímax, donde se da la presentación del problema o los obstáculos que deben enfrentar los personajes; y el desenlace, que es la conclusión de la historia. (Gómez, s.f)

Es a partir de esta estructura interna que aparecen las estructuras narrativas, las cuales organizan la introducción, el nudo y el desenlace de distintas formas para dar dinamismo y ayudar al autor con el objetivo de la narración. En otras palabras, “la estructura narrativa es el esqueleto de la historia, la que permite identificar las diferentes partes de la narración o el mensaje de esta, y a su vez permite dar una idea general del texto” (Esneca, 2020). También es la que ayuda al escritor/ra a expresarse. “Existen diversos tipos de estructura que son complejos pero que se reconocen fácilmente” (Esneca, 2020).

Algunos de estos tipos de estructuras, principalmente, las ligadas a los videojuegos son:

4.1.1. Estructura lineal sin caminos alternativos

Este tipo de estructura narrativa es la más famosa y fácil de reconocer. Es la que muestra los hechos de manera cronológica. Generalmente, inicia presentando a los protagonistas (introducción); después, el desarrollo o nudo, que es donde sucede la mayoría de la historia; y, por último, el desenlace, donde se resuelven los conflictos o se cumplen los objetivos de los protagonistas. (Esneca, 2020)

En el caso de los videojuegos, es la más simple respecto a las decisiones del jugador, donde este solo pasa de una etapa a otra hasta llegar al final. Un ejemplo de ello es: *The Last of Us*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* o la saga de *Uncharted* (Rosales, 2020).

4.1.2. Narrativa ramificada o de branching

“Es una de las narrativas más importantes de los videojuegos, ya que ofrece al jugador caminos alternativos” (La Casa de El, 2022). El argumento y el *gameplay* se ven perjudicados por las decisiones del jugador. Recibe el nombre de *branching* por su forma de árbol, en la que el tronco simboliza el argumento y las ramas simbolizan las posibles variaciones. Aunque puede tener finales alternativos, la historia principal es la misma para todos los jugadores. “Ejemplos como: *The Secret of Monkey Island* o *Beyond: Two Souls*” (La Casa de El, 2022).

“Dentro de este tipo se encuentra la ramificación de finales abiertos, la cual introduce momentos de decisión que modifican (podan) la historia y otorgan al jugador esa sensación de que sus decisiones tienen impacto en el desarrollo de esta” (La Casa de El, 2022). Es un tipo de narración compleja, puesto que, puede irse de las manos si no se controlan las combinaciones. Un claro ejemplo de *open-ended*, se puede encontrar en el juego “*The Walking Dead*” desarrollado por Tell Tale Games.

4.1.3. Narrativa en embudo

“Como su propio nombre indica, en este tipo de narrativa la historia se presenta ramificada en varias opciones. Sin embargo, todas las ramas deben terminar siempre en los conocidos como cuellos de botella (del inglés chokepoints)” (La Casa de El, 2022). Con esta estructura, el jugador tiene la posibilidad de explorar, “pero al final avanza y progresa por un solo arco narrativo” (La Casa de El, 2022). Algún ejemplo de embudo sería Far Cry 2 o The Witcher 2.

4.1.4. Narrativa no lineal

“El narrador cuenta la historia dando saltos en el tiempo” (Esneca, 2020). Es decir, puede contar el pasado o el futuro para explicar los sucesos de sus personajes y, de un momento a otro, puede saltar entre los tiempos pasado, presente y futuro (Esneca, 2020). En los videojuegos, un ejemplo de este tipo de narrativa es la narración multinivel, que es característica de los MMO’s, como World of Warcraft, o MOBA’s, o League of Legends, en el que lo importante es la *player agency* y acceder al *lore* del juego, mediante *quests* y personajes, lo cual sirve para que el jugador unifique el universo y el tema del juego. En este tipo de narrativa, el jugador no tiene, o tiene muy poca capacidad de decisión dentro de la historia del juego (Rosales, 2020).

4.1.5. Explorando los parques de atracciones

Este modelo narrativo se basa en la exploración, es decir, aparecen nuevas líneas narrativas en función de donde se dirija el jugador. Prima la libertad de explorar y de

elegir las misiones, las cuales no tiene la obligación de terminar; en otras palabras, lo más significativo es la jugabilidad. (Rosales, 2020)

En este tipo de estructura, si bien existe una historia principal, también existen tramas secundarias, donde, el jugador le puede tomar tiempo pasarlas, aún sin antes haber comenzado la historia principal. “Dentro de este tipo encajan gran parte de los juegos de rol como, por ejemplo, The Elder Scrolls III, puesto que se centran en el desarrollo de personajes individuales que el jugador puede crear” (Rosales, 2020).

4.1.6. Estructura lineal expandida o narrativa de caminos críticos

Recibe este nombre porque:

el videojuego cuenta con un único camino, pero el jugador encuentra ramificaciones normalmente a través de las side quests (misiones secundarias). Dentro de esta clase de estructura, se pueden identificar algunos títulos conocidos, como lo son, Grand Theft Auto V, The Witcher 3 o Fallout 4. (Rosales, 2020)

4.2. Videojuegos

Los videojuegos son conocidos por ser una de las mayores prácticas para el entretenimiento. En la actualidad, contienen en su interior, un trabajo detallado, así como, la capacidad de contar una historia, establecer un objetivo e invitar a un video jugador a que se conecte con sus planteamientos, motivándolo a culminar, de manera satisfactoria, lo que el videojuego requiere. Por lo tanto, es indispensable que esa historia se adhiera a los objetivos que los desarrolladores planteen; de igual forma, referencias, símbolos y brindar a su usuario la posibilidad de interpretarlo y descifrar los puntos principales que poseen (Solano, 2020).

Pero, fue en 1976, que la industria del videojuego sufrió un cambio revolucionario; apareció un juego que se especula inauguró el género “text adventure game”: Colossal Cave Adventure de Bill Crowther, también conocido por el nombre de su archivo ejecutable “Advent” y, debido a las barreras técnicas de ese entonces, ni siquiera tiene imágenes.

El jugador recibe cierta información de la pantalla y reacciona escribiendo comandos sencillos en el teclado (get keys, fill bottle, unlock grate, etc.) Presionar la letra “e”, por ejemplo, permitía al personaje dirigirse hacia el “este”. Entonces surgía otro texto que describe el lugar y así sucesivamente. El jugador podía analizar objetos, levantarlos, explorar su entorno, todo por medio de estas instrucciones. (Díez, 2017)

Profundizando sobre esta idea de escribir comandos simples en el teclado, en 1979 unos programadores del MIT (Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels y Dave Lebling) diseñaron lo que en poco tiempo se volvería un clásico, Zork, cuyo objetivo era adentrarse en el Great Underground Empire y conseguir los “veinte tesoros de Zork”. Lo relevante de este desarrollo es que los videojuegos dieron un giro hacia lo narrativo, hacia la ficción, y eso enriqueció el elemento lúdico (común a todos los juegos) de maneras insospechadas. (Díez, 2017)

“Aunque estos primeros juegos narrativos no son un ejemplo de buena escritura” (Díez, 2017), eso no es necesariamente una anomalía, puesto que, de acuerdo con el mismo autor, “al final del día, son juegos y no literatura. Las tramas utilizadas eran limitadas, pero cumplían la necesaria función de fortalecer el aspecto lúdico del videojuego y de aumentar el interés por el mismo” (Díez, 2017).

En un principio, derrotar a un enemigo era un fin en sí mismo que solo apelaba a la sed de triunfo, pero, no iba más allá, solo a una misma acción repetitiva. Pero, actualmente, ese

enemigo se convierte en un obstáculo que al ser derrotado o superado, ayuda a responder las preguntas que la propia premisa del juego le da al usuario del mismo. Por ejemplo,

no es lo mismo matar ninjas mecánicamente en un bucle que solo termina cuando matas al jefe final y lo único que te da es una pantalla con la palabra “Winner” o “fin del juego”, que como en Ninja Gaiden, matar a esos mismos ninjas con el propósito de averiguar quién mató al padre de Ryu Hayabusa y por qué lo hizo. (Díez, 2017)

Cuando los desarrolladores empezaron a entender que las historias llamaban la atención de los jugadores, empezaron a crear formas para incluirlas (Díez, 2017). En un principio, acudieron a la literatura como base para implementar estas historias, pero, se dieron cuenta que no es posible usar las mismas herramientas que usa la literatura para contar dichos acontecimientos. A lo largo de los años, y con el desarrollo de nuevas tecnologías, en la creación de los videojuegos y de las historias de estos, se han encontrado diversas formas de enfrentarse al objetivo de contar una buena historia (Díez, 2017), buscando fórmulas que le permitan al jugador tener libertad. Un ejemplo de ello, “son los MMORPG, como WOW (World Of Warcraft), o aquellos juegos donde el jugador es poco más que un espectador, como se puede ver en la saga de Uncharted” (Rosales, 2020).

4.3. Experiencia de Usuario (UX)

La experiencia de usuario o UX (user experience), se define por criterios como: la facilidad de uso, la accesibilidad y la conveniencia, que aportan a la experiencia general del usuario final, donde se busca que, “sus percepciones, emociones y respuestas al producto, sistema o servicio de una empresa, sean lo más cómodos posibles dentro de los parámetros y objetivos que tenga el producto donde se utiliza” (Ganuza, 2022).

El concepto de UX es un campo bastante nuevo y variable ya que se usa con mayor frecuencia cuando se refieren a la tecnología, como smartphones, computadoras, software y sitios web. Este término cambia rápidamente debido a los avances tecnológicos, a los nuevos tipos de interacciones y a las preferencias del usuario. (Ganuza, 2022)

“Los videojuegos deben ser diseñados pensando en los jugadores, el desarrollo debe de estar centrado en el jugador tanto como sea posible” (González, Padilla, Gutiérrez y Cabrera, s.f., p.8). Se debe tener en cuenta que, “una interfaz fácil de usar y entender y una experiencia de usuario que enganche al jugador y lo involucre en la historia del juego” (Artigas, 2016), son determinantes en el éxito del videojuego al momento de salir al mercado.

Desde esa perspectiva, “un videojuego es un sistema interactivo “especial”, porque nace con un objetivo específico concreto: hacer sentir bien al jugador mientras lo utiliza. El cual es un objetivo más difuso y subjetivo que en una aplicación de software al uso” (Artigas, 2016). Es decir que, un videojuego con una mala experiencia de usuario podría fracasar, ya que, “no existe ningún incentivo para acomodarse a esta, como puede ocurrir en una web gubernamental o de seguros, cuyo incentivo es descargar un certificado o encontrar una información importante que no se encuentra en otro lugar” (Artigas, 2016).

El parámetro utilizado por los desarrolladores para determinar la experiencia de juego se denomina “jugabilidad”. Esta se puede definir como un conjunto de propiedades que muestra la experiencia de un jugador frente a un sistema de juego específico, donde es necesario entretener y divertir de forma satisfactoria y creíble cuando se utiliza solo o acompañado. (Artigas, 2016)

Este concepto de jugabilidad trasciende la usabilidad o la experiencia de usuario, tal y como se la conoce actualmente. Ya que identificar un videojuego por su usabilidad es

insuficiente, pues a la funcionabilidad hay que agregarle factores no funcionales como son los aspectos estéticos del juego, su capacidad de recreación de un mundo virtual, su historia, el diseño de los personajes, la música, lo que siente el jugador, las reglas, etc. (Artigas, 2016)

Además, no se debe descuidar el factor artístico de los videojuegos, pues, es una parte importante a la hora de estimar una experiencia de usuario satisfactoria. Por lo tanto, los videojuegos deben estar diseñados, de tal forma que, todas sus partes se integren para cumplir con las expectativas del público respecto a sus emociones, sentimientos e historias. En esa medida, la clave del UX es comprender que es un proceso que consta de múltiples partes y ha de desarrollarse de principio a fin, teniendo en cuenta todas sus fracciones.

Sin embargo, no se debe centrar solo en el aspecto estético, el diseño, las funcionalidades y las necesidades del cliente, también hay que evaluar y medir la eficiencia, así como, eliminar todas las barreras tecnológicas para que los consumidores solo se ocupen de jugar y de disfrutar. “Una buena experiencia de usuario engancha y atrapa a los jugadores, lo que se traduce en su éxito al momento de salir al público” (Equipo de Expertos en Empresa, 2018).

4.4. Jugabilidad

La jugabilidad en los videojuegos es un término utilizado para valorar la preeminencia de la experiencia de los usuarios al momento de jugarlos (Varela, 2019).

La jugabilidad usa diversos factores al momento de medirla, los cuales pueden ser:

- “La facilidad de uso” (Varela, 2019).
- “El aprendizaje de los controles” (Varela, 2019).
- “La variedad de acciones del videojuego” (Varela, 2019).
- “La precisión del juego” (Varela, 2019).

- “La efectividad” (Varela, 2019).
- “La capacidad de inmersión” (Varela, 2019).
- “La satisfacción del control” (Varela, 2019).
- “La duración” (Varela, 2019).
- “La capacidad de divertir y emocionar” (Varela, 2019).

Pero, además de tener en cuenta la experiencia del usuario, la jugabilidad también tiene en cuenta aspectos funcionales del juego que le son inherentes como sistema interactivo.

De esta manera, una buena nota en cada uno de los aspectos que se tienen en cuenta para medir la jugabilidad de un videojuego querrá decir que es muy jugable y cumple con las expectativas de los jugadores de videojuegos que interactúan con él. (Varela, 2019)

La jugabilidad se refiere a las competencias que tiene un juego para idear acciones que fomenten la interacción, conformando así, la experiencia del videojuego; dichas acciones pueden ser normas, procedimientos y funcionamiento del juego.

Es un término ambiguo, pero claro para el jugador y su experiencia, y puede ser valorado de manera diferente según el gusto y habilidad del jugador. Algunos términos que ayudan a definir la jugabilidad son: utilizable, útil, deseable, valioso, accesible y creíble. (Mula, 2019)

Para hablar de jugabilidad, es importante hablar sobre las distintas partes que conforman un videojuego. Ciertamente, se puede dividir la estructura de un videojuego en tres categorías:

Game Core: es un elemento fundamental del juego. “La narrativa, los personajes, la historia; la experiencia de usuario, el sonido, el aspecto visual, la interactividad; las mecánicas, la curva de aprendizaje, el equilibrio, el género, las reglas, los retos, el ritmo, etc.” (Mula, 2019).

Game Engine: “haría referencia al aspecto más técnico y relacionado con el software. El motor gráfico, el motor de físicas, los sistemas de IA, sistemas de comunicación, etc.” (Mula, 2019).

Game Interface: Por último,

se tendría la interfaz de usuario del juego, cómo el jugador se comunica con el juego y el juego con el jugador. Interfaz física, plataforma, interfaz auditiva, visual; la interfaz del software, el look’n feel, los puntos de vista, etc. (Mula, 2019)

Los elementos mencionados anteriormente deben integrarse entre sí, para aventurarse en los retos, gratificaciones y reglas que se establezcan en el juego. De manera que, “todos los componentes y todas las relaciones de las diferentes capas tienen unos objetivos concretos, que se podría definir como los objetivos principales de la jugabilidad” (Mula, 2019):

- “Entretener el máximo tiempo posible al jugador” (Mula, 2019).
- “Hacer la superación de obstáculos un reto divertido” (Mula, 2019).
- “Recompensa intrínseca del jugador (como puede ser la diversión)” (Mula, 2019).
- “Ofrecer al jugador nuevos retos para adquirir nuevas habilidades” (Mula, 2019).
- “Retar al jugador a través de la tecnología” (Mula, 2019).
- “Evitar las interrupciones del jugador” (Mula, 2019).
- “Mostrar una diferenciación clara entre UI de juego y UI de menús” (Mula, 2019).
- “Mostrar un mundo consistente” (Mula, 2019).
- “Mostrar los retos de forma clara” (Mula, 2019).
- “No romper las reglas que se han ofrecido al jugador” (Mula, 2019).
- “Ofrecer soluciones razonables a los retos del juego” (Mula, 2019).
- “No crear sensación de estar perdido en el juego” (Mula, 2019).

Finalmente, se puede decir que, el propósito de la jugabilidad es generar emociones en el jugador, impidiendo que se generen impresiones de rabia o frustración; por el contrario, producir sentimientos de emoción. “La dificultad del juego debe mantenerse en equilibrio para no ser demasiado fácil ni demasiado difícil, y debe aumentar a medida que el jugador avanza y mejora su habilidad y experiencia” (Mula, 2019).

4.5. Inmersión

En el caso de los videojuegos, la inmersión se interpreta como el sentimiento de ser absorbido por un mundo fantástico, donde el usuario se ve tan involucrado con las historias de los personajes, que no se da cuenta de todo el tiempo que ha pasado en el juego.

Cuando se juega, no se cree que se está dentro del mundo del videojuego. El jugador es consciente de que sólo está observando una pantalla; sin embargo, cuando se practican estos videojuegos por horas, en la que se relacionan los elementos del juego con las experiencias personales y conocimientos propios del individuo. Por lo tanto, “inmersión”, es la relación de sentimiento entre jugador y juego.

Incluso,

se puede tomar a esta «Inmersión» como la meta más alta a la que deberían aspirar los juegos. A mucho les gusta jugar, y mientras más inmersos se sientan en el mundo del videojuego, es mejor la relación que tendrán con los personajes y la historia, por lo que el juego que llegue a lograrlo será considerado un Gran éxito. (Suscriptores, 2016)

Diversos juegos tienen la “inmersión” como principal propósito. No obstante, no es una labor que se dé de manera fácil, puesto que, se necesitan de varios elementos para lograr

que el jugador se sumerja en la dinámica del juego. Algunos de esos factores son: efectos especiales, sonido, trama, interfaz, entre otros. (Suscriptores, 2016)

De acuerdo con lo anterior, algunos jugadores toman la inmersión como prioridad en la mayoría de sus aventuras, por lo que, prefieren contar con mejores sillas, pantallas, audífonos y, por supuesto, consolas, donde, logran impresionar a cada generación con las innovaciones técnicas de los videojuegos.

Existen otros jugadores que “pueden sumergirse en cualquier juego sin importar las gráficas ni los periféricos, quienes permiten a los desarrolladores crear títulos cómodos y muy divertidos que invierten en jugabilidad en lugar de cinemáticas, animaciones o un uso excesivo modelado” (Hernández, 2018).

4.6. Discurso y narrativa

La narrativa es la descripción oral o escrita de un acontecimiento, ya sea real o ficticia, con el objetivo de persuadir y dar a entretener al receptor del mensaje. En literatura la narrativa es un género literario empleado por el autor para narrar una secuencia de hechos o acciones que suceden en un tiempo y espacio determinado, con la participación de uno o varios personajes. (Significados, s.f.)

Por otro lado,

el discurso narrativo es aquel donde el emisor expresa los hechos o acciones de un suceso o fenómeno. Esto quiere decir que el discurso narrativo hace referencias a las acciones y no a la descripción de lo que se está hablando, lo cual implica que se busque que la historia sea muy dinámica y por lo tanto llena de verbos. (Universidad Nacional Autónoma de México [UNAM], 2020)

De manera simplificada, se puede decir que, “la narración es *lo que se cuenta* y el discurso *cómo se cuenta*” (Martín Martínez, 2020). Teniendo en cuenta este significado, el presente trabajo trata de un análisis combinado de la narración y el discurso del videojuego *God of War 4*.

5. Objetivos de creación

5.1. Objetivo general

Explorar las formas en las que los usuarios de la generación z universitarios de la ciudad Santiago de Cali interpretan la historia del videojuego God of War 4.

5.2. Objetivos específicos

- Analizar la narrativa y el discurso del videojuego God of War 4.
- Determinar cómo los usuarios interpretan la historia del videojuego.
- Crear una narrativa Transmedia que exponga los resultados de la investigación.

6. Antecedentes

6.1. Locales

a. Nuevas formas de contar: novelas y videojuegos

Este trabajo local corresponde a Jiménez y García (2016), de la Universidad de San Buenaventura, donde buscan formas de re-crear y re-significar la lectura a través de los nuevos formatos narrativos digitales: videojuegos y novelas, entendiendo la forma en que los juegos pueden ayudar a los jóvenes a acercarse a la lectura de novelas relacionadas con estos y cómo es este acercamiento.

Durante el desarrollo del trabajo, se expone que, las novelas literarias se han convertido en un gran aliado de los procesos de lectura, donde se las considera un medio que permite la interacción con nuevos conceptos, conocimientos y mundos posibles que complementan el saber propio de los jóvenes, y en la actualidad, este enorme y productivo movilizador de saberes se encuentra frente a otro medio con las mismas cualidades, el videojuego; este medio audiovisual tiene múltiples semejanzas con la literatura, en ambos mundos se mueven experiencias, creaciones, ideas, pensamientos y perspectivas que vibran en la realidad de los jóvenes. (Jiménez y García, 2016, p.5)

Reconociendo esta nueva ventana de estrategias y posibilidades en los constructos de pensamiento para la creación e innovación dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, es necesario indicar que existen nuevos formatos, nuevas formas de evocar el pensamiento, pues el aprendizaje requiere nuevas formas de pensamiento y entendimiento, así como nuevas formas de abordaje, lo que sucede cuando se evidencia el uso de nuevos formatos a la hora de contar historias. (Jiménez y García, 2016, p.5)

Durante el transcurso el trabajo produjo resultados positivos y favorables, ya que los estudiantes aunque afirman no leer, están dispuestos a hacerlo siempre y cuando sea con un método más cercano a ellos(as) y es aquí donde el videojuego y su sistema cumple la función de actuar como puente entre el estudiante con las novelas literarias y los procesos de lectura, ya que este medio audiovisual pertenece a la misma generación que los jóvenes en la actualidad, el cual evoluciona y se adapta a nuevos estilos de narración al igual que lo hace la novela literaria, y es gracias a esto donde se encuentra la oportunidad de acercar, desarrollar y mejorar la lectura en los estudiantes de la actualidad. (Jiménez y García, 2016, p.5)

Este trabajo es importante para el presente proyecto, en la medida que, expone las nuevas formas de contar historias mediadas por los videojuegos, además de comprender cómo los jóvenes se relacionan y reaccionan a las historias que se les presentan, ayudando de esta forma, a determinar cómo se puede interactuar con las historias.

6.2. Nacionales

a. La biblia también es literatura: siete propuestas de lectura del texto bíblico

Este primer trabajo nacional corresponde a Montoya (2019), de la Universidad Nacional de Colombia, donde muestra y ejemplifica siete maneras de analizar el texto bíblico desde la perspectiva de los estudios literarios.

Este trabajo se enfoca en la introducción al estudio literario del texto bíblico, el cual, es un libro compuesto por 731 libros escritos en tres idiomas distintos y por más de 40 autores diferentes, durante un lapso de cerca de mil años. A pesar de ser considerado un texto sagrado, en esta tesis se argumenta que la Biblia debe ser valorada como una pieza

literaria que ofrece una oportunidad especial para realizar un análisis de textos muy diversos entre sí. (Montoya, 2019)

Asimismo, en la tesis se abordan distintos temas como:

géneros literarios, intertextualidad, tematología, análisis narrativo, lectura realista, morfología de las parábolas y semiótica. Además, el autor expresa que, uno de los aspectos más relevantes en el análisis literario de la Biblia es el análisis narrativo, ya que permite conocer la estructura narrativa de los distintos relatos bíblicos y enriquece el estudio de textos como las parábolas, donde el sentido del relato no radica tanto en conocer su contexto histórico y cultural, sino en comprender el desarrollo de la trama y los personajes que participan en el relato. (Montoya, 2019)

En la actualidad, algunos biblistas utilizan nuevas metodologías lingüísticas y literarias para acceder a los textos bíblicos y han creado una nueva perspectiva denominada "hermenéutica canónica", la cual reconoce que el texto bíblico mismo es lo que la Iglesia confiesa como "Palabra de Dios" inspirada. Esto significa que más allá de las intenciones de los escritores sagrados y de las comprensiones de los primeros lectores, es el texto mismo el que contiene el mensaje revelado. "Volver al texto" se ha vuelto el lema de algunos biblistas para quienes el texto bíblico se basta a sí mismo, pues sigue siendo cierto que uno de los pilares de la fe cristiana es "sola scriptura". (Montoya, 2019)

En ese contexto, este trabajo funciona como un ejemplo de análisis narrativo, el cual, es un ejercicio para tener en cuenta al momento de realizar el análisis narrativo del videojuego God of War 4.

b. Funciones ejecutivas y creatividad en video jugadores expertos e inexpertos

Este segundo trabajo nacional corresponde a Giraldo (2017), de la Universidad Nacional de Colombia, donde busca:

comparar el rendimiento de jugadores expertos y personas inexpertas en videojuegos con pruebas de pensamiento creativo, control y funciones ejecutivas, llegando a la conclusión que la experiencia con videojuegos puede estar relacionada con el incremento en habilidades para disminuir el efecto de la distracción en tareas tipo Flanker y también podría incrementar la memoria de trabajo. (Giraldo, 2017)

Teniendo en cuenta que,

los videojuegos se han convertido en herramientas populares de entretenimiento a nivel mundial, se han desarrollado diferentes investigaciones las cuales reportan que el uso regular de videojuegos permite mejorar habilidades como la atención visual y el control ejecutivo, habilidades que a nivel teórico se relacionan con procesos psicológicos necesarios para la creatividad. Por lo cual se ve la importancia de investigar y profundizar en las posibles relaciones que existen entre el uso de videojuegos y un mejor desempeño en tareas de funcionamiento ejecutivo y pensamiento creativo. (Giraldo, 2017)

Esta investigación llevó a cabo un análisis y comparación del rendimiento en labores de creatividad, control y funciones entre video jugadores expertos e inexpertos. Para ello,

se aplicaron diversas pruebas neuropsicológicas de lápiz y papel, incluyendo la versión abreviada del test de Torrance ATTA, pruebas de retención verbal y visual, atención focalizada y dividida, memoria de trabajo y tareas de planeación ideacional. Además, se realizaron pruebas de tiempos de reacción, tales como la tarea stop signal, tipo flanker y Nback. La muestra poblacional estuvo conformada por treinta y seis adultos jóvenes,

divididos en dos grupos: 18 video jugadores expertos y 18 inexpertos, quienes fueron evaluados en cada una de las categorías mencionadas. (Giraldo, 2017)

Frente a los resultados de la tarea Nback para la memoria de trabajo, tanto los jugadores expertos, como los inexpertos, mostraron resultados similares, tanto en la velocidad de reacción, como en el número de respuestas correctas e incorrectas. Y, en los resultados para el efecto de grupo, no se observaron diferencias significativas.

El análisis del Wisconsin mostró que para los errores perseverativos los videojugadores presentaron mejores resultados a nivel de medias estadísticas, lo cual podría asociarse a una mejor capacidad para reconocer errores en tareas de planeación y corregirlos, sin embargo, para las categorías y los errores totales tanto inexpertos como videojugadores presentaron datos con similitudes. (Giraldo, 2017)

Esta tesis brinda un análisis de la relación juego-jugador, entendiendo que, los jugadores pueden mejorar su entendimiento de macro historia, así como, comprender las subtramas que aparecen dentro del juego, esto bajo el marco de cómo el usuario entiende y reacciona a las mecánicas y decisiones presentadas durante el transcurso del mismo.

6.3. Internacionales

a. Jugabilidad. Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos

Este primer trabajo internacional corresponde a González (2010), de la Universidad de Granada, donde expresa la necesidad de definir la Jugabilidad, además de crear un modelo que caracterice y permita facilitar el análisis de esta, para poder incorporarlo en el proceso del diseño de videojuegos.

Esto debido a que, a pesar del conocimiento de la comunidad científica y la industria del videojuego acerca del tema de la jugabilidad, “se carece de procedimientos de análisis y métricas que aseguren el éxito en su estudio para la realización de videojuegos con una Calidad en Uso aceptable y que consigan una satisfactoria experiencia de usuario” (González, 2010, p.29).

Dentro de los principales objetivos de esta investigación se encuentran:

definir un modelo de videojuego extensible que permita estudiar y analizar las distintas propiedades que caracterizan la experiencia del jugador; definir una propuesta integradora de la Jugabilidad como caracterización de la experiencia del jugador con las propiedades y atributos que permitan analizarla en un videojuego; definir un marco conceptual para el análisis del modelo de Jugabilidad y su relación con los distintos elementos del modelo de videojuego; Adaptar la propuesta de Jugabilidad como Calidad en Uso en sistemas de ocio y entretenimiento, aportando métricas que permitan medirla o cuantificarla usando el marco conceptual de análisis y presentar el diseño de una herramienta para el análisis y comprobación de la Jugabilidad a partir de test heurísticos guiados por el marco conceptual y asociado a los elementos del modelo de videojuego. (González, 2010, p.19)

Este trabajo permite crear una metodología de análisis viable para determinar cómo los jugadores interactúan con la narrativa del juego God of War 4. Asimismo, permite emplear una herramienta de análisis que permite medir, de manera confiable, los parámetros necesarios para los objetivos de la presente investigación.

b. Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso

Este segundo trabajo fue llevado a cabo por Pérez (2010), de la Universitat Pompeu Fabra, donde plantea la pregunta “¿Cómo se construye significado a través de los videojuegos?”, retomando de esta forma, “la antigua cuestión planteada por Johan Huizinga, probablemente el primer teórico del juego como objeto cultural, y trasladándola al videojuego. Y siempre partiendo de la idea de que el videojuego posee modos particulares de significación” (Pérez, 2010, p.12).

Es esencial profundizar en el estudio de los modos de significación del videojuego, considerando que, desde la infancia se construyen universos de valores que otorgan sentido a la vida a través de los medios y las obras de la cultura de masas. Para abordar esta tarea, este trabajo plantea cinco objetivos fundamentales que buscan responder la pregunta sobre la significación del videojuego como lenguaje y discurso video lúdico. Estos objetivos incluyen la comprensión de la importancia del videojuego como lenguaje y discurso; la creación y evaluación de un modelo lúdico y un modelo de mundo narrativo para analizar su significación; y la adaptación del modelo enunciativo canónico al análisis del videojuego.

El resultado principal de la investigación fue:

la creación de un modelo de códigos de significación del videojuego como lenguaje, así como tres modelos de estructuras discursivas del videojuego: el modelo de estructuras lúdicas, el modelo del discurso como universo narrativo y el modelo de enunciación interactiva. Se descubrió que el diseño de reglas de juego y la negociación constante del jugador con el entorno exterior son aspectos esenciales para el éxito de un videojuego. Además, se propuso el eje simbólico de relaciones Sujeto-Entorno como la columna vertebral de la estructura discursiva del juego y el videojuego. Finalmente, se concluyó que el eje discursivo fundamental en los videojuegos es el de

Sujeto-Entorno, a diferencia de la narrativa convencional donde el eje fundamental es el de Sujeto-Objetivo. (Pérez, 2010)

Teniendo en cuenta que los modelos planteados, este trabajo brinda una aportación metodológica innovadora de la teoría del videojuego y el análisis del discurso, donde, el aporte que puede dar al desarrollo de la investigación es invaluable en dos de los objetivos del proyecto, los cuales, son la comprensión narrativa y determinar las formas de interacción, teniendo en cuenta dos de los modelos expuestos: el modelo del discurso como universo narrativo y el modelo de enunciación interactiva.

c. Videojuegos y virtualidad narrativa

Este tercer trabajo de investigación fue desarrollado por García (2006), de la Universidad Complutense de Madrid, donde se enfoca en la narratividad de los videojuegos, “explorando su carácter real, actual, virtual y potencial, y examinando la relación entre jugador, personaje y narrador” (García, 2006, p.1). Se concluye que, aunque no todos los juegos son narrativos, el desarrollo de la generalidad de los videojuegos está relacionada con la narración.

Lo más importante no es la coincidencia de mundos entre videojuegos y relatos, sino la virtualidad que comparten. Son los jugadores quienes hacen al juego, no el juego quien hace a los jugadores, y la dialéctica creativa generada por los videojuegos en relación con la historia alimenta una teoría de la narratividad de los juegos. La narración se desarrolla a través de la acción del juego mismo, y éste consiste en elegir. (García, 2006, p.1)

Este trabajo también destaca la importancia del jugador en la narración de la historia del juego, proporcionando una base conceptual para comprender la interacción entre jugador e historia; considerando, asimismo, los dos enfoques posibles: el jugador puede ser guiado por la

narrativa del videojuego, o bien, la narrativa puede ser creada a partir de las decisiones y acciones del jugador.

d. La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias

Este cuarto trabajo es realizado por Santorum (2017), de la Universidad Complutense de Madrid, cuyo enfoque parte de “las relaciones establecidas entre las facultades cognitivas y emocionales propias de la experiencia de juego” (Santorum, 2017, p.5) y, donde el personaje en el videojuego es el objeto de estudio, ya que “son sus acciones e interacciones las pueden hacer y desarrollar la construcción del relato del videojuego” (Santorum, 2017, p.5).

Los objetivos del trabajo de Santorum (2017), buscan el análisis y el estudio de las diferentes narrativas implementadas en los videojuegos, así como, en uno de los componentes fundamentales de estas narrativas, como lo son, los personajes que existen dentro de estas, al igual que, los procesos de empatía de los que se nutre para incentivar al jugador a seguir jugando. Todo lo anterior, le permitió al autor concluir que,

las narraciones «hegemónicas» someten al discurso del videojuego a una simplificación basada en el “estímulo — respuesta” de unas acciones sin aportaciones a la historia.

Frente a ellas, las narraciones «no hegemónicas», afectadas por mecánicas de juego que obligan a la reflexión, la especulación e incluso la abstracción, producen aportaciones al texto en tanto que las decisiones tomadas son determinantes para la historia que el juego cuenta. (Santorum, 2017, p.6)

Este trabajo sirve como una base para el desarrollo de la comprensión narrativa del videojuego God of War 4, ya que, hace énfasis en analizar las diferentes narraciones que articulan el videojuego y, así mismo, estudiar la estructura de diferentes videojuegos en función

de narrativas alternativas, lo que permite enmarcar las posibles estructuras en las que el videojuego, anteriormente mencionado, puede llegar a tener.

e. Modelo para el análisis narrativo de videojuegos: dos estudios de caso

Esta tesis fue desarrollada por Rodríguez (2019), de la Universidad Complutense de Madrid, quien tiene como objetivo aportar “un esquema de análisis narrativo para los videojuegos, usando conceptos propios de los campos de la literatura tradicional y la literatura digital” (Rodríguez, 2019, p.2).

La autora decide hacer un aporte para este tipo de estudio, debido a la limitación de estructuras de análisis que existen en este campo en específico, por tanto, busca con dos estudios de caso, emplear un esquema que no solo ayude a analizar, sino también, a aportar términos relevantes, tanto para el estudio de los videojuegos, como para el estudio de la narrativa y el campo de la cibercultura.

En esta tesis se llega la conclusión de que, si bien es un primer paso para el avance del análisis narrativo de videojuegos, aún hay mucho por crecer y evolucionar en el desarrollo de la misma. Igualmente, la investigación arrojó algunas falencias y mejoras en este primer esquema. Aun así, este esquema básico puede ayudar a tener una base estable para hacer el desarrollo del análisis narrativo del videojuego God of War 4.

7. Metodología basada en la creación

El proyecto hace parte del Centro de Investigación en Ciencias Sociales y Humanas (CISOH), dentro del Grupo de Investigación en Ciencias Sociales, Humanas y Artes (GISOHA), de la Facultad de Humanidades y Artes, con la línea de investigación “Ciencias Sociales y Humanas”, la cual:

Promueve los estudios de las sociedades y colectivos (desde un enfoque no eurocéntrico y lineal) en sus diferentes contextos territoriales y temporales a partir de un enfoque metodológico inter o transdisciplinar, es decir, que desde los diferentes saberes se busca analizar, criticar y reflexionar en torno a las sociedades con miras a fortalecer y generar conocimientos de tipo científico, cultural y artístico. (CISOH, 2019)

La metodología de este trabajo obedece a una investigación de tipo cualitativa-participativa, la cual, es un método donde los investigadores contribuyen, de forma activa, al proceso donde se anima y se fomenta que las personas se apropien del tema y contribuyan con sus experiencias;

en vez de recibir pasivamente la información de expertos de afuera que, en ocasiones, pueden desconocer o no entender debidamente los temas locales. Esta metodología fomenta que la gente comparta la información, aprendan unos de los otros y trabajen juntos en temas comunes. (Carrasco, 2017)

El desarrollo de este trabajo se divide en tres etapas, las cuales son:

7.1. Etapa uno: la historia

En primera instancia, se busca hacer un análisis narrativo y discursivo de la historia del videojuego, para ello, se crea una nueva partida y, posteriormente, se pasa por la experiencia de

viajar y aprender la historia del videojuego de primera mano. De esta forma, se puede entender y tener una base para la investigación de la relación jugador – juego. El desarrollo de esta etapa busca tener una idea propia acerca de la historia de God of War 4 y, tiene como objetivo experimentar, en primera persona, cómo es interactuar con el juego y su narrativa, teniendo así, una visión personal de la propia investigación.

Asimismo, se emplea la observación participante, ya que es una investigación basada en la interacción entre el investigador y lo investigado; permitiendo de esta forma, una recolección de información propia, sin buscar un criterio influenciado por otros. Por tanto, se busca un entendimiento de la historia, desarrollando inquietudes y conclusiones a partir de la experiencia de primera mano que se tenga con el objeto de estudio. “La observación participativa es una estrategia de recolección de información que se compone por tres fases: participación, observación e interrogación” (Huenupil y Miranda, 2018). Con esta metodología se busca adentrarse en la realidad del objeto de estudio, buscando que las reacciones y acciones sean naturales o análogas a dicha realidad (Ruiz, 2019).

Por último, la parte principal de esta etapa se basa en el análisis narrativo o literario, que es una serie de criterios específicos, donde se busca entender “cómo un narrador o escritor estructura la secuencia eventos reales o ficticios, utilizando tanto métodos de lenguaje escritos, como sonoros y/o visuales, para comunicar un significado” (Fernández, 2015). Igualmente, “existen muchas maneras de narrar y que el autor o artista escoja una u otra es significativa” (Fernández, 2015).

Debido a su implementación, se puede conocer qué recursos fueron utilizados por el artista, así como, su intención y consideración al momento de desarrollar y elegir la forma en la que narra su historia. En esa medida, cuando se adentra al análisis de una obra, se busca

comprender todo lo que está enlazado a la misma y, por lo tanto, se quiere llegar a un entendimiento profundo de su significado (Pérez y Gardey, 2021).

El análisis literario cuenta con diversos elementos, los cuales, empiezan conociendo los datos generales del autor y la obra. De acuerdo con Guillén (2020), este se puede dividir en:

- Biografía del autor.
- Contexto histórico y social.
- Género y subgénero literario al que pertenece la obra.
- Movimiento literario al que pertenece la obra.
- Tipo de narrador.

Después de esta primera toma de contacto, se procede a identificar los personajes y su importancia dentro de la obra, los cuales, se pueden dividir en dos grupos:

- Los personajes principales.
- Los personajes secundarios o terciarios.

A continuación, se busca exponer, de manera clara, la trama general de la historia, es decir, los acontecimientos ordenados cronológicamente por los que pasan los personajes.

También, se obtiene el tema principal o Leitmotiv, el cual, es el motivo principal que mueve a los personajes a través de la trama; y, los temas secundarios, que son los asuntos generados alrededor del tema principal y que son importantes para el desarrollo de la historia (Guillén, 2020).

El siguiente paso en el análisis narrativo, es la identificación de la estructura y empleo de los recursos literarios, aquí se debe de tener en cuenta:

- La estructura; que es la forma en que se divide la historia (capítulos, episodios, partes, etc.)

- Las figuras literarias empleadas.
- El tiempo narrativo.
- Los ambientes.

Por último, se crean “los argumentos y la valoración personal de la obra” (Guillén, 2020).

7.2. Etapa dos: Los jugadores

En esta etapa se hace uso de la entrevista como instrumento de recolección de información, para así, tener la información de primera mano sobre cómo los jugadores, pertenecientes a la Generación Z, de las universidades de la ciudad de Cali, se han acercado e interpretado la narrativa del videojuego God of War 4.

Con esto se busca entender y conceptualizar las formas de entendimiento que los jugadores pueden desarrollar durante el juego. Por ejemplo, ¿cómo entienden la historia? ¿Qué es lo importante para entenderla? ¿Cómo se sienten al momento de jugar? ¿Qué piensan y sienten sobre la historia? ¿Cómo la interpretan? ¿Les gusta? ¿Creen que es importante para el desarrollo del juego o solo es una excusa? Estas y otras preguntas se llevan a cabo al momento de implementar esta etapa. Es importante obtener esta información para alcanzar el objetivo de entender y saber qué tipos de relaciones jugador – juego se pueden desarrollar.

Para abordar este apartado, se empieza por categorizar el objetivo de análisis, asegurándose de no pasar de más de cinco categorías, para así, describir correctamente lo que se está investigando y, seguidamente, sistematizar, de manera precisa, el procedimiento. También se deben de tener en cuenta las características de las categorías de análisis:

1. “Surgen por revisión del estado del arte o del marco teórico y con ellas defines qué y cuáles son los conceptos que usarás para explicar tu tema de investigación. También delimitan los límites y alcances de la investigación” (Rivas, 2015, p.11).
2. “Es recomendable identificar un máximo de categorías y subcategorías para facilitar la comprensión de la investigación” (Rivas, 2015, p.11).
3. “La función principal de las categorías de análisis es simplificar la realidad en conceptos comprensibles” (Rivas, 2015, p.11).
4. “Las categorías de análisis suelen dividirse en subcategorías para aclarar los conceptos que se estudian” (Rivas, 2015, p.11).
5. “Es importante destacar que estas categorías deben tener una base teórica sólida y estar respaldadas por investigaciones previas realizadas por otros expertos en el tema” (Rivas, 2015, p.11).

Basándose en lo anterior, las categorías que se utilizan para esta investigación son las siguientes:

- Desarrollo general de la historia.
- Desarrollo de personajes.
- Relaciones familiares.
- Fidelidad a la mitología Nórdica

Teniendo claras las categorías, se procede a realizar la entrevista, para ello, se optó por utilizar entrevistas semiestructuradas, ya que permiten tener cierta flexibilidad para sondear a los entrevistados mientras mantiene una estructura básica. Esta técnica permite obtener datos cualitativos fiables. Una ventaja de las entrevistas semiestructuradas es que “se pueden preparar y analizar las preguntas con antelación” (Ortega, s.f.). Además, se tiene la libertad de “expresar

las preguntas en el formato que prefiera el investigador” (Ortega, s.f.). Sin embargo, una desventaja es que “la flexibilidad ofrecida puede llevar a cuestionar la fiabilidad de los resultados y comparar las respuestas puede resultar difícil debido a que no se sigue una pauta estricta durante la entrevista” (Ortega, s.f.). En este caso, las entrevistas semiestructuradas son especialmente útiles cuando se requiere información precisa y se cuenta con un tiempo limitado para efectuar la investigación (Ortega, s.f.).

Para la elección de los entrevistados, se basa en el concepto de muestra estructural, la cual, “no tiene una representatividad estadística, sino que, se trata de seleccionar grupos específicos de usuarios que representen a su población de referencia” (Prieto y March, 2002, p.366). Asimismo:

En este tipo de muestreo, no basado en la probabilidad, el investigador debe seleccionar a aquellos sujetos que tienen las características de los perfiles que se van a estudiar y, entre ellos, a los más "típicos", a los que tienen más experiencia o conocimiento. (Prieto y March, 2002, p.367)

Para garantizar que los resultados reflejen las percepciones de los diferentes perfiles de usuarios, “la muestra de usuarios seleccionados debe tener una estructura similar a la de la población general. Este tipo de muestreo se utiliza comúnmente en la investigación cualitativa y se denomina muestreo sistemático” (Prieto y March, 2002, p.367).

También se tuvo en cuenta lo dicho por Creswell (2007), en su libro *Qualitative inquiry and research design*, donde expone que, en un estudio narrativo es necesario encontrar una persona accesible y dispuesta a proporcionar información, que se destaque por sus logros o en cosas del común y que pueda ofrecer información sobre un fenómeno específico o tema que se esté investigando. Creswell (2007), da dos fuentes de sujetos basándose en Plummer (1989); en

primer lugar, el enfoque pragmático, que se basa en encontrar a un individuo de interés que surja de un estudio más amplio, de voluntarios individuales o de un encuentro imprevisto. Por otro lado, se puede optar por identificar a una persona que vive en culturas de conflicto, o una persona que ha tenido una influencia destacada en su época, o una persona que ejemplifique a una población más amplia.

Creswell (2007), también sintetiza que, los encuestadores reciben información de los individuos solo después de obtener su consentimiento para participar en el estudio. El investigador debe seleccionar cuidadosamente a los sujetos del estudio, valorando su motivación y explicando, claramente, el propósito del estudio para establecer una buena relación con ellos. Por ello, en la entrevista se utiliza el consentimiento informado, tanto verbal, como por escrito.

7.3. Etapa tres: La creación

Como última de etapa de desarrollo, se tiene la creación de una narrativa transmedia con el objetivo de presentar las conclusiones y los resultados de la investigación efectuada. Este proceso presenta cuatro formatos:

a. Podcast

Una serie podcast, donde se ve el desarrollo del análisis narrativo y discursivo desarrollado. En estos se expone la historia del videojuego, su inspiración y el desarrollo de la misma durante el juego, dando el contexto y las bases del resto de la investigación.

En los últimos años, el podcast ha sido considerado como un universo de posibilidades. Un medio que a pesar de su larga existencia, ha evolucionado y se ha venido adaptando conforme al paso del tiempo (Delgado, 2020).

La versatilidad, la intimidad y la facilidad de producción del podcasting lo convierten en una tecnología lógica para aplicar a contextos educativos flexibles. Como resultado, ha habido un creciente interés académico en el valor del podcasting educativo en los últimos años. Si bien la literatura sobre podcasts educativos ha tendido a explorar la implementación de podcasts en contextos institucionales, los podcasts educativos fuera de la academia también han crecido en popularidad, en la medida en que la "educación" es un subgrupo común en los sitios de agregación de podcasts. (Drew, 2017, como se citó en Delgado, 2020, p.9)

Con la multiplicidad de plataformas que se puede aprovechar el contenido creado, es posible generar relevancia sobre los diferentes aspectos del tema que se va a exponer, liberándose de formatos, guías y lineamientos obsoletos. Esto permite plantear nuevas posibilidades frente a la radio con su sistema tradicional, reunir a varias personas con conocimiento, pero sin preparación profesional en el tema abordado, libres, espontáneos, sin estar condicionados por las rutinas de producción y programación de la radio, dejando al usuario una experiencia amena, agradable y única (García, 2020).

b. Video

Un video informativo donde se muestren cómo los jugadores entienden e interactúan con la historia de God of War 4, es decir, exponiendo los resultados que la investigación arroje, de manera que sea entendible para el público que vea el video. Este formato es creado con una técnica de producción mixta.

Se conoce al video como un medio de difusión y comunicación masivo, combinando elementos como fotografía y audio, favoreciendo el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de un

tema tratado. Salas (2005), como se citó en Monteagudo, Sánchez y Hernández (2007), plantea lo siguiente: “el video didáctico es un medio de comunicación que posee un lenguaje propio, cuya secuencia induce al receptor a sintetizar sentimientos, ideas, concepciones, etc., que pueden reforzar o modificar las que tenía previamente” (p.2).

El video genera interactividad, la cual, se considera como el resultado de un intercambio fluido y efectivo de información, la cual se obtiene y se suministra de forma bidireccional entre un medio y el usuario, es decir, que ha existido un diálogo entre ambos, Se cuenta con enormes ventajas, ya que disminuye los costos, no se necesita de tanto material, su portabilidad es elevada y cuenta con una larga vida útil. (Monteagudo, Sánchez y Hernández, 2007, p.6-7)

c. Artículo

En este apartado se ha decidido crear dos artículos; el primero, expone la experiencia vivida en el desarrollo del presente proyecto; y, el segundo, está orientado a los aportes creativos y de contenido generados por la comunidad del videojuego God of War, 2018. Siendo estos artículos de divulgación, con una estética y estructura más parecida a un artículo de opinión.

Un artículo de divulgación es un medio de comunicación, en el cual, se transmite información sobre un tema complejo de manera clara y accesible para el público general. En el ámbito artístico, los artículos de divulgación pueden ser una herramienta valiosa para el análisis narrativo de obras literarias, películas, series y otros medios creativos.

La lectura de artículos de divulgación artística puede ayudar al lector a comprender mejor el contexto y la intención detrás de una obra, así como, a apreciar las decisiones creativas y narrativas que se han tomado en su realización. Además, estos artículos pueden proporcionar una

perspectiva crítica y un análisis riguroso de la obra, ayudando al lector a formarse una opinión informada sobre ella (Martínez, 2022).

Un artículo de opinión es un texto periodístico, donde el autor expresa su punto de vista o perspectiva sobre un tema determinado. A menudo, se basa en hechos, pero, su propósito principal es argumentar a favor o en contra de una idea o situación específica.

Es importante considerar los artículos de opinión en este trabajo de análisis narrativo, ya que, al igual que en otras formas de narrativa, la perspectiva y la voz del autor son fundamentales para la comprensión de la historia. Los artículos de opinión pueden ser una fuente valiosa para explorar la forma en que los autores utilizan su voz para influir en la percepción del usuario sobre un tema, y cómo usan la narrativa para apoyar sus argumentos (Etecé, 2016).

d. Portal web

El sitio web expone, de manera general, el proyecto con su objetivo, donde se encuentran todos los enlaces para las otras partes del proyecto transmedial. Igualmente, es el que enlaza la narrativa y el que mantiene la unidad temática, aportando un contexto a las demás partes.

Actualmente, la página web es un método de comunicación imprescindible para los usuarios, debido a que, puede llegar a una mayor cantidad de personas, al tiempo que, ofrece una buena calidad de información, servicios y experiencias. Su alcance es mundial, pues, “un sitio web es accesible desde todo dispositivo conectado a una red de internet” (Carena, 2022).

Tabla 1. *Instrumentos de recolección de información*

Objetivo específico	Instrumentos (Se Nombran)	¿Cómo contribuye el Instrumento al objetivo?
----------------------------	----------------------------------	---

<p>Analizar la narrativa y el discurso del videojuego God of War 4.</p>	<p>Análisis Narrativo Jugar el videojuego God of War 4</p>	<p>Permite tener una base a la investigación a desarrollar, comprendiendo la historia del juego.</p>
<p>Determinar cómo los usuarios interactúan con la historia del videojuego.</p>	<p>Entrevista</p>	<p>Permite tener una información de primera mano sobre como los jugadores han interactuado y entendido la historia del videojuego</p>
<p>Crear una narrativa Transmedia que exponga los resultados de la investigación</p>	<p>Guion técnico Guion literario Mapa de navegación Paleta de colores Wireframes Videos Librería de sonido Librería de música Grabaciones de voz</p>	<p>Permite desarrollar los distintos productos que se crearan para mostrar lo resultado y conclusiones de la investigación.</p>

Fuente: elaboración propia.

8. Desarrollo

8.1. Análisis Narrativo

God of War 4, es un videojuego del género de acción – aventura, el cual, se caracteriza por ser una combinación de elementos, como: habilidades físicas de los juegos de acción, donde el jugador hace uso de su velocidad, destreza en el control y tiempo de reacción para avanzar; y, también emplea la exploración, investigación, resolución de puzzles, interacción con personajes y el avance centrado en la historia y otras características de los juegos de aventuras. (Román, 2020)

Este juego emplea la mitología nórdica, con una estética basada en los paisajes de Islandia, donde, se pueden apreciar los espacios míticos como el árbol de Yggdrasil y criaturas como: la serpiente Jörmungandr, contando con un apartado técnico realista en términos de escenarios, texturas e iluminación (Europa Press Portal TIC, 2018).

God of War 4, fue desarrollado por Santa Mónica Studios, es perteneciente a Sony Interactive Entertainment, para la videoconsola de octava generación PlayStation 4, y dirigido por Cory Barlog, quien anteriormente, dirigió God of War 2 (2007); cabe precisar que, tras terminar esa entrega, se retiró; pero, volvió en el 2013, como director para God of War 4, queriendo, Barlog, innovar en este nuevo lanzamiento. Con su equipo, utilizó su experiencia de ser padre de un niño y una niña, para conectar y reinventar a Kratos, dejando en el pasado ser el fantasma de Esparta, cegado por la venganza y, pasando a ser un padre que debía guiar a Atreus, su hijo, para que no recorra el mismo camino que él, dando de esta forma, una nueva versión de Kratos, pero, sin olvidar mantener la esencia de los juegos anteriores (Akiaten, 2019). Barlog, expresó en una entrevista para Euro Gamers, en 2017:

Creo que la industria, los jugadores, el equipo, yo mismo... todos hemos crecido. Hemos evolucionado. Viendo lo que jugamos hoy en día y comparándolo con lo que jugábamos hace diez años, es todo muy distinto. Al volver me di cuenta de que el público quiere algo diferente.” dijo Barlog en una entrevista. (Bratt, 2017)

Es importante mencionar que, Sony estaba presionando a sus trabajadores, ya que querían que se desarrollara Internal 7 y God of War 4 al mismo tiempo, lo que hizo que, los desarrolladores se preocuparan por esto. Pero, un aspecto positivo de eso era que tenían que compartir recursos para ambos juegos para que fuera efectivo. El equipo de desarrollo de GOW 4 estaba apurado por culminar el juego, ya que no contaban con mucho tiempo hasta la fecha de entrega, pero, aun así, gracias a la gran dirección de Cory Barlog, los desarrolladores pudieron terminar el juego en el periodo estipulado.

8.1.1. Análisis del videojuego según su narrativa

- **Paso 1: Objeto electrónico literario**

Para realizar el análisis de God of War 4, se tuvo como referencia el trabajo de Rodríguez (2017). En esa medida, se debe determinar si realmente es posible analizar el videojuego como un objeto electrónico literario, es decir, si cumple los seis puntos propuestos por Alcknar (2013):

1. “La extrema importancia de sus elementos visuales” (Rodríguez, 2017, p.21).
2. “Su visualidad heterogénea” (Rodríguez, 2017, p.21).
3. “La heterogeneidad general de todo lo que se encuentra en el ambiente de lectura” (Rodríguez, 2017, p.21).
4. “La lectura inmersiva que prácticamente se le impone al lector” (Rodríguez, 2017, p.21).
5. “La participación que se le exige al lector” (Rodríguez, 2017, p.21).

6. “Las constantes transformaciones sufridas por la obra” (Rodríguez, 2017, p.21).

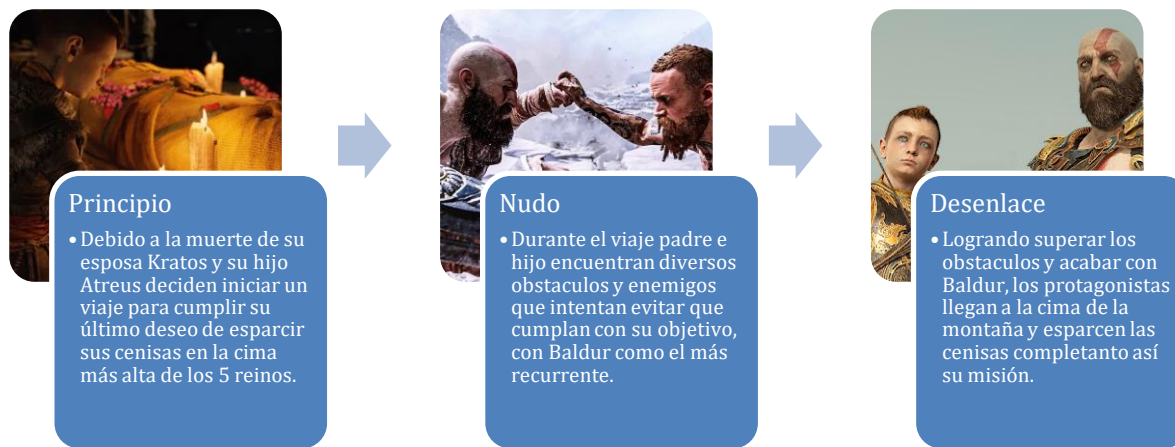
Estos puntos son cumplidos por God of War 4, ya que, al ser un videojuego, es una obra narrativa donde convergen los diferentes elementos audiovisuales, a los que refiere los puntos 1, 2, y 3; la inmersión e interactividad propia del medio, ligado a los puntos 4 y 5. A pesar de ser una historia en el que los usuarios no pueden cambiar con sus acciones, es una historia acerca del cambio de sus personajes principales a través de la historia, completando así, el punto 6.

Teniendo claro que, el juego cumple como objeto electrónico-literario, se puede proceder al análisis narrativo:

- **Paso 2: Estructura narrativa**

En este paso, se debe identificar las partes: principio, nudo y desenlace, que son la base de la estructura narrativa básica aristotélica, creando así, un resumen de la historia que se plantea en el videojuego, quedando de la siguiente forma:

Figura 1. *Estructura narrativa*



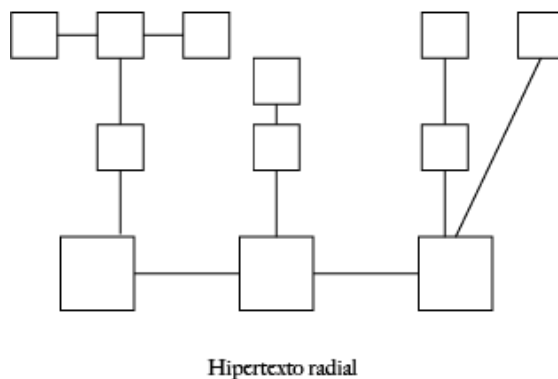
Fuente: elaboración propia.

Aunque este planteamiento de resumen es correcto a primera vista, aún es sobrio si se analiza de manera detenida. Anteriormente, se vieron los distintos modelos narrativos que pueden presentarse en los videojuegos, teniendo en cuenta eso, se puede llegar a la conclusión que, la estructura narrativa que maneja God of War es lineal expandida o narrativa de caminos críticos. Esto quiere decir que, durante la parte central de la historia o el nudo, no está limitado a seguir el camino preestablecido, en cambio, se tiene la oportunidad de recorrer otros caminos que ayudan a aumentar el conocimiento de la historia general del mundo del juego o de sus personajes, creando de esta forma, una sensación de mundo abierto, que busca ser explorado para llegar a comprenderlo.

- **Paso 3: Estructura narrativa hipertextual**

La estructura hipertextual que maneja el videojuego es una *radial*, es decir que, la información que se encuentra en el juego no siempre va a estar ligada a la historia principal; algunas veces está ligada a un personaje en particular, como la historia de Freya como la reina de las valquirias, cuya información se encuentra en una serie de misiones secundarias; y, otras veces, son curiosidades sobre el mundo, como la información sobre los gigantes, que se plantea en varios santuarios que están en distintas partes del mundo, los cuales, se van encontrando a medida que el jugador explora el mismo.

Figura 2. *Hipertexto radial*



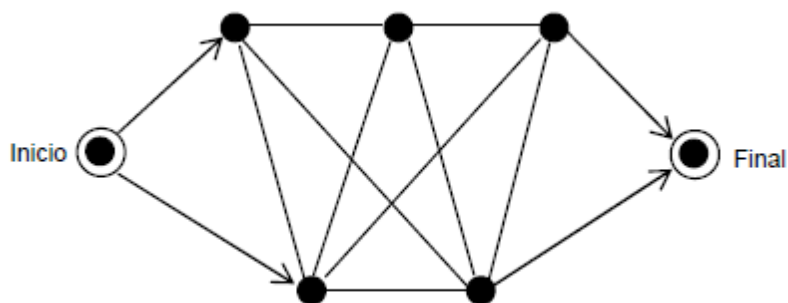
Fuente: Cruz Rubio, O. F., y Ocaña Ortiz, F. A. (2019). *Evaluación estructural de pavimentos flexibles construidos en la localidad de Usme utilizando el difractómetro de impacto o FWD* [trabajo de grado, Universidad Santo Tomás]. Bogotá.

- **Paso 4: Tipo de argumento**

Basándose en las estructuras argumentales presentadas por Pérez (2010), se puede definir que, God of War presenta una estructura de red simple, ya que el jugador tiene cierta capacidad de elección sobre el orden de las misiones a las que se enfrenta. Es decir, el jugador puede decidir seguir con la historia principal o entretenerse con misiones secundarias, con la

tranquilidad y la certeza de poder volver a retomar el hilo de la narrativa que había dejado inconclusa en aras a la exploración.

Figura 3. *Simplificación del argumento de red simple*



Fuente: Pérez Latorre, O. (2010). *Análisis de la simplificación del videojuego* [tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra]. España.

- **Paso 5: tipo de Narración**

De acuerdo con los tipos de narración que plantea Rodríguez (2017), se encuentra que, *God of War* puede tener dos de las cuatro categorías: la dictada y la embebida. Por parte de la **dictada**, se argumenta que, sin la exploración y, centrándose solo en la línea de misiones principal, se perdería mucho de la historia planteada por el juego; el problema surge cuando se entiende que la parte “perdida” son curiosidades y “extras” que enriquecen la historia principal, pero no la merman, ya que un jugador que solo se pasa la historia principal puede entender perfectamente el argumento presentado por los creadores del juego, tal como, un jugador que se “platinó” o terminó el juego al 100 %, puede marcar la diferencia; eso radica en los detalles, más no en lo general. Por otro lado, la **embebida** resuelve este problema, dado que, el jugador no tiene la posibilidad de cambiar la historia en ningún ámbito, más que el orden de la misma. La historia

no está ligada a la exploración, al contrario, la exploración es una herramienta ligada a la historia principal. No es indispensable explorar todo el mundo para comprender la historia y, esta solo se necesita para poder superar las misiones ya planteadas; aparte de eso, en la narración embebida se explica que tienen escenas definidas como cinematográficas y no interactivas, lo que le da peso y cierre a este tipo de narración, puesto que, en God of War es común encontrarse con este tipo de escenas.

- **Paso 6: tipo de narrador**

God of War, es un juego de acción y aventura, con una cámara dinámica, en tercera persona. El jugador controla a Kratos y experimenta la historia desde su perspectiva, es decir, el explorar es parte intrínseca de la historia, ya que es necesaria para ir descubriéndola, pero sin ser el objetivo principal de la misma. Por lo tanto, al momento de ir explorando, guiados por las misiones que se van presentando, los jugadores experimentan la historia de primera mano. Dicho de otra manera, no existe un narrador que le diga al jugador lo que está pasando, ellos son el personaje principal de la historia y la viven en “carne propia”.

- **Paso 7: tipo de lectura**

En este paso, se recuerda el tipo de producto que se está analizando. Por lo tanto, es un videojuego, es decir que, convergen diferentes medios para crear una atmosfera única e inmersiva que da la sensación de verosimilitud al momento jugar, además de utilizar tanto el sonido, como los lugares para aportar a la narrativa que se está planteando. Teniendo esto claro, se puede llegar a la conclusión que, el tipo de lectura planteada es **Ecfrástica**, la cual es expuesta

por Rodríguez (2017), como, “la más a fin a los videojuegos, al ser capaz de llevar al jugador a comprender la historia, usando distintos medios al mismo tiempo”.

9.Resultados

Tabla 2. *Resultados*

	Resultados
Estructura Narrativa	Estructura lineal expandida o narrativa de caminos críticos
Tipo de Estructura Hipertextual	Hipertexto Radial
Tipo de Argumento	Argumento red simple
Tipo de Narración	Narrativa Embebida
Tipo de Narrador	No dispone de Narrador
Tipo de Lectura Aplicable	Lectura Ectrástica

Fuente: elaboración propia.

Como se puede observar, el juego muestra una curiosa mezcla de *linealidad* con su estructura narrativa, mientras aporta la *no linealidad* con su estructura hipertextual y tipo de argumento. Aunque esto se debe, en cierto modo, al género que porta, también se debe a la evolución que tuvo el juego frente a sus entregas anteriores; en este juego, los desarrolladores buscaban que los jugadores tengan más libertad, dándoles la oportunidad de explorar un mundo amplio, pero teniendo una narrativa clara para desarrollar mejor al personaje principal. Además, es cerrada, lo que indica que, no emplearon la inteligencia artificial para crear distintos finales.

Al usar la perspectiva de tercera persona, ayuda al jugador a entender el punto de vista del protagonista, de sus luchas, sus demonios internos y sus elecciones; permitiendo de esta forma, empatizar con el personaje y lograr una mayor inmersión en su historia. Esto también es

apoyado por la música y el escenario, los cuales, cuentan con un adecuado audio y recurso visual que, si fueran eliminados, entorpecerían la experiencia de usuario, así como, el valor narrativo de la obra.

9.1. El camino del héroe

El camino del héroe es una estructura narrativa que enmarca la evolución de un personaje. Durante el videojuego de God of War, se puede apreciar cómo, tanto Kratos, como Atreus, atraviesan por este tipo de evolución, la cual se muestra a continuación:

9.1.1. La salida

1. **La llamada de la aventura:** este primer paso se presenta con la muerte de la madre de Atreus, con su último deseo de esparcir sus cenizas en la cima de la montaña más alta de los 9 reinos.
2. **El rechazo de la llamada:** Kratos, inicialmente, rechaza el iniciar el viaje, ya que piensa que Atreus no está listo para hacerlo, decidiendo quedarse un tiempo más para entrenarlo.
3. **La ayuda sobrenatural:** aquí se pueden poner dos ejemplos; el encuentro con la bruja del bosque, la cual funge como sanadora y guía, en primera estancia; y, luego, el encuentro con Mimir, el principal guía y mentor en la mayoría de la aventura.
4. **Cruzando el umbral:** Kratos y Atreus abandonan su hogar de manera forzada, debido a la llegada de Baldür, el principal enemigo de la historia; y, de esta forma, comienzan su viaje por las peligrosas tierras nórdicas.

5. **En el vientre de la ballena:** este sería también representado con la primera batalla contra Baldür, batalla que solo libra Kratos y, para Atreus, sería el dejar los límites del bosque, el único mundo que ha conocido.

9.1.2. La iniciación

1. **Las pruebas:** tanto Kratos, como Atreus, enfrentan numerosos desafíos y obstáculos, tanto físicos, como emocionales, mientras viajan por el reino. Son numerosas y pueden ser representadas como misiones principales; algunas destacables son las que suceden en Alfheim, la cual crea mucha tensión en la relación padre e hijo, y la de Helheim, donde Kratos vuelve a confrontar su pasado.
2. **El encuentro con la diosa:** en este apartado, se puede destacar a Freya, la cual ayuda constantemente a los protagonistas con su magia y sanaciones, además de sus consejos. También hay que destacar a los enanos herreros Sindri y Brok, los cuales mejoran las armas y armaduras del padre e hijo.
3. **La mujer como tentadora:** en Alfheim, Kratos entra en una luz donde revive unos de los momentos más relevantes que tuvieron él y su fallecida esposa, Faye. Sin ser consciente del tiempo que pasaba dentro de esta ilusión, es tentado a ir a un lugar sin retorno solo para ser salvado por su hijo. Para Atreus, sería su propio conocimiento de ser un dios, sin ser consciente de la responsabilidad y el peso que conlleva tener ese poder, dejándose llevar por su propia arrogancia y casi perdiéndose en ella, para ser confrontado y puesto a tierra por su padre.
4. **Expiación con el padre:** Kratos se enfrenta a su pasado. Expone ante su hijo, uno de sus más grandes miedos y, al ser aceptado por este, comprende cómo ser un padre

- para Atreus. Atreus acepta el pasado de su padre, comprende que él también cometió errores y se llena de esperanza al escuchar la frase “seremos los dioses que elijamos ser”. Al entender que no solo se trata del poder que se tiene, sino también, de cómo se elige utilizarlo.
5. **Apotheosis:** este está muy ligado al anterior, ambos comprenden que el camino de violencia y muerte no es el único que existe. Es posible para ellos encontrar otro sendero en su viaje como dioses.
 6. **La última bendición:** ellos por fin llegan a la cima de la montaña de Jötunheim y esparcen las cenizas de Falle, cumpliendo así, su misión.

9.1.3. El regreso

1. **Rechazo del regreso:** en este apartado, puede haber dos interpretaciones; la primera, es que no existe un rechazo frente al regreso, ya que, tanto Kratos, como Atreus, vuelven a su hogar inmediatamente después de cumplir su misión. La segunda, es que ellos son o serán obligados a volver a salir de su casa debido a las profecías sobre Atreus, que están pintadas en los muros de Jötunheim y, también, por la llegada del dios Thor, quien posiblemente, busque venganza por la muerte de sus hijos.
2. **El vuelo mágico:** esto se puede interpretar como parte integral de la historia general, ya que los protagonistas se esconden o se escapan, constantemente, de Baldür, quien les impide el paso en distintas ocasiones por medio de una batalla, dando especial énfasis en el último enfrentamiento que tiene con él. Aunque esto es antes del regreso, si se busca algo después de haber completado la misión, no se podrá encontrar mucho, por no decir nada.

3. **Rescate desde afuera:** se tiene el mismo dilema que con el punto anterior; se puede interpretar como la ayuda que reciben tanto Freya, al querer detener la pelea; como de Jörmungandr, en la batalla final. Pero, después de haber cumplido la misión, los protagonistas no consiguen ayuda para regresar a casa.
4. **El cruce del umbral del retorno:** Kratos y Atreus, regresan a su hogar en las montañas, trayendo consigo, una nueva comprensión del mundo y de sí mismos.
5. **Maestro de dos mundos:** padre e hijo aprenden a integrar su experiencia y conocimiento adquirido durante su viaje. Aprenden a aceptar sus errores y a dejar ir el pasado, sin olvidarlo. Algo muy bien representado por Kratos, al dejar ir las vendas de sus brazos.
6. **Libertad para vivir:** aquí se llega al final del juego. Los héroes llegan a casa dispuestos a descansar, pero, el jugador es consciente de que la historia no ha terminado, debido a el sueño que tiene Atreus con la llegada de Thor.

9.2. Entrevistas

Se identifican los objetivos de la entrevista, los cuales son: conocer la historia desde el punto de vista del entrevistado, explorar qué piensa el entrevistado sobre los personajes dentro de la historia y, por último, determinar los conocimientos que tiene el entrevistado sobre la inspiración del juego.

Para esto, se seleccionó un grupo de personas de la Generación Z, que sean estudiantes de alguna universidad, ubicada en Santiago de Cali, que haya experimentado el juego o que tenga un conocimiento muy amplio sobre la historia del mismo.

Las preguntas de la entrevista fueron diseñadas a partir de los objetivos de la presente investigación, permitiendo que los entrevistados proporcionen información clara sobre las mismas.

Para finalizar, se analizaron las entrevistas realizadas, con el fin de realizar una conclusión y poder identificar cómo los usuarios interpretaron la historia del videojuego, desde su punto de vista.

Los resultados obtenidos de las entrevistas, en general, fueron muy positivos. Se obtuvieron algunas respuestas inesperadas por parte de algunos de los entrevistados, las cuales generaron un interés por conocer los puntos de vista de los demás. Las entrevistas fueron muy fluidas y entretenidas, ya que se logró generar una buena conexión entre los entrevistadores y el entrevistado.

De las entrevistas también se pudo concluir que, el hecho de que el hijo de Kratos (Atreus), resultó ser el personaje menos querido por parte de los entrevistados, aun así, la mayoría estaba conforme con su desarrollo narrativo. También, se concluyó que, Freya es el personaje que no tuvo mucha importancia en el desarrollo de la historia (según los entrevistados); y, que el equipo de desarrollo de Santa Mónica Studios, tuvieron una buena decisión al cambiar el estilo del nuevo God of War, a comparación de sus anteriores entregas. Pero, aun mantiene la misma esencia de un buen GOW y, que a pesar de que no todos los personajes, sucesos y demás elementos, fueron cien por ciento leales a la mitología nórdica real, supieron sacarle provecho y adaptarlo de manera efectiva al videojuego.

9.4. Podcast

Enlace producto:

<https://soundcloud.com/el-viaje-530711804>

9.4.1. Resumen por capítulo del Podcast

Capítulo 1:

Título: Cómo se desarrolló God of War.

Se expone en detalle cómo se desarrolló la historia, los personajes y los temas del juego. Se analiza lo que hace que la narrativa de God of War se destaque en comparación con otras historias y, cómo esto atrae al público de manera efectiva.

Además, se habla sobre los puntos fuertes de la narrativa, incluyendo la exploración de temas como, la paternidad, la redención y el duelo. También se discute la evolución del personaje principal, Kratos, y cómo su personaje se desarrolla a lo largo del juego.

En general, se examina cómo se construye una narrativa efectiva en un videojuego, y cómo God of War utiliza la narrativa para mejorar la experiencia del jugador y crear una conexión emocional con la historia.

Capítulo 2:

Título: Desarrollo de los personajes dentro de God of War 2018.

Se explora cómo los personajes evolucionan a lo largo del juego, en términos de comportamiento, pensamientos, creencias y relaciones. Asimismo, se discute cómo las decisiones de los personajes cambian a medida que avanza la historia y, cómo estas decisiones afectan su desarrollo.

Además, se analiza cómo los personajes son diferentes al final del juego, en comparación con el inicio y, cómo sus experiencias y relaciones los han moldeado. Se discuten los puntos de

inflexión en la historia que llevan a los personajes a cambiar y crecer, así como, la relevancia de estos cambios para la trama en general.

Capítulo 3:

Título: Las relaciones de familia en God of War.

Se aborda la historia detrás de la separación y posterior reconciliación de los personajes Brok y Sindri. También, se profundiza en la relación entre Kratos y su hijo, Atreus, incluyendo cómo Kratos lidia con su pasado mientras intenta ser un buen padre y cómo la crianza de Kratos afecta el comportamiento de Atreus.

Además, se explora cómo la relación de la diosa Freya con su familia, tiene un impacto en la historia del videojuego. Finalmente, se analiza cómo las acciones de los personajes tienen un efecto dominó en los demás a lo largo del juego.

Capítulo 4:

Título: ¿Qué tan fiel es el videojuego con respecto a la mitología nórdica?

Se discute en detalle cómo el juego se acerca a los sucesos, relaciones, habilidades y comportamientos de la mitología nórdica, y qué elementos se desvían de la tradición.

Igualmente, se analiza cómo se aborda la mitología nórdica en el juego, y si la interpretación del juego es auténtica a la mitología original. También, se explora cómo el juego utiliza la mitología nórdica como base para su historia y personajes.

9.5. Video

Enlace producto:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZNtlnsvb7oY>

9.5.1. Resumen

El video empieza con una pregunta: “¿la redención existe?”, dando a entender la idea básica de la historia a abordar. Luego, se procede con un pensamiento común de la saga en general y, posteriormente, se presenta una breve introducción del tema a tratar en el video.

La parte más larga del video consta de un resumen de la historia con distintos comentarios del narrador y el uso de fragmentos del juego, para ayudar al espectador a ubicar los momentos de los que se están hablando.

Por último, el video concluye con la apreciación que tiene la comunidad acerca de la historia general y, específicamente, de los personajes de God of War. También expone cómo los cambios implementados en esta entrega mejoraron la experiencia del juego, sin descartar ni olvidar las anteriores. Esto generó algo de nostalgia en los jugadores veteranos de la saga.

9.6. Artículos

Enlace primer artículo:

<https://unviajenarrativo.blogspot.com/p/los-tres-semestres-que-transcurrieron.html>

Enlace segundo artículo:

<https://uncaminoinolvidablegow.blogspot.com/p/la-comunidad.html>

9.7. Portal web

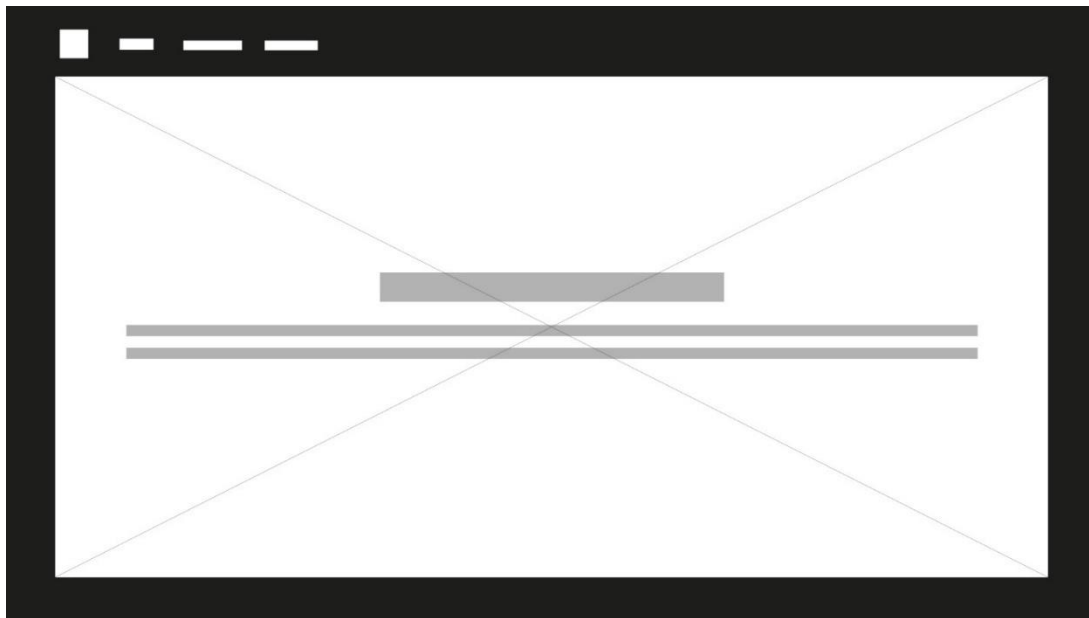
Enlace producto:

<http://elviaje.rf.gd/>

9.7.1. Desarrollo

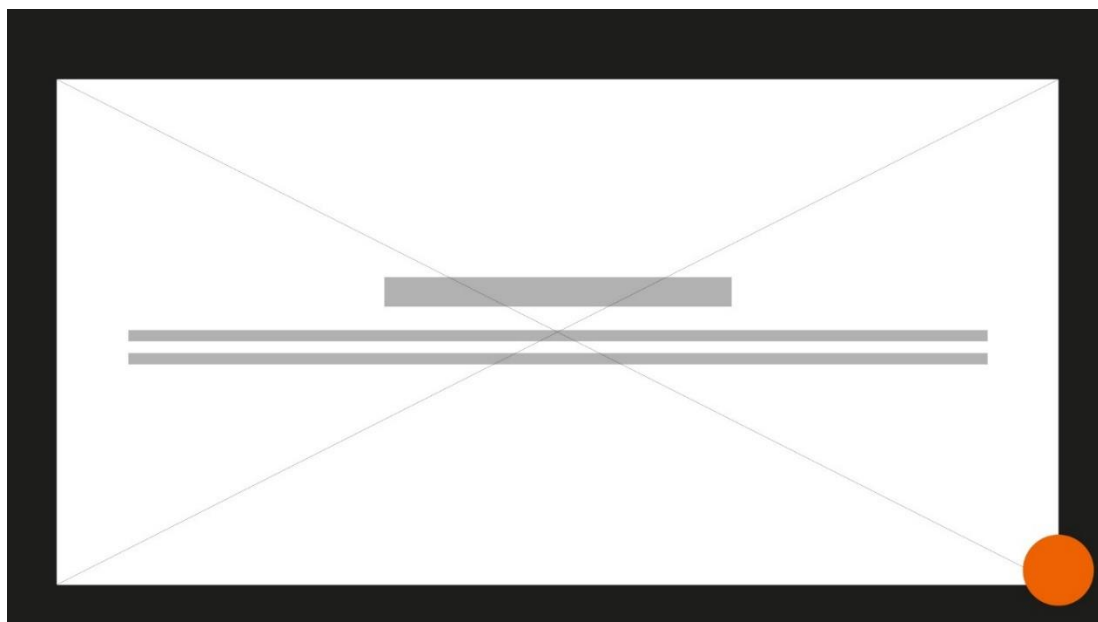
Para generar una buena experiencia al usuario, se plantearon varias formas de realizar el portal web. Para ello, se necesitó de un wireframe, el cual, es un esquema o boceto que permite tener una idea del sitio web en baja fidelidad.

Figura 4. *Esquema sitio web (parte 1)*



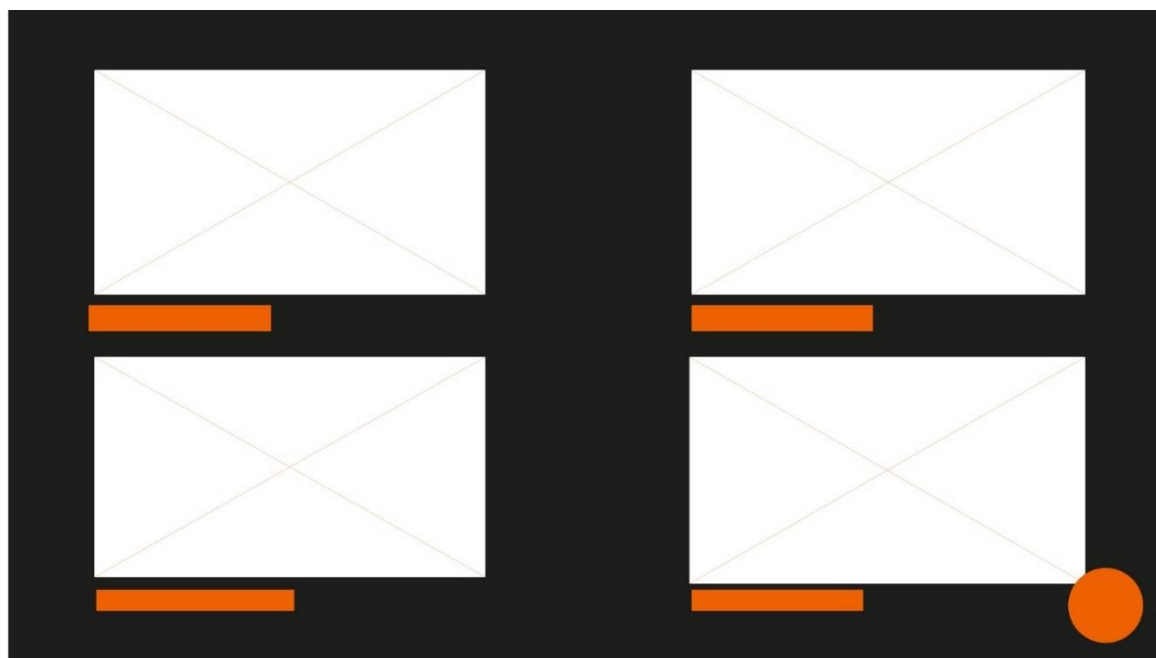
Fuente: elaboración propia.

Figura 5. *Esquema sitio web (parte 2)*



Fuente: elaboración propia.

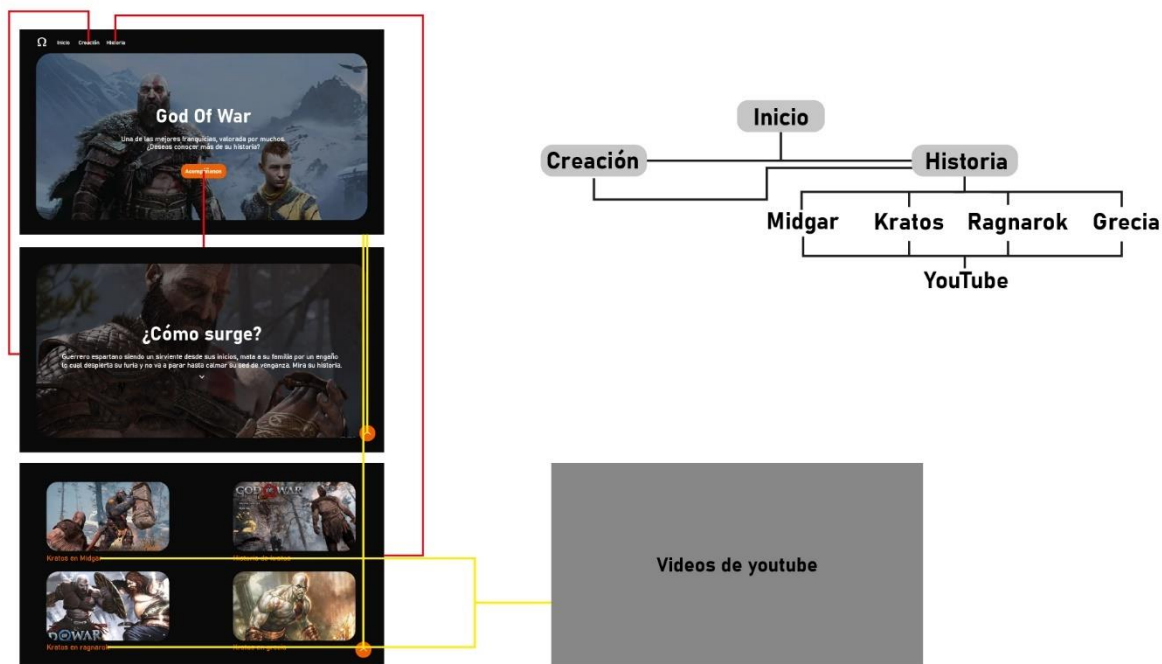
Figura 6. *Esquema sitio web (parte 3)*



Fuente: elaboración propia.

Una vez se defina la estructura del portal, se pensó en una forma fácil para que el usuario pueda navegar por este. Para ello, el silo y wireflow son importantes; el silo, permite crear una estructura, la cual se optimiza con el fin de brindar una experiencia más sencilla al usuario que accede al portal. El wireflow es el flujo de trabajo, es cómo se espera que la persona navegue por el sitio; por tanto, se eligió una estructura de navegación lineal.

Figura 7. Prototipo sitio web



Fuente: elaboración propia.

Para verificar su funcionamiento, se realizó un prototipo que se asemeje lo más posible al resultado final esperado.

<https://www.figma.com/proto/Nl6v8QlrUr6h1TeGN6yNSe/Proyecto-GOW?node-id=1%3A40&starting-point-node-id=1%3A40>

Conclusiones y recomendaciones

Las conclusiones se dividen en tres partes; la primera, se basa en el análisis narrativo: la entrega de este videojuego God of War (2018), aunque cuenta con una estructura narrativa de caminos críticos, se observó que, su estructura hipertextual y el tipo de argumento que se le presenta al consumidor, le brinda una experiencia completamente diferente a la que esta narrativa debería proveer, ya que estas otras ayudan al dinamismo del propio videojuego, evitando la monotonía de una historia contada cronológicamente, generando un mayor impacto a un mediano y largo plazo.

En cuanto a los jugadores, se puede observar la coherencia entre el buen desarrollo de esta entrega y su apoyo incondicional al mismo, ya que, a pesar de haber apostado por un cambio drástico de mitología, historia y jugabilidad, el producto brindado por Santa Mónica Studios, salió muy rentable y memorable para el público objetivo; eso se puede evidenciar en las opiniones de la comunidad hacia las diferentes categorías, las cuales se investigaron: compatibilidad de la audiencia en cuanto a su buena sintonía con la historia, la motivación de expandir esta entrega a diferentes canales y plataformas, permitiendo generar nuevo contenido. Además, son considerados como el mejor videojuego del año 2018, ganando el premio a “Game of the Year”, premio a la mejor banda sonora y premio a la mejor narrativa que un videojuego puede ofrecer.

También se debe tener en cuenta el cómo este videojuego enfatiza las relaciones familiares, ayudando a los jugadores a identificar y relacionarse con las dinámicas presentadas, aportando de esta forma un subtexto que ayuda a la comprensión e interpretación de la obra propia de cada individuo.

Por último, el producto transmedial creado fue adecuado para el tiempo de desarrollo que se tuvo. El público objetivo comprendió su navegación y cumplió con el propósito que se estableció, aun así, se debe tener en cuenta los limitantes que se tuvieron, como por ejemplo, los pocos esquemas de análisis narrativos para videojuegos, que aún están en vías de desarrollo. Esto quiere decir que, se puede dar un mejor desempeño en futuros proyectos, ya sea utilizando videojuegos con estructuras narrativas diferentes, que ayuden a la comprensión de estos por parte de los usuarios y, la utilización de nuevos esquemas que se presenten en pro de mejorar la investigación de los videojuegos, basándose en un punto de vista narrativo, lo cual, permitirá explorar, en profundidad, sus historias.

Referencias Bibliográficas

- Akiaten, B. (10 de Junio de 2019). Raising Kratos en español: El documental completo sobre God of War. *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=1ILLuEE1hgA>
- Ardila Puentes, S. M. (8 de Marzo de 2020). *Las relaciones familiares en la narrativa de Tomás González y Luis Fayad* [trabajo de grado, Universidad Nacional de Colombia]. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/76008>
- Artigas, S. G. (30 de Marzo de 2016). Analizando la experiencia de usuario en videojuegos. *Torresburriel Estudio*. <https://www.torresburriel.com/weblog/2016/03/30/analizando-la-experiencia-de-usuario-en-videojuegos/>
- Bratt, C. (23 de Junio de 2017). Entrevista con Corey Barlog, director del nuevo God of War de PS4. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.es/entrevista-con-corey-barlog-director-god-of-war>
- Brugat, M. (14 de Marzo de 2022). Un jugador completa 'Elden Ring' sin recibir ni un golpe: qué es el 'No-Hit' y por qué es tan popular. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/videojuegos/20220314/8122628/jugador-completa-elden-ring-que-es-no-hit-popular.html>
- Carena, V. (4 de Julio de 2022). Por qué es importante tener un sitio web. *Neolo Blog*. <https://www.neolo.com/blog/por-que-tener-sitio-web.php>
- Carrasco, P. (Diciembre de 2017). *Guía de metodologías participativas, para facilitadores de grupos*. Servicio de Salud Metropolitano Sur Oriente. <https://redsalud.ssmso.cl/wp->

content/uploads/2019/03/Gu%C3%ADa-de-metodolog%C3%ADas-participativas-para-Facilitadores-de-grupos.pdf

Churchville, F. (Septiembre de 2020). Interfaz de usuario (UI). *Computerweekly*.

<https://www.computerweekly.com/es/definicion/Interfaz-de-usuario-UI>

CISOH. (2019). *Grupos de investigación*. Centro de Investigación en Ciencias Sociales y Humanas, CISOH. Universidad Santiago de Cali. <http://cisohtusc.blogspot.com/p/grupos-de-investig.html>

Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry and research design*. Sage Publications. California.

Cuali, V. R. (9 de Abril de 2021). qué es un analisis de un texto narrativo. *Aleph*.

<https://aleph.org.mx/que-es-un-analisis-de-un-texto-narrativo>

cursounamadmi. (13 de Octubre de 2021). El discurso narrativo. *Educapedia*.

<https://cursoparalaunam.com/el-discurso-narrativo>

Delgado Mahecha, E. Y. (2020). *Importancia del podcast como formato de producción de contenido sonoro en Uniminuto radio UVD* [trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Colombia.

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/11124/1/UVDT.C_DelgadoEdgar_2020.pdf

Díez M, B. L. (2007). El resumen de un artículo científico. Qué es y qué no es. *Investigación y Educación en Enfermería*, 14 - 17. <https://www.redalyc.org/pdf/1052/105215404001.pdf>

Díez, R. (14 de Septiembre de 2017). ¿Cómo empezaron a narrar historias los videojuegos?

Letras Libres. <https://letraslibres.com/cultura/como-empezaron-a-narrar-historias-los-videojuegos/>

Educarex. (s.f.). Historia y discurso narrativo. *Educarex*.

<http://contenidos.educarex.es/mci/2003/18/bachillerato/t1p1.htm>

Equipo de Expertos en Empresa. (13 de Septiembre de 2018). La importancia del diseño UX en el mundo de los videojuegos. *Universidad Internacional de Valencia*.

<https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/la-importancia-del-diseno-ux-en-el-mundo-de-los-videojuegos>

Esneca. (4 de Noviembre de 2020). ¿Qué es la estructura narrativa y cuántos tipos existen?

Esneca Business School. <https://www.esneca.com/blog/estructura-narrativa-tipos/>

Espinoza, R. (3 de Mayo de 2011). Narrativa lineal y Narrativa no lineal. *Narrativa Digital*.

<http://narrativadig.blogspot.com/2011/05/que-diferencia-hay-entre-texto-e.html>

Etecé, (14 de Septiembre de 2016). Artículo de Opinión. *Enciclopedia Humanidades*.

<https://humanidades.com/articulo-de-opinion/>

Euroinnova. (s.f.). Tipos de estructuras narrativas. *Euroinnova*.

<https://www.euroinnova.co/blog/tipos-de-estructuras-narrativas>

Europa Press Portal TIC. (28 de Abril de 2018). God of War 4, el retorno de un dios por la puerta grande. *Portal Tic*. [https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-god-of-war-retorno-dios-puerta-grande-](https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-god-of-war-retorno-dios-puerta-grande-20180428125935.html#:~:text=El%20videojuego%20se%20centra%20en,criaturas%20como%20la%20serpiente%20J%C3%B6rmungandr)

[20180428125935.html#:~:text=El%20videojuego%20se%20centra%20en,criaturas%20como%20la%20serpiente%20J%C3%B6rmungandr](https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-god-of-war-retorno-dios-puerta-grande-20180428125935.html#:~:text=El%20videojuego%20se%20centra%20en,criaturas%20como%20la%20serpiente%20J%C3%B6rmungandr)

Fandom (2018). Thamur: God of War Wiki. *Fandom*.

<https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Thamur>

- Fernández Núñez, L. (2015). Cómo aplicar el análisis narrativo temático al análisis de narrativas escritas en entornos online. *REIRE: revista de innovación y educación*. 8(1), pp.92-106.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4990076>
- Ganuzo, L. (12 de agosto de 2022). El Éxito de la Experiencia de Usuario (UX). *Marketing Plus*.
<https://www.marketingplus.com.sv/post/el-éxito-de-la-experiencia-de-usuario-ux>
- García García, F. (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. *Icono 14: Revista de comunicación y tecnologías emergentes*. 4 (2). Madrid, España.
<https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556594001.pdf>
- García Marín, D. (2020). *Del zine al podcast. Repensar la cultura de la participación desde un análisis comparativo de los medios alternativos* [trabajo de grado, Fundación Universitaria San Pablo].
https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/10829/1/es_a5_stamped.pdf
- Giraldo León, C. I. (2018). *Funciones ejecutivas y creatividad en videojugadores expertos e inexpertos* [trabajo de grado, Universidad Nacional de Colombia].
<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/62801>
- Gómez García, Y. (s.f). Tipos de textos narrativos. *Tomi Digital*.
https://tomi.digital/es/101964/tipos-de-textos-narrativos?utm_source=google&utm_medium=seo
- González Sánchez, J. L. (2010). *Jugabilidad. Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos* [tesis doctoral, Universidad de Granada].
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/5671>
- González Sánchez, J. L., Padilla Zea, N., Gutiérrez, F. L., y Cabrera M. J. (s.f.). *De la Usabilidad a la Jugabilidad: Diseño de Videojuegos Centrado en el Jugador*.

- Universidad de Granada. España. <https://lsi2.ugr.es/~juegos/articulos/interaccion08-jugabilidad.pdf>
- González, A. (3 de Mayo de 2018). God of War vende más de 3,1 millones de copias en menos de tres días. *Vandal*. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350707054/god-of-war-vende-mas-de-31-millones-de-copias-en-menos-de-tres-dias/>
- Guillén, E. (22 de Agosto de 2020). Guía de análisis literario para la narrativa: cuento y novela. *Soy Literauta*. <https://soyliterauta.com/guia-de-analisis-literario/>
- Hernández, A. (15 de Marzo de 2018). La importancia de la inmersión en los videojuegos. *Nintenderos*. <https://www.nintenderos.com/2018/03/articulo-la-importancia-de-la-inmersion-en-los-videojuegos/>
- Hunuapil, S., y Miranda, S. R. (junio 26 de 2018). La Observación Participante: Fases, ventajas y desventajas. *Psico-Educación Comunitaria*.
<http://saulmirandaramos.blogspot.com/2018/06/la-observacion-participante-fases.html#:~:text=En%20definitiva%20la%20Observación%20Participativa,desventajas%20al%20proceso%20de%20investigación.>
- Jiménez García, B., y García González, L. A. (2016). *Nuevas formas de contar: novelas y videojuegos* [trabajo de grado, Universidad de San Buenaventura]
<http://bibliotecadigital.usb.edu.co/handle/10819/4765>
- La Casa de El (2022). La narrativa en los videojuegos está de moda. *La Casa de El*.
<https://www.lacasadeel.net/2022/02/narrativa-videojuegos-moda.html#:~:text=Narrativa%20ramificada%3A%20siendo%20una%20de,ofrecer%20a%20jugador%20camino%20alternativos.>

- Lapassade, P. (s.f.). *La estructura de una obra. Artes visuales EIFB*. https://artes-visuales.weebly.com/uploads/4/7/6/2/4762720/estructura_de_1obra.pdf
- Manterola, C., & Otzen H., T. (2013). Porque investigar y como conducir una investigación. 1498-1504 .
- Martín Martínez, J. V. (2020). *Historia vs. Discurso*. Universidad Miguel Hernández: <https://josevicentemartin.umh.es/bio/ficha-umh/>
- Martínez, A. (16 de Junio de 2022). Definición de Artículo. *Concepto Definición*. <https://conceptodefinicion.de/articulo/>
- Martínez, D. (12 de Abril de 2018). Análisis de God of War El regreso de Kratos para PS4. *Hobby Consolas*. <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-god-war-regreso-kratos-ps4-199836>
- Matéus Ferro, G. E. (2007). Psicología de la comprensión textual y control de la comprensión: revisión de conceptos. *Folios. revista de la Facultad de Humanidades Núm. 26*, 39-48.
- Maza, M. (27 de Noviembre de 2020). Estructura de un texto narrativo. *Un Profesor*. <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/estructura-de-un-texto-narrativo-1677.html>
- Mazlum, P. (2021). ¿Qué es una estructura narrativa? *Platzi*. <https://platzi.com/blog/estructura-narrativa/>
- Monteagudo Valdivia, P., Sánchez Mansolo, A., y Hernández Medina, M. (2007). *El video como medio de enseñanza: Universidad Barrio Adentro. República Bolivariana de Venezuela*. Educación Médica Superior. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412007000200006

Montoya Castro, J. D. (23 de Junio de 2019). *La biblia también es literatura: siete propuestas de lectura del texto bíblico* [trabajo de grado, Universidad Nacional de Colombia].

<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/76964>

Morales, A. (8 de Septiembre de 2020). Texto Narrativo. *Toda Materia*.

<https://www.todamateria.com/texto-narrativo/>

Moreno, J. (16 de Mayo de 2022). Diseño UX: guía completa sobre la experiencia de usuario.

HubSpot. <https://blog.hubspot.es/marketing/experiencia-de-usuario-ux>

Mula, J. (28 de Febrero de 2019). Qué es la jugabilidad en videojuegos. *Deusto Formación*.

<https://www.deustoformacion.com/blog/disenio-produccion-audiovisual/que-es-jugabilidad-videojuegos>

Lerma, R. (s.f.). God of War. *Neocities*. <https://lermaraul.neocities.org/paginas/Historia>

Neuendorf, S. (25 de Agosto de 2020). Evolución de la interfaz de usuario (UI) en videojuegos.

Pressover. <https://pressover.news/articulos/evolucion-de-la-ui-en-videojuegos/>

Nevarez, A. (1 de Agosto de 2018). *Origen del Speedrun - El arte de ir rápido*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=5x3fVG3D-qg>

Ortega, C. (s.f.). ¿Qué es una entrevista estructurada, semiestructurada y no estructurada?

Question Pro. <https://www.questionpro.com/blog/es/entrevista-estructurada-y-no-estructurada/>

Ortigosa, M. S. (7 de Diciembre de 2018). God of War, mejor juego de 2018, triunfa en The

Game Awards. *Movistar eSports*. https://esports.as.com/bonus/videojuegos/The-Game-Awards-2018-lista-completa-ganadores_0_1197180271.html

Pascual, A. (12 de Abril de 2018). Análisis de God of War, un épico viaje lleno de sorpresas. *3D*

Juegos. <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/21016/0/god-of-war/>

Pérez Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* [tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra].

<https://www.tdx.cat/handle/10803/7273#page=1>

Pérez Porto, J., y Gardey, A. (5 de Mayo de 2021). Definición de análisis literario - Qué es, Significado y Concepto. *Definición.de*. <https://definicion.de/analisis-literario/>

Piedrabuena, T. (24 de Enero de 2018). God of War fija su lanzamiento en PS4 el próximo 20 de abril. *3D Juegos*. <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/177641/god-of-war-fija-su-lanzamiento-en-ps4-el-proximo-20-de-abril/>

PlayStation. (20 de Abril de 2018). God of War. *Playstation*. <https://www.playstation.com/es-co/games/god-of-war/>

Plummer, K. (1989). *Los documentos personales. Introducción a los problemas y la bibliografía del método humanista*. Madrid: Siglo XXI.

Prieto Rodríguez, M. A., y March Cerdá, J. C. (2002). Paso a paso en el diseño de un estudio mediante grupos focales. *Aten Primaria*, 366–373.

Primicias, R. (11 de diciembre de 2022). La generación Z dedica el 58% de su tiempo a los videojuegos. *Primicias*. <https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/generacion-z-mas-tiempo-videojuegos/>

Ramos, S. M., y Huenupil, S. (26 de Junio de 2018). La Observación Participante: Fases, ventajas y desventajas. *Psico-Educación Comunitaria*.

<http://saulmirandaramos.blogspot.com/2018/06/la-observacion-participante-fases.html>

Revuelta Domínguez, F. I., Sánchez Gómez, M. C., y Esnaola Horacek, G. A. (014).

Investigando videojuegos: recursos online para el inicio de una investigación cualitativa

sobre lanarrativa de/sobre los videojuegos. *Researchgate*.

https://www.researchgate.net/publication/266037714_INVESTIGANDO_VIDEOJUEGO_S_RECURSOS_ONLINE_PARA_EL_INICIO_DE_UNA_INVESTIGACION_CUALITATIVA_SOBRE_LA_NARRATIVA_DESOBRE_LOS_VIDEOJUEGOS

Ripamonti, P. (2017). *Investigar a través de Narrativas*. Universidad Nacional de Cuyo.

Rivas-Tovar, L. (2015). Capítulo 6 La definición de variables o categorías de análisis.

ResearchGate.

https://www.researchgate.net/publication/286288002_Capitulo_6_La_definicion_de_variables_o_categorias_de_analisis

Rodríguez Ocaña, P. (2019). *Modelo para el análisis narrativo de videojuegos: dos estudios de caso* [trabajo de grado, Universidad Complutense de Madrid].

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/51568/>

Román, J. A. (4 de Junio de 2020). Clasificación de géneros de videojuegos. *Game Over LA*.

<https://www.gameoverla.com/clasificacion-de-generos-de-videojuegos.html>

Rosales, A. (22 de Julio de 2020). Tipos de narrativa en los videojuegos. *Navi Games*.

<https://www.navigames.es/articulos/tipos-de-narrativa-en-los-videojuegos/#:~:text=La%20narrativa%20lineal%20no%20ofrece,o%20la%20saga%20de%20Uncharted>

Ruiz Mitjana, L. (4 de Marzo de 2019). Técnica de observación participante: tipos y

características. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/tecnica-observacion-participante>

- Sánchez Mesa Martínez, D. (2007). Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital. *Cuadernos de Literatura*. 12 (23), pp.13-26.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5228670>
- Sánchez Sánchez, J. (s.f.). *El enigma resuelto del lugar de la Mancha o la co-construcción de la geografía del Quijote*.
https://www.academia.edu/1223134/_El_enigma_resuelto_del_lugar_de_la_Mancha_o_la_co_construccion_de_la_geografia_del_Quijote_
- Santorum González, M. (2016). *La narración del videojuego: cómo las acciones*. [tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid].
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/44265/1/T39123.pdf>
- Significados. (s.f.). Significado de Narrativa. *Significados*.
<https://www.significados.com/narrativa/>
- Silva, L. (10 de Febrero de 2022). Generación Z: características y hábitos de consumo. *Hub Spot*.
<https://blog.hubspot.es/marketing/generacion-z>
- Solano, E. A. (25 de Octubre de 2020). ¿Qué Es Un Videojuego? Definición Y Características. *Panda Cinemático*. <https://pandacinematico.com/videojuego-definicion-caracteristicas/>
- Sony (s.f.). PS4 God of War Ragnarok. *Sony*. <https://store.sony.com.co/ps4-god-of-war-ragnarok/p>
- Suscriptores. (24 de Diciembre de 2016). Hablemos de: la inmersión en los videojuegos. *Hero Network*. <https://www.beahero.gg/hablemos-la-inmersion-los-videojuegos/>
- Tokio School. (21 de Junio de 2020). El diseño de interfaz de un videojuego. *Tokio School*.
<https://www.tokioschool.com/noticias/disenio-interfaz-videojuego/>

Universidad de Pamplona (7 de noviembre de 2020). ¿Qué es el texto narrativo? *Docentes al día*.

<https://aventuremos-en-el-mundo-del-aprendizaje.webnode.com.co/l/este-es-un-articulo-con-imagenes/>

Universidad Nacional Autónoma de México [UNAM] (2020). El discurso narrativo. *Curso para la UNAM*. <https://cursoparalaunam.com/el-discurso-narrativo>

Valles Calatrava, J. R. (2008). Teoría de la Narrativa. Una perspectiva sistemática. *Vervuert Iberoamericana*.

Vanegas Aparicio, J. E. (2021). *Las narrativas en los videojuegos de mundo abierto* [tesis de maestría, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Colombia.

<http://hdl.handle.net/11349/28189>

Varela, R. (16 de Abril de 2019). Jugabilidad. *Geekno*.

<https://www.geekno.com/glosario/jugabilidad>

Vicente, E. A. (s.f.). Texto narrativo. *Significados*. <https://www.significados.com/texto-narrativo/>

Visa (2022). *Tendencias del consumidor de la generación Z: América Latina y el Caribe*.

<https://images.globalclient.visa.com/Web/InovantElqVisaCheckout/%7Bd92b5758-afd1-4367-88cb->

[82242ac0c146%7D_GEN_Z_paper_SPA.pdf?elqTrackId=a56d9e1ff77348d09b37220e09f9c8b1&elqaid=2881&elqat=2](https://images.globalclient.visa.com/Web/InovantElqVisaCheckout/%7Bd92b5758-afd1-4367-88cb-82242ac0c146%7D_GEN_Z_paper_SPA.pdf?elqTrackId=a56d9e1ff77348d09b37220e09f9c8b1&elqaid=2881&elqat=2)

Webmaster. (2016 de Diciembre de 02). ¿Por qué es importante tener una página web? *Elite*

Web. <https://www.eliteweb.cl/por-que-tener-una-pagina-web/>

Anexos

Anexo 1. Desarrollo Narrativo

La muerte de Faye

“El juego inicia con Kratos talando un árbol marcado y este se lo lleva junto Atreus a su casa. El árbol fue puesto a un lado de la casa porque ya no era necesario por el momento”

(Lerma, s.f.).

Atreus y Kratos entran a la casa y se despiden de Faye, la esposa de Kratos y madre de Atreus, la cual está envuelta en una tela y Kratos la carga hacía unos troncos apilados, la pone sobre ellos y con el hacha enciende la madera para comenzar con la cremación.

Faye había pedido como último deseo que esparzan sus cenizas sobre la cima de la montaña más alta de todos los reinos. Durante la cremación, en un impulso Atreus agarra el cuchillo de su madre, lo que provoca que se queme la mano, luego Kratos le dice que el cuchillo ahora le pertenece. Luego los dos salen para que Atreus demuestre lo que ha aprendido. (Lerma, s.f.)

Después, Atreus intenta cazar a un venado y falla, lo que hace enojar a Kratos, pero luego este se controla.

Cuando Atreus encuentra al venado por segunda vez lo hiere mortalmente. Pero un trol se los arrebató y comienza una pelea. Al cabo de unos golpes Kratos mata al trol con ayuda de Atreus, después de eso Atreus lo empieza a apuñalar y Kratos le dice que se controle. (Fandom, 2018)

Cuando regresan a casa,

Kratos deposita los restos de su mujer en una bolsa de tela adornada y la ve con tristeza. Al entrar a la casa está su hijo sentado en una de las camas y Kratos le da una lección o

especie de entrenamiento para luego ser estremecidos por algo que llega y alguien llama a la puerta. (Fandom, 2018)

El Hijo de Odín

Kratos ordena a Atreus esconderse debajo de una trampilla oculta bajo una alfombra, para ir a encontrar a extraño quien dice saber "Quién es y lo que es" Kratos. Este le advierte y pide que se marche, pero se torna agresivo y comienza a golpear a Kratos, que mantiene el control para después devolverle el golpe, desatando una batalla donde el oponente es altamente resistente y parece no presentar ningún tipo de dolor, a la vez que se regenera rápidamente de sus heridas. (Lerma, s.f.)

“Luego de una pesada batalla, el espartano sale victorioso aparentemente matando al extraño, rompiéndole el cuello y lanzándolo por un acantilado” (Lerma, s.f.).

Kratos comienza a preguntarse cómo fueron encontrados, como el extraño lo conocía y si realmente están a salvo. A pesar de creer que Atreus no está listo para emprender el viaje para esparcir las cenizas de su madre, decide que deben abandonar su casa, ya que ahora no era seguro, siendo momento de comenzar el viaje. (Lerma, s.f.)

Lo curioso es que el extraño en realidad estaba buscando a Faye, ya que en su primera interacción con Kratos dice: "Ja, creí que serías más grande, pero indudablemente eres tú, estás muy lejos de casa eh, ya sabes lo que quiero, y yo que pensaba que los de tu clase eran más civilizados, mejores, inteligentes, sin embargo, tú te escondes en el bosque como un cobarde.", refiriéndose a Faye, ya que como sabemos, ella era un gigante. (Fandom, 2018)

La Senda a la montaña

En su camino hacia la montaña, Kratos y Atreus se enfrentan a varios peligros a lo largo del bosque. “Llegado un punto, descubren que el hechizo de la madre de Atreus, Faye, había colocado alrededor de su casa para protegerlos estaba perdiendo efecto, explicando como logró el extraño llegar hasta su hogar” (Fandom, 2018).

Más adelante,

se topan con un enano teniendo problemas con cruzar una criatura por un puente, Atreus decide ayudarlo calmando al animal y así logrando cruzar el puente. El enano se presenta como Brok, uno de los dos hermanos herreros que forjaron el Mjölfnir y el hacha de Leviatán que lleva Kratos. El otro hermano es Sindri, pero por asuntos personales, se han distanciado. (Fandom, 2018)

Seguidamente,

Avanzando en el trayecto, ellos deciden entrenar las habilidades de caza de Atreus, cuando encuentran un jabalí extraño del bosque al cual toman de objetivo. El niño le atina y el animal sale corriendo y Atreus lo persigue. Kratos los pierde de vista hasta reencontrarse después en el patio de la casa de una bruja, encuentran al jabalí malherido en el piso. La bruja aparece y les dice que él es su amigo y que deben ayudarlo. Entonces deciden ayudar al animal y la bruja les pide que la sigan hasta su casa, que está debajo de una tortuga gigante, es ahí mismo en donde van a buscar lo necesario para curar a su amigo. (Fandom, 2018)

Luego:

Ya estando el animal curado, Atreus pide disculpas por lo sucedido, a lo que la mujer acepta. Ella siente la divinidad de Kratos y Atreus, por lo que en secreto le aconseja al

espartano de contarle la verdad a su hijo lo antes posible para que no reprima su verdadera naturaleza antes de que sea tarde. (Fandom, 2018)

Por último,

Ella decide ayudarles a encontrar un camino, así que les otorga una brújula mágica que les marcará el camino y les abre la puerta trasera de su casa, la cual lleva a un bote que podrán usar para llegar al lago de los nueve para poder seguir con su misión. (Fandom, 2018)

Templo sobre el Lago

Una vez llegado al lago encuentran una estatua de Thor, la cual exige un sacrificio tirando sus armas al lago, Kratos lanza el hacha, pero al intentar llamarla no vuelve, para luego emerger de las profundidades del lago Jörmundgandr, la serpiente del mundo, causando que descienda el nivel del agua, dando lugar a un montón de áreas que se encontraban ocultas debajo del lago. La serpiente le devuelve su hacha la cual imbuye en Eitr, un poderoso veneno, después ve la estatua de Thor a quien desprecia y se la come para luego posicionarse alrededor del lago. (Fandom, 2018)

“En el centro del lago, se halla el Templo de Tyr el cual tiene la sala de acceso a los reinos, que permite viajar entre ellos con el uso de un Bifröst” (Fandom, 2018).

A su vez, Brok tiene su taller en la parte superior donde trabaja. El enano le otorga a Kratos una piedra especial que permite hacer uso del viaje de reino entre reinos para viajar a distintos puntos del mundo, aunque de momento solo permite regresar al templo. (Fandom, 2018)

Viaje a la Montaña

Kratos y Atreus llegan a la ladera de la montaña donde:

conocen a Sindri, hermano de Brok, quien se sorprende al ver el hacha de Leviatán en posesión de Kratos, afirmando que ellos la forjaron para Faye. Kratos le cuenta lo sucedido y el enano lamenta la muerte de Faye, ya que ella realmente era una buena amiga de los enanos. (Fandom, 2018)

Continúan avanzando hasta llegar al borde de la montaña donde:

encuentran un misterioso humo negro que les impide el paso. En ese momento aparece la bruja del bosque diciendo que les será imposible pasar, porque lo único que puede deshacerla es la luz de Alfheim, así que ella les da un Bifröst para viajar a ese reino y les advierte que tiene energía para un solo viaje, por lo tanto, tienen que llevarlo hasta la luz de Alfheim ubicada en el centro del reino y llenarlo con su luz para poder volver y dispersar el humo. (Fandom, 2018)

Ella los ayuda a restaurar el templo de Týr para que funcione y puedan viajar a reino de Alfheim, pero cuando la bruja intenta querer acompañarlos, es repelida por una fuerza mágica que le impide dejar Midgard, por lo que antes de que ella fuera devuelta hacia Midgard les advertía sobre que no se adentren totalmente en la luz, pero ellos no alcanzaron a escuchar bien. (Fandom, 2018)

Después de aterrizar, Kratos y Atreus comienzan su búsqueda de la luz de Alfheim para llenar el artefacto y regresar a Midgard.

Conflictos en Alfheim

Al abrirse paso por el reino, se dan cuenta de que el lugar se encuentra en medio de una guerra entre los elfos claros y oscuros por el dominio de la luz, cosa que les dificulta el

camino a su destino, el templo de la luz, donde allí se halla la luz necesaria para volver a hacer funcional el Bifröst y poder disipar el humo negro. (Fandom, 2018)

Finalmente, Kratos y Atreus llegan a destino, pero al no haber escuchado las advertencias de la bruja, Kratos se mete dentro de la luz y cae en una especie de ilusión, donde allí escucha los pensamientos de Atreus, expresando que su padre no le quiere y que hubiera preferido que él falleciera en lugar de su madre, cuando de pronto comienza a escuchar la voz y "ver" la figura de Faye; él estaba por tocarla, cuando de repente Atreus lo saca de la luz. Kratos enojado le pregunta por qué lo hizo, a lo que este responde que ha estado ahí dentro por horas, cuando para Kratos solo fueron unos segundos, mirando alrededor solo para darse cuenta de que Atreus había estado horas el solo, enfrentándose a los elfos, entonces Kratos se disculpa para poder seguir con su misión. (Fandom, 2018)

“Con la luz ya canalizada en el artefacto y unas flechas especiales impregnadas con esta, están listos para volver a Midgard, entonces salen del templo y suben a un bote dispuestos a volver a Midgard” (Fandom, 2018).

En el trayecto, Atreus pregunta a su padre si este vio a su madre ahí dentro, a lo que Kratos lo niega. Atreus se levanta y manifiesta que a él no le importaba ella ni él, enfadando a Kratos, respondiendo que hasta que termine el viaje uno de los dos debe mantenerse centrado en la tarea, no debiendo a Atreus confundir “su silencio con falta de duelo”, Atreus se disculpa por no haberse dado cuenta de que estaba guardando sus sentimientos, argumentando que no conoce cómo es su padre, pero luego ambos se reconcilian. (Fandom, 2018)

Expedición a la indómita Montaña

Ya en Midgard, vuelven a la base de la montaña donde se encontraba el humo negro que impedía el paso, luego utilizan la luz que tomaron de Alfheim, logrando así eliminar el humo y atravesar el camino, listos para comenzar el ascenso. (Fandom, 2018)

Los dos atraviesan varias trampas y enfrentan a varios enemigos, para llegado un punto, encontrar un tipo de elevador averiado que deben reparar para ascender a la cima. Una vez arreglado, lo utilizan, cuando a poco de llegar a su destino, un dragón eléctrico llamado Hræzlyr aparece, destruyendo el transporte viéndose obligados a continuar el trayecto faltante hasta la cima a pie. (Fandom, 2018)

Poco tiempo después, encuentran a Sindri cubriéndose detrás de unas rocas porque resulta que el dragón le está atacando, por lo que Atreus convence a su padre de ayudarlo, enfrentándose al dragón, para luego de una difícil batalla, derrotarlo. Como agradecimiento, el enano le regala al niño unas flechas de muérdago, a la vez que utiliza un diente del dragón para crear un hechizo en las flechas de Atreus que le permiten electrificar ciertas cosas. (Fandom, 2018)

Estando ya en el final a la cima, Kratos se percató de que la correa de la aljaba de su hijo está rota, por lo que rompe una de las flechas de muérdago, para así poder atarla y amarrar de nuevo la correa. (Fandom, 2018)

Encontrándose bloqueada la entrada a la cima, rodean trepando por los muros, comenzando a notar la presencia de gente en la cima, acercándose cada vez más para darse cuenta de que era aquel extraño que invadió su casa, esta vez acompañado de dos individuos más, interrogando a alguien sobre donde se encuentran Kratos y Atreus, dándose cuenta con el pasar de la conversación de que este extraño es el mismísimo Baldür, acompañado de sus sobrinos Magni y Modi, hijos de Thor. (Fandom, 2018)

Conociendo a Mimir

Una vez que los dioses se marcharon, Kratos y Atreus suben finalmente a la cima, para encontrarse con el hombre que estaba siendo interrogado, estando este amarrado totalmente por las raíces y ramas a un árbol mediante magia, Kratos le ordena a Atreus revisar si no hay amenazas, para luego proceder a hablar con él. (Fandom, 2018)

El hombre se presenta como Mimir el hombre más sabio de todos los reinos, sin embargo, realmente aún no sabe porque los Aesir buscan a Kratos y su hijo. En eso Atreus le comenta que se encuentran allí porque buscan cumplir el deseo de su madre, el cual es esparcir las cenizas en el pico más alto de todos los reinos, a lo que, por desgracia, Mimir les dice que están en el lugar equivocado, debido a que el pico más alto de todos los reinos está en Jötunheim el reino de los gigantes, no en Midgard. (Fandom, 2018)

Mimir les cuenta que la puerta de acceso desapareció hace años de un momento a otro y que nunca se volvió a saber de ella. Mimir se ve dispuesto en ayudarles en su jornada, afirmando que puede decirles como llevarlos allí, utilizando una entrada especial que se encuentra detrás de ellos en la cima, la cual puede usarse para viajar a dicho reino. (Fandom, 2018)

Por desgracia Mimir fue maldecido por Odín de tal forma que jamás podría salir de ese árbol, por lo que se le ocurre una idea. Les pide que corten su cabeza y que se la lleven a alguien con conocimientos mágicos que sea capaz de reanimarla para así poder ayudarlos, entonces Kratos habla de la bruja con esas habilidades y que será de ayuda. (Fandom, 2018)

Antes de cortarle la cabeza, Mimir le confiesa en secreto a Kratos que sabe que ambos son dioses, que él no es de tierras nórdicas, y que por lo que parece Atreus no lo sabe, aconsejándole que le diga la verdad antes de que sea demasiado tarde. Kratos le corta la cabeza, y comienzan a dirigirse nuevamente hacia la casa de la bruja. (Fandom, 2018)

Un nuevo destino, Jötunheim

Kratos y Atreus llegan al hogar de la bruja y esta se alegra de que estén bien, pero se cuándo ve las flechas de muérdago que Atreus trae consigo, se exalta y las rompe, asegurando que son malignas y les regala unas nuevas que eran de ella. Kratos le pide que reviva la cabeza de Mimir, aceptando solamente por ellos, ya que no se lleva bien con él.

Después de revivir a Mimir, la cabeza reconoce a la mujer como Freya, la diosa Vanir, y ella muestra disgusto hacia él debido a conflictos del pasado. “Kratos se enfurece al enterarse de la divinidad de Freya y ordena a Atreus a irse, sin agradecer a la diosa por lo sucedido ya que él no confía en los dioses” (Fandom, 2018).

“Después de esto, Mimir dice que lo lleven al puente del templo de Týr, donde se encuentra un gran cuerno, para así llamar a Jörmundgandr y preguntarle como viajar a Jötunheim” (Fandom, 2018).

Ya en el lugar, Mimir convoca a la serpiente, empieza a hablar con Jörmundgandr en una lengua muerta siendo Mimir el único que actualmente sabe hablarlo. Luego de preguntarle, les comenta a Kratos y Atreus que le dijo que lo que se necesita para viajar son dos cosas: la primera es un cincel especial para tallar la runa en la puerta mágica de la cima, y segundo, necesitarán la runa especial de viaje. (Fandom, 2018)

Es así como emprenden su camino hacia el norte para encontrar el cincel y llegan a una zona nevada donde encuentran el cadáver de Thamur, un gigante asesinado por Thor hace años. Descubren que el cincel que necesitan está debajo de una gruesa capa de hielo en el suelo y que incluso el martillo de Thor no puede romperla, así que a Kratos se le ocurre la idea de trepar a lo alto del cadáver del gigante, y hacerlo desplomar para romper el hielo, cosa que terminan haciendo.

Cuando están por tomar el cincel, aparecen Magni y Modi quienes los estaban buscando, dando lugar a una batalla. Modi, insultaba y provocaba a Atreus haciéndolo estallar en ira, causando que se enfade y pierda el control, cosa que dificulta la pelea, pero finalmente en un descuido, Magni termina muriendo a manos de Kratos con su hacha y Modi termina huyendo. (Fandom, 2018)

Después de la batalla, “Atreus empieza a sentirse mal debido a su enfermedad relacionada con su naturaleza de dios, pero insiste en seguir adelante. Toman el cincel y se preparan para buscar la runa de viaje” (Fandom, 2018).

La enfermedad

Kratos y Atreus,

se dirigen al templo de Týr, donde con el cincel obtenido logran abrir una cámara oculta donde se encuentra la runa, Pero poco tiempo de entrar, se aparece Modi, inmovilizando a Kratos y volviendo a molestar a Atreus, haciéndolo enfadar y brevemente, despertar sus habilidades divinas (Similar a la ira espartana de su padre) para luego caer desmayado. Kratos se enfurece y logra levantarse para enfrentarse a Modi a pesar de estar aturdido

por su martillo de rayos, asestándole un golpe y lo hiere gravemente antes de que escape. (Fandom, 2018)

Después de la pelea,

Atreus está en un estado crítico y, por consejo de Mimir, Kratos decide llevarlo con Freya, a pesar de la pelea que tuvieron anteriormente. Freya le dice a Kratos que la divinidad de Atreus está reprimida, por lo que necesita contarle la verdad de lo que realmente es después de sanarlo, de lo contrario, podría empeorar o incluso morir. El ingrediente principal que necesitan para la cura es el corazón del guardián del puente de Helheim, el reino de los muertos, por lo que Kratos decide viajar allí. (Fandom, 2018)

Sin embargo, “su hacha no servirá de nada ahí, gracias a las bajas temperaturas extremas que nada puede descongelarlos” (Fandom, 2018).

Es en ese entonces cuando Kratos sabe que debe ir a casa a "desenterrar el pasado", subiéndose a un bote de Freya y volviendo por el río a su hogar, mientras que en el trayecto comienza a tener ilusiones del fantasma de Atenea. Una vez allí, abre la trampilla donde Atreus se había escondido de Baldür y encuentra su falda que envolvía las Espadas del Caos que tanto le habían quitado y atormentado años atrás, las cuales son ahora necesarias para salvar a su hijo. Nuevamente aparece el fantasma de Atenea, quien le dice que siempre será un monstruo, pero Kratos responde que ya no es "su" monstruo, y la figura de su hermana desaparece.

Obteniendo ya lo necesario, “se dirige a Helheim, encontrándose antes de ir con Brok, quien se entera del estado del niño, reflexionando sobre la disputa con su hermano y el valor de la familia, decidido a ayudar a Kratos” (Fandom, 2018).

Una vez en el reino de los muertos,

después de un duro recorrido, Kratos enfrenta y derrota al guardián mencionado y toma su corazón, pero ve la sombra de Zeus llamándolo desde el más allá. Mimir le explica que el reino se caracteriza por atormentar con visiones a los que se encuentran allí. (Fandom, 2018)

Con el ingrediente en su poder, Kratos regresa a Midgard y en el trayecto Mimir se percata de que Kratos es el Fantasma de Esparta y que “necesita más que nunca contarle su naturaleza a Atreus. Ya en casa de Freya, el niño es curado y Kratos le dice a la diosa que nunca olvidara lo que hizo por él” (Fandom, 2018).

De vuelta al Templo

Retomando el viaje deben volver al templo para buscar la runa negra, pero antes de partir ambos tienen una conversación, donde Kratos le cuenta la verdad de una vez por todas, revelándole su naturaleza de dios tanto suya como la de él. (Fandom, 2018)

A partir de ahí, el comportamiento de Atreus comienza a cambiar gradualmente, mostrando signos de arrogancia y superioridad debido a su nueva identidad divina.

“Ya en el templo de Týr dentro de la cámara oculta, deben resolver una serie de pruebas para alcanzar la runa negra que permite el acceso a Jötunheim, la cual terminan consiguiendo” (Fandom, 2018).

Al llegar al templo de Týr, Kratos y Atreus deben resolver una serie de pruebas para obtener la runa negra que les permitirá acceder a Jötunheim. Una vez que la consiguen, se dirigen a la cima de la montaña donde deben colocar la runa para abrir el camino. Sin embargo, Atreus se vuelve cada vez más arrogante y desobediente, hablando mal de

Sindri y Brok por sus peleas entre hermanos, deshonrando a su madre y desobedeciendo las órdenes de Kratos. (Fandom, 2018)

Al llegar a la puerta de la montaña,

encuentran a un malherido Modi, que provoca nuevamente a Atreus. Kratos indica que ya está acabado y que no es una amenaza, pero el niño cegado por la arrogancia e ira, esta asesina a Modi en contra de los deseos de su padre, enfadándose Kratos con él, comenzando a desobedecer las ordenes de su padre. (Fandom, 2018)

Cuando llegan a la cima,

utilizan el cincel y colocan la runa para abrir el paso a Jötunheim, pero de repente aparece Baldür, atacando a los dos y rompiendo la puerta que hasta donde se conoce es el único modo de llegar ahí. Atreus en un momento de ira y capricho, dispara a Kratos dejándolo inmobilizado para así pelear con Baldür, solo para ser incapacitado por este mientras se lo lleva lanzándose por la montaña. Kratos se libera y sigue a Baldür mientras descenden encima de un dragón, cuando terminan estrellándose, cayendo Kratos en el puente de Týr, digiriéndose a la sala de viaje entre reinos, donde el nórdico iba a escapar con el niño, activando por accidente el mecanismo, viajando a Helheim nuevamente, quedando varados allí y perdiendo el rastro de Baldür. (Fandom, 2018)

Escapando de Helheim

Nuevamente en este reino, Kratos debe reunirse con Atreus debido a que cayeron en puntos distintos. Al reencontrarse, lo regaña seriamente por su comportamiento diciéndole que se reconforte y que no volverá a ser tolerado, comenzando el niño a recapacitar por el accionar, volviendo a tener control y respeto hacia su padre.

Luego de esto,

se dan cuenta de que están del "otro lado" del puente de las almas, por lo tanto, deben escapar lo antes posible ya que no deberían estar allí. Tratando de salir del lugar más peligroso de Hel, terminan topándose con Baldür, así que sigilosamente rodeándolo observan una visión que lo atormenta, enterándose que él es hijo de Freya y que ella lo maldijo para que nunca pudiera sentir dolor, pero sacrificando también con esto que nunca volvería a sentir nada debido a una profecía que decía que él iba a morir. Este fue el causante de que Baldür le tenga un gran rencor a su madre.

Después,

logran llegar hacia un barco que puede devolverlos a la parte "segura" de Hel, haciéndolo funcionar para que este pueda volar, cuando a poco del destino aparece una ilusión del momento en que Kratos mata a Zeus, dejando a Kratos en shock porque no quería que Atreus lo viera así, aunque al niño no le importa ya que están por estrellarse y deben saltar del barco, cayendo en un aposento oculto de Odín. (Fandom, 2018)

Allí dentro,

descubren que existe un camino alternativo para llegar a Jötunheim, gracias a un santuario con un plano secreto, que solo quienes tienen la visión otorgada por los gigantes podían ver, como Týr o Mimir, indicando que se necesita una llave para abrir una cámara oculta en el templo de Týr, mostrando también como fabricarla, por lo que deciden preguntarle a Brok si puede fabricarla. (Fandom, 2018)

Jötunheim al alcance

Después de conseguir la llave para abrir la cámara oculta en el templo de Tyr, Kratos, Atreus y Mimir vuelven a Midgard para preguntarle a Brok si podía forjar la llave, este se niega al principio, pero,

Sindri aparece para enmendar las cosas trayéndole los materiales necesarios para hacerla, reformando su amistad y relación, estando Atreus contento por el acontecimiento. Estos les forjan la llave, preparados ya para buscar la puerta oculta de Tyr en el lago. (Fandom, 2018)

Al entrar descubren una versión invertida de la sala entre reinos, la cual está de cabeza y guarda allí un objeto misterioso al cual deben llegar. Mediante un largo proceso, logran voltear el templo entero, que parece ser que fue diseñado para eso, y logran alcanzar el objeto que era la piedra de la unidad, un legendario objeto que se creía mito, el cual Tyr uso para viajar entre reinos y a otras tierras. (Fandom, 2018)

Con esto,

Mimir logra entender finalmente algo que en un santuario vio anteriormente, donde se mostraba a Tyr en el reino entre reinos sosteniendo esa piedra; siempre se dijo que "Tyr seguía su propio camino" así que Mimir y Kratos deducen que lo que tanto se les había advertido que no debían desviarse del camino mientras recorren el reino entre reinos, ahora con la piedra debían hacerlo para encontrar el camino secreto a Jötunheim. (Fandom, 2018)

Ellos van al reino entre reinos, hacia el precipicio y se lanzan, haciendo efecto la piedra, protegiéndolos y logrando llegar a un área donde se hallaba oculta la torre de Jötunheim que hacía tanto tiempo había desaparecido. Utilizando la piedra, logran que esta ascienda

y se coloque nuevamente en el lago de los nueve, lista para ser usada y viajar al reino de los gigantes. (Fandom, 2018)

Sin embargo,

no podía ser tan fácil, ya que Tyr hizo que se necesite canalizar la energía del viaje con cristales especiales para poder ir al reino y no solo la energía de la sala de reinos. Sus ojos eran la clave, los cuales solo él y Mimir tenían, pero mucho tiempo atrás, Odín le quitó uno a Mimir para evitar que viajara y lo escondió, así que van a preguntarle a Brok y Sindri si saben algo. (Fandom, 2018)

Ellos les comentan que en su tiempo Odín les pidió si podían construir una especie de cámara con compartimiento oculto, habiéndose negado, pero luego se enteraron de que lo había logrado, siendo esta la estatua de Thor del lago esta "cámara oculta", pero el problema es que Jörmungandr se la comió cuando la llamaron por primera vez, así que van a hablar con la serpiente, accediendo la que remen y se metan dentro de su estómago, para finalmente entrar y encontrar el ojo. (Fandom, 2018)

La batalla final

Cuando intentan salir del interior de Jörmungandr, todo comienza a retumbar, abriendo la boca la serpiente, saliendo despedidos Kratos y Atreus y aterrizando en el lugar donde yace Thamur, cayendo inconsciente Jörmungandr. Freya llega al lugar buscando a su hijo, para luego este aparece afirmando que dañó a la serpiente con intenciones de que se aparezcan Kratos y su hijo, pero al darse cuenta de la presencia de su madre, deja de lado lo demás dispuesto a matarla, a lo que Kratos lo detiene argumentando que el camino de

la venganza que está eligiendo no le dará la paz que quiere, que él ya lo sabe; Baldür no le hace caso por lo que comienza una batalla entre dioses. (Fandom, 2018)

Comienza el combate mientras,

Freya utiliza su magia para detenerlos, ya que no quiere que hieran a su hijo. En eso Freya inmoviliza a Kratos y Atreus trata de salvarlo, pero Baldür le asesta un golpe en el pecho, clavándose accidentalmente un pedazo de flecha rota de muérdago, perdiendo su inmortalidad ya que Kratos había amarrado anteriormente la flecha a su aljaba cuando se había roto. (Fandom, 2018)

Baldür comienza a exaltarse ya que esto provoca que el hechizo de su madre se anule y por primera vez en tantos años puede sentir de nuevo, a la vez que ya no es inmortal.

Freya "revive" el cuerpo del gran Thamur utilizando su magia lo cual dificulta la pelea.

Llegado un punto en la batalla entre los dioses, Freya controla a Thamur para soplar helados vientos que comienzan a congelar a Kratos y Atreus, ocurriéndosele a este último la idea de intentar llamar a Jörmundgandr, hablando exitosamente su idioma, socorriendo a nuestros protagonistas y derribando al gigante muerto, a la vez que derriban a Freya perdiendo el hechizo sobre Thamur. (Fandom, 2018)

Un debilitado Baldür cae al suelo, acercándosele Kratos, pero Atreus dice que ya no es una amenaza, a lo que el espartano concuerda, advirtiéndole al Aesir que no vuelva a acercarse ni ellos ni a su madre, pero un Baldür cegado de venganza quiere matarla por todo lo que le ha hecho sufrir, aceptando Freya la culpa y dispuesta a dejarse ahorcar por su hijo, cuando de repente, Kratos interviene apartándolo de su madre y rompiéndole el cuello diciendo que "el ciclo acaba aquí", matándolo en el acto. (Fandom, 2018)

Freya llena de ira promete y jura vengarse del espartano y hacerlo pasar por un infierno, diciendo que el niño no sabe "quien es" él, a lo que finalmente, Kratos le cuenta a su hijo que proviene de una tierra llamada Esparta, donde asesino a muchos que lo merecían y otros que no, incluido su padre. (Fandom, 2018)

Atreus decepcionado pregunta si eso es ser un dios, todos envueltos en venganza, en un ciclo que no acaba. Kratos le asegura que no, que ellos pueden ser los dioses que quieran ser y ser mejores. Freya se marcha con el cadáver de Baldür, y los protagonistas continúan su viaje hacia su destino. (Fandom, 2018)

Cenizas de Faye

En la sala entre reinos, Kratos y Atreus activan el pasaje a Jötunheim pero esta vez usando los ojos de Mimir para canalizar la energía y abrir el pasaje. Los enanos se quedan atrás para vigilar la entrada al reino junto con Mimir mientras Kratos y Atreus suben por largas escaleras hacia la entrada del reino de los gigantes. Una vez dentro, descubren que el lugar está vacío y lleno de pinturas y dibujos de quienes alguna vez habitaron allí. Entonces, Kratos desata sus vendas y les deja ir con el viento debido a que "ya no tiene nada más que ocultar" y cediéndole a su hijo la tarea de llevar las cenizas de su madre. (Fandom, 2018)

Atreus accidentalmente toca una pared y se revelan una serie de pinturas ocultas, donde se muestra a Faye hablando con gigantes y se encuentra marcado todos los acontecimientos que ellos vivieron durante el viaje, como su primer encuentro con Jörmungandr, la pelea contra el dragón de la montaña o su pelea con Baldür que acababa de suceder. Esto indica que Faye era una gigante que podía ver el futuro y los

envió a este viaje sabiendo todo lo que iba a suceder. A la vez comprendiendo que Baldür en realidad siempre buscó a Faye sin saber que estaba muerta. (Fandom, 2018)

Atreus dice que deben esparcir las cenizas, adelantándose de su padre, viendo este último detrás de una tela, una última profecía donde se le ve a él muerto sobre los brazos de su hijo, pareciendo que este le ha asesinado. De vuelta en su objetivo, suben hacia el punto más alto de todos los reinos para finalmente esparcir las cenizas de Faye, en donde Kratos llama por primera vez "Hijo" a Atreus, culminando en un momento emotivo, habiendo concluido la jornada y entrelazando un fuerte vínculo entre los dos durante todo el viaje. (Fandom, 2018)

El fin comienza

En el descenso de la montaña, Atreus comenta que parece que los gigantes le llamaban "Loki". Kratos le confirma que ese era el nombre que su madre, Faye, tenía pensado para él antes de que naciera. Atreus pregunta sobre el origen de su nombre actual, a lo que Kratos le cuenta la historia de un soldado llamado Atreus de Esparta, que luchó junto a él en el pasado. Kratos describe a este hombre como alguien feliz y optimista, incluso en los momentos más oscuros de la guerra transmitía bondad y humanidad. Cuando Atreus murió en batalla, Kratos lo enterró personalmente con los más grandes honores espartanos agradeciéndole por sus acciones y su valentía. (Fandom, 2018)

Luego,

Kratos y Atreus se reúnen con Mimir, quien les advierte que el Ragnarök, el fin del mundo en la mitología nórdica, parece estar llegando antes de lo previsto. Mimir explica que la profecía no tenía en cuenta la participación de Kratos en los acontecimientos, y al

matar a Baldür, algo cambió. Esto provocó el Fimbulvetr, un invierno largo y frío que azotará la tierra, antes de que finalmente llegue el Ragnarök. (Fandom, 2018)

Después de regresar a casa y esparcir las cenizas de Faye, Kratos y Atreus deciden descansar. En una escena post-créditos opcional,

Atreus tiene un sueño donde alguien irrumpe en la cabaña en medio de una tormenta, llevando consigo el legendario martillo Mjöllnir en su cintura. Kratos sale a preguntar la identidad del extraño, pero el sueño termina antes de que puedan descubrir quién es. (Fandom, 2018)

Anexo 2. Guion literario del Video

“¿La redención existe?”, esa es la pregunta que se aborda cuando se toma el control de Kratos en esta entrega y, es cierto que, para las personas que no son tan seguidoras de la saga, (God of War / Dios de la guerra), ha sido un videojuego que, a primera vista, es sangriento, gráfico y *coloca escenas de sexo*, bueno, de esa parte no se hablará mucho.

No está bien juzgar a una saga sin saber su historia, por eso, el día de hoy nos vamos a meter en el arco donde el protagonista, después de haberse vengado de aquellos que lo traicionaron, destruyendo sus tierras, decide irse, tener una familia y abordar un papel de paternidad.

Después de la caída del olimpo, Kratos, con el propósito de alejarse de su pasado, ya que no puede morir por la maldición de Perséfone; se va a Midgard, un lugar frío y tranquilo, o eso pensábamos. Conoce a Faye, una antigua guerrera, última de la raza de los gigantes que quedaban en Midgard que, con ayuda de Týr, otro dios de la guerra, pero que luchaba por la paz, separaron la ubicación del reino que estaba conectada con el puente para evitar que los asesinaran.

Ellos entran en una bonita relación, se casaron y engendraron a Atreus, un semidios adolescente, el cual no sabe qué le depara el destino. Faye le enseña a Kratos todo lo relacionado con el mundo nórdico y Atreus aprende de su madre Dialectos y Arquería, en cada etapa de su crecimiento.

Lamentablemente, Faye fallece y, aún no se tiene registro del porqué.

Aquí empieza la historia de nuestra entrega, donde se observa cómo un Kratos desorientado, con conocimientos nulos sobre cómo ser padre, convive con su hijo Atreus, un niño débil, que aún no sabe controlar sus emociones.

Anexo 3. Fragmento del juego

Su misión es cumplir el anhelo de Faye, el cual es llevar sus cenizas a la montaña más alta de los nueve reinos que, en este caso, sería el pico más alto de Jötunheim.

La idea de Kratos era tener un tiempo de preparación con Atreus, donde lo entrenara y lo dejara listo para poder enfrentarse al mundo que les esperaba, enseñándole habilidades básicas, conocimientos de caza, lucha y defensa. Pero, su plan se ve interrumpido por la visita de un misterioso extraño.

Este desconocido, busca respuestas de algo que Kratos desconoce y, al no obtenerlas, se forma una pelea, donde, por muy poco, este sería el final de nuestra historia, pero salimos victoriosos y forzados a realizar un cambio de planes, la misión empieza ahora.

Nos adentramos en Midgard, donde después de batallar, conocemos a Brok, un enano herrero único en su clase, donde gracias a Atreus y sus habilidades para comunicarse con las bestias, establecemos una “relación” con este personaje, este nos ofrece la oportunidad de “reparar” el hacha, que entre él y su hermano hicieron, y nos enteramos de que, por el momento, no se llevan muy bien.

En nuestro papel de ser un buen padre y enseñarle a Atreus cómo cazar, le damos un jabalí, pero no cualquier jabalí, exactamente en todo Midgard herimos al jabalí compañero de una bruja.

suspiro

Así que, por causas del destino, tenemos que ir a la casa de una bruja Desconocida, recoger florecitas, enfrentarnos a un cuestionamiento donde si ocultar el pasado de Kratos le beneficia a Atreus o No, nos ofrecen una marca de protección para viajar sin preocupación y Después de ir en bote nos encontramos con Jörmungandr, la serpiente del mundo.

Anexo 4. Fragmento del juego (parte 2)

Aunque no le entendimos nada, descubrimos el maravilloso templo de Týr, aquel que contiene el puente que conecta los nueve reinos. Nos encontramos nuevamente a Brok, nos muestra el atajo entre los reinos con la llave de Yggdrasil y, gracias a eso, conocemos a Sindri, otro enano que, a pesar de notarse más débil, tiene el mismo carácter que su hermano.

Más bestias, monstruos, y “jefes”, llegamos a la montaña de Midgard y nos enteramos de que no podremos subir hacia lo más alto gracias a el aliento negro. Algo que solo la luz pura de Alfheim, lo puede atravesar. Volvemos con la bruja, nos enseña la arquitectura élfica, la magia Vanir y nos da el Bifröst la cual es una especie de llave que sostiene y captura la luz de Alfheim, para que al colocarla en el puente, se pueda viajar a los diferentes reinos.

Nos dan la runa para irnos a Alfheim, y nos enteramos de que la bruja tiene una maldición que le impide salir de Midgard, luchamos contra elfos, buscamos el templo circular y Atreus tiene indicios de esquizofrenia, escucha voces.

Anexo 5. Fragmento del juego (parte3)

Batallamos para restablecer el templo circular, llegamos a la luz de Alfheim y, como buenos padres, dejamos a Atreus protegiendo, mientras Kratos se sumerge en ella, persiguiendo la bolsa de las cenizas de Faye, nos enteramos de los pensamientos de Atreus, el cual aún sigue en duelo. Luego él nos salva antes de pasar el puente sin retorno, salimos de la luz y, por poco, este se convertiría nuevamente en el final de la historia... Atreus se lució.

Regresamos hacia Midgard, intentamos subir a lo más alto de la montaña, luchamos contra un dragón enorme, Sindri nos da la “electricidad” y subiendo por la montaña, nos encontramos de nuevo al desconocido, quien se hace llamar Baldür. Aquí nos enteramos de que los dioses no son como lo pinta Marvel.

Baldür y otros dos personajes Magni y Modi, estaban hablando con Mimir sobre la ubicación de Kratos, luego se van y, es allí cuando Kratos y Atreus hablan con Mimir, donde este les dice que el pico más alto es el de Jötunheim. Se ofrece a llevarlos, pero, para poder ir con ellos, tienen que arrancar su cabeza y revivirla. Puesto que, Odín como castigo a Mimir, lo aprisionó en ese árbol, en el punto más alto de Midgard y él no pudo irse.

Anexo 6. Fragmento del juego (parte 4)

Llevan la cabeza hacia la casa de la bruja del bosque, ella lo reanima, y revela su identidad contra nosotros. Es Freya y su relación con Mimir no es que sea muy buena que digamos.

Por alguna extraña razón, ella le quema las flechas de muérdago a Atreus y, después de una discusión sobre quién es el que mejor oculta su pasado, Kratos tiene que salir corriendo, ya

que es muy obvio darse cuenta de que Mimir falta en ese árbol gigante... así que nos encariñamos con un nuevo compañero de viaje.

Mimir habla con Jörmungandr, y tendremos que ir a encontrar un cincel mágico para poder tallar la runa que nos llevaría a Jötunheim. Pero, Magni y Modi, nos interrumpen, haciendo enojar a Atreus, provocando que Kratos acabe con Magni y, a Atreus le empiezan a dar ataques por su “enfermedad”.

Nos volvemos a topar con Modi y este provoca la ira de Atreus, haciéndolo desmayar. Kratos activa la suya, le gana y, en un acto de desesperación, acuden con Freya para que lo cure.

Para esto, Kratos tiene que ir por el corazón del guardián del puente a Helheim, donde como único recurso para vencer en ese reino a los monstruos, tiene que desenterrar su pasado y tomar las espadas del caos.

Anexo 7. Fragmento del juego (parte 5)

Atormentado por recuerdos, Kratos llega a Helheim, mata al guardián y tiene visiones de Zeus, su padre, donde confirmamos que, este lugar solo es para revivir traumas. Volvemos a Midgard, Freya cura a Atreus y, para evitar que este se vuelva a enfermar, Kratos decide contarle su pasado y revelarle que ellos dos son dioses. Con tal de que, Atreus no limite sus poderes, porque esto es la causa principal de su problema.

Atreus se emociona, pero se le suben los humos rápidamente y se vuelve egocéntrico, a tal punto de tratar mal a Sindri. Vuelven a encontrarse con Modi, el cual llega herido, porque Thor piensa que por culpa de él su hermano murió. Atreus con gran soberbia y aires de venganza, decide matarlo.

Kratos quiere que Atreus tome conciencia de lo que está haciendo y de su comportamiento. Volvemos al puente de Jötunheim, nuevamente llega Baldür pelea con Kratos,

atravesándole con un pilar cerca del estómago y rompen el puente... Atreus se revela contra su padre, pero, aun así, Kratos lo salva de forma épica en un dragón mientras vuelan... “Me agrada la paciencia de Kratos”.

Caemos en el puente de Týr y, en una pelea con Baldür, abrimos el portal a Helheim... caemos. Kratos le pone los pies en la tierra a Atreus y, mientras volvemos, nos enteramos de la razón de ser de Baldür; tiene ese rencor contra su madre y, oh sorpresa, Freya es su madre *suspiro*. Kratos se reencuentra con su pasado, visiona cómo mató a su padre Zeus y, gracias a Atreus, escapamos de Helheim...

Anexo 8. Fragmento del juego (parte 6)

Sindri y Brok se reconcilian y nos fabrican la llave de Týr para poder viajar a Jötunheim. Tras luchar contra las bestias de todos los reinos, nos damos cuenta de que, sin el otro ojo de Mimir, no podremos viajar.

Tendremos que ir dentro de Jörmungandr, buscar el otro ojo de Mimir, referencia a pinocho, por cierto. Encontramos el ojo y, por causas desconocidas, la serpiente nos arroja de manera forzada. Nos reencontramos con Freya y, luego Baldür aparece... oh, sorpresa, él derribó a Jörmungandr. Luchando, nos damos cuenta de que, el muérdago rompía el hechizo, Y, aún con Freya por delante, de forma épica, acabamos con él... ¡POR FIN!, ¡GRACIAS JORMUNGANDER!

Kratos le da un sermón a Atreus sobre su vida pasada. Freya nos toma rencor, ¡LLEGAMOS A JOTUNHEIM! Y ¡POR FIN DEJAMOS LAS CENIZAS!

Ah, qué viaje tan caótico. Si no fuera por Atreus, lo hubiéramos completado mucho antes.
Y hablando de Atreus,

La comunidad tiene ciertas opiniones sobre los personajes.

Es interesante ver cómo se cumplen ciertos patrones de nuestra vida en este videojuego, cómo la relación entre Kratos y Atreus, empieza como una relación separada; el hijo rebelde que se desconoce y un padre sin experiencia; Freya y Baldür, como una madre egoísta y un hijo rencoroso por las decisiones que tomó en su pasado. Pero sabemos que al evolucionar la historia, hay una posibilidad de que las relaciones terminen en un final “feliz”.

Donde también en la familia o círculo cercano, hay personas que nos alivianan la tensión, nos hacen reír, sea tu primo o tu tío. La mayoría está de acuerdo de que Mimir y los hermanos enanos son capaces de darnos un rato de risas entre misiones.

Y Atreus, bueno, es uno de los más odiados en esta historia. Es que, cómo no, quién va a querer a un niño molesto, egocéntrico y que no se controla...Lo bueno es que su desarrollo de personaje es agradable y nos cautiva a todos al final, aunque sea un poco.

En esta entrega no hay personajes de relleno, ni tampoco faltan personajes, es una historia completamente equilibrada, la cual es capaz de juntar su pasado con el futuro que, en este caso, sería Ragnarök.

Eso sí, como en todo, hay algunas interacciones que se notan medio forzadas, pero, todo es con fines de la trama.

Es una buena historia, una narrativa lineal expandida, con un mundo abierto, donde no importa lo que quieras hacer, hagas lo que hagas, vas a llegar a este punto maravilloso. Aunque sus mecánicas son diferentes a las que veníamos acostumbrados, estas experiencias nuevas dan un aire a esta saga, nuevas mecánicas se juntan con viejas mecánicas y, aparte de ponernos nostálgicos, nos da esa motivación que quiere dar el juego.

Es interesante ver cómo Kratos empieza a madurar, cómo un espartano lleva su papel de padre protegiendo a su hijo a toda costa. Ambiente magnífico, música inigualable y, cada ámbito

se complementa con el otro. Una muy buena entrega que da pie a que se pueda continuar con la saga.