

**Jon Gómez Palomar**

# **Cuando los juegos van más allá del jugar**

**R2 - Game Design**

**UOC**

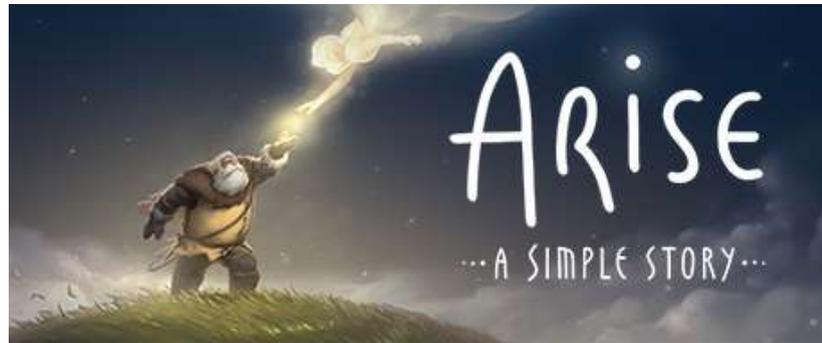
## **Índice**

<b>1. Introducción de Arise: A Simple Story</b>	<b>2</b>
<b>2. Análisis MDA</b>	<b>3</b>
<b>3. Análisis del Mundo Ludoficcional</b>	<b>5</b>
<b>4. Qué enseña Arise: A Simple Story</b>	<b>7</b>
<b>5. Propuestas de Modificación</b>	<b>13</b>
<b>5. Referencias</b>	<b>15</b>
5.1. Bibliografía	15
5.2. Filmografía	16
5.3. Ludoteca	16

**Universitat Oberta  
de Catalunya**

---

## 1. Introducción de *Arise: A Simple Story*



Portada del videojuego

*Arise: A Simple Story* es un videojuego profundamente humano, centrado en la narrativa y la contemplación. Esta obra desarrollada por *Piccolo Studio* y publicada por *Untold Tales* en 2019, habla de la vida, del amor y del duelo. Aunque en líneas generales se podría definir como un videojuego de aventura y plataformas, esta experiencia va mucho más allá, y pone en cara a cualquiera que todavía pueda defender que el videojuego no puede ser un medio artístico pleno.

En cuanto al marco de análisis de los *serious games* en el que se centra este documento, *Arise* no se puede considerar un videojuego de esta índole en términos estrictos. No obstante, sí puede encajar en la perspectiva de los *newsgames*; pese a no hablar sobre la actualidad, este juego tiene un propósito reflexivo sobre lo cotidiano (Gómez, 2015, pág. 304) o, más bien, sobre las preocupaciones vitales como lo son las relaciones sociales o la muerte. Es, en este sentido, en algunos casos, una obra que incita a la reflexión y a la filosofía, muy inspirada en otros grandes exponentes del género como *Rime* (*Tequila Works*, 2017) y *Journey* (*Thatgamecompany*, 2012). Como bien menciona Julio Carmona en su análisis (2022), “*las historias simples, como bien reza el subtítulo del juego [...], son historias que todos podemos contar*”.

Mencionar que, a lo largo de este análisis, se van a realizar menciones directas sobre la trama y, por lo tanto, contiene *spoilers*.

## 2. Análisis MDA

**Mecánicamente**, centra su jugabilidad en el salto y el gancho del personaje en el espacio tridimensional. Más concretamente, el salto simple constituye el eje central de la experiencia y el gancho ofrece verticalidad e interactividad con el entorno. Al movimiento del personaje también se le suma un sistema de escalada y, en ciertas ocasiones, deslizamientos y “brisas” que permiten reubicar al jugador por medio de un efecto de vuelo predefinido. El posicionamiento dinámico de la cámara puede añadir una capa de complejidad al control si el jugador no cuenta con un mando o *gamepad* con el que poder mover al personaje con la precisión de una palanca o *joystick* (Matute, 2019).

La innovación de *Arise* en el género de las plataformas proviene de su segunda mecánica principal: el poder de control sobre el tiempo del escenario. Esta mecánica permite alterar los elementos de los niveles —principalmente los elementos de salto— con los gatillos del mando en un rango de movimiento preestablecido, habilitando de esta manera incluso la posibilidad de jugar en cooperativo con otra persona. De este modo, el juego aprovecha esta mecánica para desarrollar un conjunto de **dinámicas** relacionadas con plataformas que el jugador puede deformar para resolver retos. De esta manera, la experiencia acostumbra a estar más centrada en promover una resolución inteligente buscando la secuencia correcta —parecido en cierta manera a un rompecabezas— que en promover la exigencia de habilidades psicomotrices del jugador.

Estas mecánicas, pese a su simpleza, se aprovechan al máximo gracias a las dinámicas que generan con la gran variedad de niveles y escenarios que ofrece la experiencia. Como ejemplo, algunos niveles utilizan luces dinámicas que proyectan una sombra que implica el fin para el jugador. Por lo tanto, en estos niveles se debe hacer uso del control temporal para recolocar la fuente de luz y acompañar el movimiento del personaje en las zonas iluminadas y seguras.



Monte del capítulo uno

En cuanto a la **estética** del juego en términos del sistema lúdico, la propuesta de *Arise: A Simple Story* es, por encima de todo, **sensorial** (Planells, 2015, pág. 152), puesto que centra su experiencia en el placer perceptivo de sus bellos escenarios oníricos y un apartado sonoro estrictamente instrumental que acompaña la experiencia aflorando sentimientos de manera sublime. Si bien se podría valorar su estética como narrativa, puesto que al fin y al cabo la experiencia se centra en reflejar una experiencia vital humana con una sucesión de eventos concretos, al utilizar una narrativa puramente implícita y, en algunos casos, incluso abstracta, es difícil justificar esa valoración. El videojuego se esfuerza por exponer una experiencia universal sin hacer uso de diálogos ni texto más allá de los títulos extradiegéticos de los niveles, por lo que, como menciona Serafín Jiménez en su análisis para *NextN*, “no hay opinión, solo hay sentimientos, emociones y, sobre todo, empatía hacia lo que discurre frente a nuestros incrédulos ojos”.

### 3. Análisis del Mundo Ludoficcional

La premisa de *Arise* sitúa al personaje principal, un anciano recientemente fallecido controlado por el jugador, en una especie de Purgatorio; un “espacio de tránsito” hacia la muerte o “umbral del más allá” representado por un escenario etéreo de montañas nevadas que hace a su vez de *hub* para seleccionar los niveles que conforman la experiencia. Su dimensión **material** es, por lo tanto, bastante austera: la motivación intrínseca del personaje principal no es otra que la de realizar el viaje que representa los recuerdos de los eventos canónicos de su vida. Por otro lado, los demás personajes que pueblan esta esfera ludoficcional a duras penas se pueden considerar *NPCs*, puesto que su representación no va más allá de diseminadas estatuas congeladas en el tiempo. No obstante, esta decisión creativa está ampliamente justificada, puesto que la propuesta de *mundo posible* (Planells, 2015, pág. 220) contempla que la experiencia subjetiva del personaje se realice con carácter introspectivo, representando momentos grabados en la memoria del protagonista, con el propósito de la preparación para el descanso eterno.

El otro único personaje que adquiere relevancia durante esta travesía sería, por lo tanto, su pareja sentimental, cuyo desarrollo se puede apreciar no solo por medio de las estatuas en el espacio **dramático**, sino también por las ilustraciones coleccionables que se pueden encontrar diseminadas por los niveles. Vale la pena destacar que cada escenario, vinculado a un capítulo del total de diez que contiene la historia, hace un trabajo de representación surrealista y de síntesis de las vivencias que ha tenido el personaje, siendo estas las que constituyen el hilo narrativo de la historia.



Protagonista junto con las esculturas de él y de ella

En términos **formales**, el videojuego raramente hace uso de *cinemáticas* o *scripted events* para avanzar la trama, sino que deja al jugador experimentar el desarrollo de la historia de manera implícita y contemplativa en el entorno sin perder el control sobre el personaje. Y cuando lo hace, es para remarcar un hecho clave en el transcurso de la historia unido a un crescendo de la banda sonora que, como ya se ha mencionado anteriormente, deja las emociones a flor de piel. Para finalizar con este apartado, mencionar que el videojuego hace el mínimo uso posible de interfaces extradiegéticas, siendo estas utilizadas únicamente para delimitar los capítulos y ayudar al jugador con el mapeado de controles a modo de tutorial.

## 4. Qué enseña *Arise: A Simple Story*

La función divulgativa que *Arise: A Simple Story* pretende ofrecer al jugador es puramente reflexiva y subjetiva, puesto que trata sobre los sentimientos del ser humano como individuo. En las artes que la humanidad ha cultivado a lo largo de la historia se ha trabajado de manera extensa sobre lo que significa el amor, la muerte y todo lo relacionado con la naturaleza de nuestro ser, no obstante y por desgracia, en el medio del videojuego no es algo tan explorado. Lo que se experimenta en *Arise* “*es prácticamente un alegato al romanticismo y dramatismo*” (Carmona, 2022) y, por lo tanto, no hay mejor método de estudio que diseccionar la experiencia lineal que lo constituye para entender qué es lo que esta obra pretende transmitir.

A través de una narrativa visual y simbólica, se reconstruye la vida entera de un hombre de avanzada edad, desde sus recuerdos infantiles hasta su defunción, mostrando temas universales como el amor, la pérdida y la esperanza, para que el jugador los interiorice de manera pasiva e inmersiva. Como bien menciona Tarahassee (2021) en su artículo para *Todas Gamers*, “*el idioma que utiliza Arise es universal: las emociones transmitidas por recuerdos e imágenes*”.

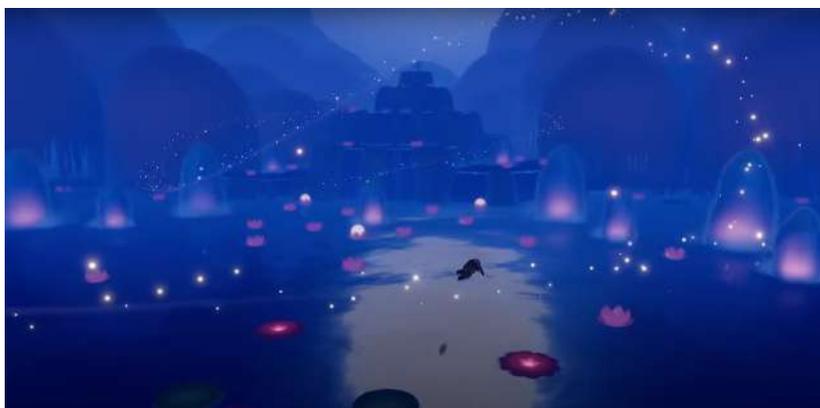
El modelo I3		
Información	Interactividad	Inmersión
La vida humana	Experimentar	Sentir y empatizar

Tabla de síntesis del modelo I3 aplicado a *Arise*

Todo comienza con un gesto simple: una niña regala una flor a un niño solitario. Esta imagen, cálida y sutil, marca el inicio de una transformación para el personaje y su entorno. Lo que era invierno se vuelve primavera, lo frío da paso a lo tierno. A medida que se avanza, los recuerdos del anciano se presentan como escenarios fruto de su pensamiento. Además, en esta primera etapa de la experiencia, se deja al jugador experimentar por vez primera la mecánica de alteración temporal, la cual tiene un efecto directo en la metáfora que pretende representar el videojuego: el paso del tiempo es un ejemplo del funcionamiento de la memoria y la psique humana; una deformación de los recuerdos que todos realizamos recursivamente para proporcionar el aprendizaje.

Gracias a esta mecánica, el jugador forma parte activa de la narración: al controlar el tiempo y la configuración de los recuerdos se permite al jugador interactuar directamente con el pasado del protagonista, como si tuviera en sus manos la capacidad de reconstruir momentos rotos o celebrar los intactos. Cuando el pueblo del protagonista es azotado por terremotos y deben huir en el capítulo tres, “Lejos”, las plataformas se fragmentan, el entorno se vuelve caótico, y el jugador siente el peso de ese instante. En este momento se presenta un elemento sistémico que son *las sombras*, unos entes que aparecen en zonas oscuras que se pueden interpretar, como bien apunta Tarahasee (2021), como el miedo a la soledad o la ansiedad social que tan solo esa persona es capaz de aliviar. Tras esta fase en la que el personaje se ve obligado a luchar por el reencuentro, finalmente se reconcilian y, en un acto de rebeldía y amor, eligen su propio camino alejándose de la tribu.

En contraste con lo anterior, en el capítulo cinco, “Romance”, el juego se vuelve casi ingrátido. El escenario se convierte en unos malabares de color y jugabilidad que hacen al jugador empatizar con esa sensación de enamoramiento gracias a decisiones artísticas como que las mecánicas de vuelo cobren protagonismo. Esta etapa se ambienta en verano, y los personajes viven una libertad que se expresa en mecánicas suaves, en la posibilidad de volar, de planear, de dejarse llevar. La belleza del juego radica en esa manera en la que la jugabilidad se adapta al tono emocional de cada etapa: cuando la vida es feliz, el mundo se siente amplio y el control fluido; cuando es dura, todo se vuelve más difícil, más lento, más doloroso.



Clímax del capítulo “Romance”

El cenit de esta travesía es el capítulo seis llamado “Fruto”, donde el juego representa, a través de una estética cálida y orgánica, el proceso de un embarazo por medio de una semilla que crece en el fondo del escenario. En cada plataforma se exige una interacción con el gancho para impulsar el nacimiento del capullo floral, haciendo al jugador partícipe en la experiencia y llenando de luz cada acto realizado. Esto se ve aderezado con los recuerdos plasmados en ilustraciones y las esculturas de los personajes que aluden a la preparación de una familia: todo habla de ilusión, de esperanza, de futuro. Hasta que, en un instante devastador, esa flor no florece. La luz se apaga de forma abrupta y el mundo se derrumba. El jugador no necesita que le digan qué ha pasado: lo entiende. Lo siente. Se trata de un mortinato, representado con una delicadeza estremecedora.



Momento culmen del capítulo “Fruto”

El siguiente capítulo, “Cenizas”, es el único que no tiene transición desde el *hub* de selección de niveles. En su lugar, se genera una transición dinámica desde la última escena, donde el personaje se esfuerza en una cinemática por coger la última chispa de luz de esa semilla que, seguidamente, se manifiesta de forma explícita como ese recién nacido sin vida. Esta escena, cargada de dolor, no puede ser evitada, ya que la propuesta lúdica de *Arise: A Simple Story* es clara y contundente: se basa en la contemplación y la empatía. El anciano al que el jugador encarna ha aprendido a convivir con el peso de sus recuerdos. El pasado no puede modificarse, ni es posible huir de la memoria. No obstante, esto no significa que no haya tristeza. Por esta razón, las flores que alguna vez simbolizaron la esperanza son sustituidas por raíces afiladas, y el jardín, antes luminoso, se transforma en un infierno visual, marcando el inicio del duelo entre el fuego y las sombras.

Tras la destrucción, llega el “Consuelo”. La mecánica del tiempo vuelve a tener un papel clave: se reviven recuerdos truncados que ahora pueden recomponerse. Las escenas pasadas se reconstruyen con una sensibilidad casi terapéutica. El protagonista intenta acercarse a su pareja, devastada, y el jugador siente esa lucha constante por recuperar lo perdido. Incluso cuando parece que ya va a alcanzarla, la distancia se reabre una y otra vez. Pero no se rinde y, finalmente, se reconcilian.

El penúltimo capítulo, “Vejez”, representa la calma y la aceptación. Este, ambientado en un otoño que transiciona a invierno, cierra el ciclo estacional que ha servido como metáfora para la vida del personaje. Se muestran recuerdos de una vida tranquila en pareja, de una unión que ha resistido pese a las inclemencias. Sin embargo, el invierno arrecia, la tormenta crece y, entonces, llega la enfermedad de la compañera sentimental. Durante el transcurso de este nivel, el jugador debe aferrarse con el anciano a las pocas fuentes de luz que se presentan y, progresivamente, ir acercándose a las figuras presentes en la oscuridad que ya conoce. Finalmente, por medio de un recuerdo que, a diferencia de los demás —que hasta ahora habían servido como *coleccionables*—, se encuentra en el camino principal, se ilustra el fallecimiento de la mujer.

Pese a lo que pudiera parecer, *Arise* no termina dejando al jugador y al anciano en agonía; no en vano el capítulo final se titula “Hope”. En él, se incita al jugador a avanzar acompañado de la esfera de luz que ha dejado su pareja y que muestra el camino. El protagonista la sigue, y al hacerlo, revive los últimos momentos junto a su amada. Finalmente, esa luz se transforma en mariposa, símbolo que ya estaba presente desde el principio, cuando ambos niños se conocieron a través de una cometa con esa forma. De este modo, se deja al jugador intuir que esa mariposa siempre fue ella.



Última ilustración del videojuego

Para terminar, el significado de la luz de la montaña, visible en el *hub* desde el primer momento en el que se inicia el juego, se revela por fin: era ella, esperándolo. Y él, tras recordar toda una vida junto al jugador, se deja llevar. En la última cinemática del juego se contempla cómo el protagonista asciende a la última montaña y se convierte en un recuerdo más: una estatua, congelada en el tiempo, junto a ella y su bebé. Este es el cierre perfecto de un viaje que no ha sido solo del personaje, sino también del jugador.

*Arise* no enseña datos ni denuncia una problemática social específica. Pero sí transmite una **verdad humana** con una profundidad que solo el lenguaje del videojuego puede lograr. Lo hace informando desde lo emocional, interactuando desde la empatía, e involucrando al jugador en un universo simbólico donde cada paso configura una experiencia que puede generar un eco en sus propias vivencias. Es una historia simple, como dice su título, pero también una de las más complejas que puede contarse: la historia de una vida.

## 5. Propuestas de Modificación

Es ampliamente reconocido que *Arise: A Simple Story* se distingue por su notable belleza estética y por el profundo impacto emocional que puede generar en quien lo experimenta, aspecto en el que coincide buena parte de la crítica especializada. No obstante, se han señalado ciertas objeciones en torno a su jugabilidad, que en algunos tramos se percibe como tosca, y al diseño de niveles, que en ocasiones puede resultar poco intuitivo (Carmona, 2022). Esta objeción es lícita, sin embargo, es comprensible que para la mayoría de jugadores a los que va dirigida la experiencia no les resulte un impedimento, puesto que la propuesta no se centra en el sistema lúdico.

Una mejora a considerar, por lo tanto, sería la de pulir las mecánicas de salto y el diseño de niveles. Para ofrecer más control al jugador, *Arise* podría fijarse en grandes exponentes del género como *Mario Odissey*, donde sus mecánicas de salto conforman el núcleo de la experiencia. Evidentemente, este nivel de pulido técnico puede no ser alcanzable para un estudio independiente como *Piccolo Studio*, pero, a pesar de ello, podrían implementarse modificaciones simples como la variación de altura de salto según la presión del botón. Esta mecánica, presente desde entregas clásicas de la saga de *Super Mario*, permite que el jugador controle con precisión la altura del salto, lo que añade un componente de expresividad y habilidad al movimiento del personaje.



Penúltima ilustración del capítulo siete

En cuanto al mundo ludoficcional y sus implicaciones en el modelo I3 del videojuego, la simplicidad de su propuesta y adaptabilidad al público dejan poco margen de mejora puesto que es uno de los mayores aciertos de la experiencia independiente. Quizás una de las mejoras que podrían actualizar el videojuego a las demandas culturales contemporáneas sería la de aportar una perspectiva más amplia respecto al personaje femenino. Pese a que la trama de *Arise* se centra únicamente en el protagonista y busca por lo tanto ser una experiencia puramente introspectiva —lo cuál no significa que se realice desde la empatía—, no estaría de más darle más profundidad al personaje de *ella* mostrando al personaje con vida en algún nivel o cinemática. Quizás incluso se podría dejar controlar al personaje realizando un cambio de perspectiva, siendo conscientes que este caso alteraría el mensaje y carácter introspectivo de la obra por otro con un tono más plural y coral.

## 5. Referencias

### 5.1. Bibliografía

1. Gómez, S.: "Más allá de lo lúdico". A: Aranda. D. (2015). Game & Play: Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. Barcelona: UOC.
2. Planells, A.: "Diseño de juegos orientado al sistema lúdico". A: Aranda. D. (2015). Game & Play: Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. Barcelona: UOC.
3. Carmona, J. ". (2022, June 3). Arise: A Simple Story – Recordando una vida. Akihabara Blues. <https://akihabarablues.com/arise-a-simple-story-recordando-una-vida/>
4. Jiménez López, S. [Synbioso]. (2022, May 24). Análisis Arise: A Simple Story Definitive Edition – Nintendo Switch. Un canto al amor y a la vida. NextN: <https://www.nextn.es/2022/04/analisis-arise-a-simple-story-nintendo-switch/>
5. Tarahassee. (2021, August 29). Análisis de Arise: a Simple Story. Todas Gamers. <https://todasgamers.com/2021/07/13/analisis-arise-a-simple-story/>
6. techanigi. (2020, January 8). Arise: A Simple Story - All memories - Imgur. Imgur. <https://imgur.com/gallery/arise-simple-story-all-memories-fQsQtPz>

## 5.2. Filmografía

1. Matute, V. [Pazos64]. (2019, December 3). Cuidao ahí. . . arise a simple story [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WD1e6XGJRPm>

## 5.3. Ludoteca

1. *Piccolo Studio. Arise: A Simple Story. Techland Publishing, 2019.* Disponible en Steam: [https://store.steampowered.com/app/866140/Arise\\_A\\_Simple\\_Story/](https://store.steampowered.com/app/866140/Arise_A_Simple_Story/)
2. *Nintendo. Super Mario Odyssey. Nintendo, 2017.* Disponible en Nintendo eShop: [https://store.nintendo.es/es/super-mario-odyssey-00000000002521281?srsltid=AfmBOop\\_tM3vN\\_DLjaNKTL-H1I9kwmE95GlxWYWjb3xbOdJff07O0h6LI](https://store.nintendo.es/es/super-mario-odyssey-00000000002521281?srsltid=AfmBOop_tM3vN_DLjaNKTL-H1I9kwmE95GlxWYWjb3xbOdJff07O0h6LI)