



El papel del diseño como elemento clave en la creación de una experiencia inmersiva en el videojuego *Left 4 Dead 2*

The Role of Design as a Key Element in Creating an Immersive Experience in the Video Game Left 4 Dead 2

Enrique Tapia Cabral*

Resumen

El objetivo de este artículo de investigación es el divulgar al diseño como disciplina y materia indispensable en la realización de proyectos audiovisuales. Se investigó con bases en la metodología del diseño y de sus áreas prácticas, así como teóricas en un objeto de estudio; el videojuego *Left 4 Dead 2* desarrollado por la compañía Valve; con el cual se desarrolla una oportunidad de análisis en áreas donde el diseño es comprendido como una herramienta, más no una disciplina que entrelaza cada elemento de un proyecto. De esta manera este artículo indaga en las piezas que conforman a *Left 4 Dead 2* desde su desarrollo hasta su forma final con el propósito de identificar al diseño como organizador que crea una experiencia inmersiva.

Palabras clave: diseño, videojuego, jugabilidad, disciplina.

*Egresado de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, Universidad Nacional Autónoma de México. Mail: tapiaenrique898@gmail.com

Fecha de recepción: enero, 2025
Fecha de aceptación: marzo, 2025
Versión final: marzo, 2025
Fecha de publicación: abril, 2025

Abstract

The purpose of this article is to disseminate design as a discipline and indispensable matter in the making of audiovisual projects. It was researched based on the methodology of design and their practical areas, as well as theoreticals in an object of study; the videogame Left 4 Dead 2 developed by the company Valve; with which a opportunity for analysis is developed in areas where design is comprehended as a tool, but not a discipline that intertwines each element from a project. This way this article inquire in the pieces that conform Left 4 Dead 2 from his development until its final form with the purpose of identifying design as a organization that creates an immersive experience.

Key words: design, videogame, gameplay, discipline.

Introducción

Los videojuegos han sido ligados a otras disciplinas artísticas como el arte, la cinematografía y la narrativa; además de las disciplinas más tecnológicas como la programación y lo relacionado al *hardware*; Al ser objeto de estudio en el campo del diseño suele denotarse su valor en sus apartados visuales o funcionales como partes y no como un todo. En la disciplina del diseño, los videojuegos presentan una intersección en las materias y campos que el diseño utiliza para comunicar, con el añadido de que un espectador es partícipe. Se hace un análisis al videojuego *Left 4 Dead 2* (LFD2) desde la disciplina del diseño, ya que a consideración popular L4D2 es un pilar de la industria desde su salida en 2009. Este trabajo confronta la visión superficial de la participación del diseño en este medio e investiga los factores involucrados al momento de crear una experiencia inmersiva (envolvente).

El videojuego sigue rigiéndose por los límites del *software* y los lenguajes de programación en sus aspectos técnicos, sin embargo, éste mismo ha creado su propio mundo dentro de la programación. Así como la cinematografía genera conceptos que la fotografía no puede abarcar, los videojuegos se han separado de la programación gracias al diseño, creando conceptos como la jugabilidad, interfaz, narrativa no lineal, disonancia ludonarrativa, multijugador, entre otros.

En el diseño en LFD2, se necesita reconocer los estímulos que son utilizados en el videojuego, por ello se denota la psicología detrás de los diseños de LFD2, mientras se indaga en el factor social de LFD2 en su modo cooperativo y enfrentamiento. Para comprender las diferentes instancias del componente cooperativo, se debe estudiar la cultura y el factor social que los jugadores aportan a ella y cómo su respuesta puede afectar la visión del juego y con ello la inmersión.

Este análisis toma en cuenta las bases del videojuego, con un enfoque en el diseño como una multidisciplina no sólo artística, sino práctica, ya que la sinergia entre el aspecto creativo, narrativo y técnico tienen como meta crear una experiencia que sea coherente. Al analizar las partes de LFD2, se pueden visualizar las claves que crean su inmersión e identificar el papel del diseño en la unificación de sus apartados que generan para atrapar al jugador.

Unidad de análisis I

El papel del diseño en la industria del videojuego

El diseño a las alturas del siglo XXI deja de ser una carrera tan obscura como lo era en sus inicios. Desde sólo tener valor ornamental en los comercios o heráldicas, incluso en escuelas como la Bauhaus, el diseño se refería de modo estético o teórico al momento de innovar sus distintas disciplinas. En las últimas décadas, el diseño ha visto un nacer académico gracias a autores como Wucius Wong, que engloban en una sola carrera/materia los distintos procesos usados para la creación gráfica que se atribuían más a las ingenierías o las artes, siendo éste el punto donde el diseño se desarrollaría de forma individual en el ámbito académico y comercial sin necesidad de estar atado a sus medios de trabajo; ya sea la fotografía, el dibujo, la publicidad, etc.

Tras ganar cierta independencia, el diseño como carrera consigue dar respuesta a cuestionamientos prácticos que las artes pueden no tratar correctamente, así como problemáticas estéticas o de uso en algún producto. El esfuerzo que conlleva crear un campo propio para el diseño no tiene peso en comparación con el que genera su enfoque investigativo, el cual denota de forma inmediata la capacidad de ejercer el diseño en todos los campos en mayor o menor medida, lo cual crea una intersección de conocimientos que hilan la creatividad, lo artístico y lo teórico.

En su momento, la creación de videojuegos, al igual que el cine y la fotografía, poseía una cualidad artística en su desarrollo. El videojuego, al estar vinculado con el *hardware* de su época, debía traducir los aspectos visuales narrativos que tenían al formato limitado de píxeles en pantalla; con esta limitante nacería un nuevo medio artístico: el *pixel art*. A la vez, la limitante del *hardware* también creaba sin saberlo diseño de nivel, ya que se requería dar un contexto al jugador para atraer su atención. Esta tarea se relegaba al aspecto publicitario, al dar una visión más estilizada del mundo, pero corría el riesgo de perder al jugador si el juego no lograba capturar su propia estética en la pantalla.

Con estos aspectos en mente, crece la necesidad del desarrollo de atajos o técnicas para generar videojuegos más pulidos y cercanos a lo que se ve en su portada. El diseño llega ahí de forma casi invisible al ser un participante durmiente en los inicios de la industria, al ser utilizado en la reducción de formas, en el diseño de personaje, de nivel y desde el propio código que rige las leyes de estos mundos digitales.

Conforme avanza el *hardware*, lo hacen las ambiciones de los desarrolladores, haciendo que la tarea de crear un videojuego requiera diseñar de forma consciente los escenarios en los que va a interactuar el jugador, la clase de enemigos u obstáculos que enfrentará y la forma en la que se le presenta la información (interfaz). Al inicio, los videojuegos en su simplicidad creaban formas intuitivas de jugar, haciendo estándares en los controles, como los botones de salto, la lectura de nivel 2D o se avanza por el nivel caminando hacia la derecha de la pantalla. Con la llegada de nuevas propuestas y géneros, la interfaz, así como las reglas de cada juego, se regían por los conceptos a proyectar en la pantalla. La diversificación del medio crea la necesidad de conceptualizar de manera correcta las reglas de los juegos con su forma de enfocarse dentro de su género, de esta necesidad se crea la llamada *jugabilidad*.

La jugabilidad es un concepto mal interpretado tanto por diseñadores de videojuegos como por los críticos y jugadores, en su mayoría se tiene una idea muy simple de ella, se denota únicamente sus resultados sin tomar en cuenta los procesos o el valor que la hace “buena”. En palabras de Costikyan:

A los diseñadores de juegos les gusta describirse a sí mismos como “alguien que entiende la jugabilidad” [...] pero, de hecho, muy pocos lo

hacen- porque “jugabilidad” por sí mismo es un nebuloso y por lo tanto inútil término. Decir “tiene buena jugabilidad” es tan útil como decir “ese es un buen libro”. (2002, p.9)

Costikyan expresa con su anécdota, en una entrevista de trabajo en 1982, el acercamiento ciego que se tiene a la “naturaleza”, refiriéndose a lo que caracteriza a los videojuegos: de las mecánicas entorno a las que debe girar el videojuego, esta forma recurrente de hablar de un producto o experiencia por el disfrute del todo sin saber por qué se disfruta en primer lugar.

La tecnología de la época es vital al momento de diseñar sus mecánicas, sin saberlo cada producto es su propio género; aun si un *shooter* comparte características en primera persona con otro, nunca serán idénticos. Un juego puede crear tendencias, pero al analizar los videojuegos que las utilicen, sus diferencias incluso siendo sutiles pueden cambiar por completo la percepción del jugador. Los juegos que tienden a relegar las tareas gráficas como los escenarios, enemigos, personajes como materia aparte de la jugabilidad suelen tener más complicaciones al atrapar al jugador, de igual manera si se plantea una narrativa que no trabaja en sinergia con la jugabilidad o en su defecto la narrativa es puesta por encima de un juego ya diseñado, también pierde su capacidad inmersiva.

Por todo esto, los videojuegos tienen un campo amplio en el diseño. El diseño es la base del videojuego como lo sería en cualquier otro medio comunicativo: una película, una exposición, un cartel. Lo que proporciona el videojuego al diseño como área de estudio y de desempeño es su capacidad de unificar no sólo áreas artísticas, sino complementar esto con los conocimientos del usuario, dándole el nivel de interactividad del que otros medios carecen, a excepción de obras experimentales que integran al espectador. El análisis individual de los videojuegos como sistemas daría un análisis inconcluso, dado que este medio conecta directamente al espectador, mismo espectador que se conecta al videojuego de manera cercana con la creación del mundo digital del internet.

Unidad de análisis 2

Desde la *arcade* hasta el internet. La cultura digital de los videojuegos

Los videojuegos se sitúan en una visión popular que enfoca al jugador o al que interactúa en ellos como un ente solitario, asocial; se considera

igual el jugarlos que ir al cine sin compañía. Los videojuegos son relegados a la misma cultura que la de los cinéfilos o lectores como una forma de alabanza y socialización basada únicamente en la expresión de opiniones y diálogos sobre sus obras favoritas. Analizar las partes de un videojuego se trata como una experiencia que todos podrían experimentar en un margen objetivo. Esto es verdad en cierto punto, debido a la naturaleza de los videojuegos, los cuales en sus inicios estaban limitados en su mayoría debido al *hardware*; es decir, tenían diseños básicos al presentar obstáculos predecibles o dar pocas alternativas al jugador para afrontarlos.

“El juego” es un sorprendente medio plástico. Es adaptable a cualquier tecnología, desde la neolítica hasta la alta tecnología.

[...]

Los rompecabezas son estáticos; presentan al “jugador” con una estructura lógica a ser resuelta con la ayuda de pistas. “Juegos”, por contraste, no son estáticos, pero cambian con las acciones del jugador.

[...]

Casi todo juego tiene cierto grado de rompecabezas [...] si un juego involucra cualquier tipo de toma de decisiones, o intercambios entre diferentes tipos de recursos, la gente los tratará como “elementos de rompecabezas”, al intentar idear soluciones óptimas. (Costikyan, 2002, p. 10)

El videojuego, en sus inicios, comparte más con los puzzles (rompecabezas) que con un juego físico/real, debido a que su diseño tiene salida predeterminadas a acciones específicas, como lo serían las palabras de una sopa de letras; el concepto de juego es lo que da interactividad distinta a cada jugador. Ya fuesen los marcadores de puntaje en juegos de un solo jugador o las “retas” que creaban los jugadores en los juegos de pelea, el factor social del videojuego recaía completamente en la voluntad de quienes estaban dispuestos a participar en este intercambio. Sólo con la llegada de un *hardware* capaz de expresar valor cinematográfico en el videojuego se empezaron a combinar las actitudes de las aficiones de deportes con las del cine. La experiencia es la misma para todos en la teoría, pero al ser expuestos a la interactividad de los videojuegos cada uno genera estilos de juego o hábitos dentro de su experiencia.

Para poder entender al videojuego como un ente social se debe entender a la cultura como concepto humanista, según lo expresa Jordi Busquet (2017):

La cultura desde su concepción humanista tiene numerosas características a considerar antes de poder llamarse cultura, sus actividades deben ser consideradas dignas de expresarse, deben de aspirar a la excelencia y sus obras que la representan son selectivas por el tiempo y consideración, debe de ser carismático refiriéndose a la creatividad del artista al momento de expresar su visión y talento en su obra, se cultiva desde la educación por lo que es cuidada de forma meticulosa conforme más conocimiento se tenga. Así mismo es jerárquica permitiendo niveles de importancia de tradiciones, símbolos e imágenes seleccionadas por el colectivo, por esta misma naturaleza jerárquica es inestable y frágil ante el cambio que siempre será la constante en el concepto de cultura. (pp. 29-33)

El videojuego se puede ver como un producto cultural, como un medio por el cual las culturas puedan expresarse y comunicar sus ideales, obras y talentos al mundo. Esta visión es reduccionista en lo que el videojuego se ha convertido, o quizás lo ha sido desde sus inicios. En una cultura propia que ha llegado a fragmentarse desde sus raíces técnicas y sociales, la representación o el valor artístico del videojuego se adhiere de otras disciplinas conteniendo las visiones de sus autores. Esto no lo separa de su conceptualización como videojuego, ya que la cultura que se crea a partir de ella no es distinta a la de la cinematografía, creada de la fotografía, que a su vez es creada de la pintura.

Su contenido cultural podría ser visto como sólo un medio de expresión si el videojuego se tratase como obras estáticas. Hay obras más lineales que otras, lo que hace al videojuego una cultura distinta pero familiar en cuanto a la capacidad social que ofrece. Desde la libertad de empujar las mecánicas al máximo hasta encontrar disfrute en cierto nivel, el compartir un punto cero para comparar experiencias crea una familiaridad instantánea. Como se menciona en el artículo de *Forbes Gaming culture: A new language for the digital age*:

Los valores inherentes en una cultura son ampliamente formados por las palabras que su gente usa para describirla. En el mundo digital, particularmente en el gaming, ha evolucionado en un ambiente cultural vibrante con sus propias normas, valores y vocabulario que cruza las barreras culturales tradicionales.

[...] Juegos, a través de sus reglas y narrativas, construye estructuras definiendo éxito, respeto, y valores comunales [...] Esto hace a los de-

sarrolladores de juegos cuentistas modernos y arquitectos culturales cuyas creaciones dan forma a la cosmovisión y al compás ético de su audiencia. (Songyeen, 2024, pp. 2-5)

Siguiendo la comparativa con el deporte como cultura, el videojuego de base apoya la competitividad dentro de él, aun habiendo ejemplos de videojuegos o hasta géneros de videojuegos que no pongan explícitamente un marcador o una medida de comparación entre los jugadores. La competitividad se manifiesta de forma instintiva en los jugadores, al ellos crear sus propias escalas o jerarquías sobre el valor o conocimiento dentro del videojuego.

Tras dar el salto al mundo digital, el videojuego vio una expansión sin precedentes en sus capacidades sociales, así como en sus ideas para diseñar nuevas experiencias. La cultura digital ha dado una capacidad de comunicación y de visibilidad a las personas nunca antes vista en el mundo con la llegada y popularización del internet. El videojuego empezó a soñar en grande gracias no sólo a la facilidad de crear comunidades, sino ante la idea de diseñar videojuegos para conectar a grandes grupos de personas al mismo tiempo.

El “internet salvaje” es el punto donde se encuentran los primeros antecedentes de comunidades fuera de las *arcades* o del mundo físico que se enfocaron en compartir sus *hobbies*; en el caso del videojuego, se da la oportunidad de llevar la experiencia jugable de la *arcade* a las casas de todos. El cambio más importante sería la comunicación al ser posible únicamente en la plataforma PC dentro de chats, una limitante que acabaría con la implementación de micrófonos en todas las plataformas de *gaming*.

Al llegar el *gaming* como cultura al internet se consolidan conceptos y prácticas en cuya creación participaron los desarrolladores/diseñadores de videojuegos, desde la conceptualización hasta la aplicación práctica. Tales conceptos comprenden retratar las bases del diseño en la jugabilidad, del control del juego y de la presentación narrativa, lo mismo que las formas en las que un género puede diseñarse para abarcar distintas visiones de una jugabilidad entorno a la comunidad, dando la tarea de diseñar distintas formas de experimentar una jugabilidad dentro del mismo juego.

En la industria del videojuego nacen conceptos de jugabilidad y de diseño en videojuegos que siguen la retroalimentación de los jugadores. Aun si los comentarios se limitan a sus inicios, al ser parte activa de la

comunidad los desarrolladores tienen ideas claras de cómo referirse a sus técnicas. Ejemplos de ellas son la fragmentación de géneros a subgéneros, la implementación de la función de multijugador por servidores, la customización del personaje, interfaz de usuario (IU), historial de juego, herramientas de edición/creador.

De forma similar a las jergas en tribus urbanas o en culturas que hablan un mismo idioma, el videojuego creó de forma instintiva terminología que no anticipaba ningún diseñador, por más experimentado que fuese; incluso los propios desarrolladores utilizaron esta jerga entre ellos hasta que la comunidad se la apropió completamente. Los juegos comparten cualidades, como la jugabilidad al ser conceptos base, de esta forma también hay jergas generales y particulares a situaciones o géneros.

El nombramiento de géneros enteros con base en la jerga responde a la interacción entre jugadores, quienes crean un escenario nunca visto en una actividad social o de entretenimiento. El internet genera discusiones en los foros y salas de chat que implican una experiencia externa de los temas que se hablan, mientras que los videojuegos tienen esas interacciones dentro del propio producto en tiempo real, mientras se consumen; un alcance social que ni siquiera los deportes pueden igualar. Por esto, el aspecto social es único en su forma de expresar la inmersión del usuario, así como la inmersión en entornos menos controlados como lo serían los juegos multijugador.

Unidad 3

El aspecto social y psicológico del videojuego. La forma en la que interactúan los jugadores y su porqué

El ser humano es un ente social y los grupos sociales han sido la parte fundamental para su supervivencia y éxito evolutivo. Como un ente, más que animal, que es el humano, lo social sobrepasa las explicaciones biológicas que se pueden dar respecto a conductas similares a otras especies sociales. Ejemplo de esto serían las correlaciones entre la inteligencia de una especie y su capacidad de socializar de forma más íntima con otros miembros de su ecosistema.

El ente social ha avanzado desde los tiempos prehistóricos, desde sus principales necesidades como es la supervivencia hasta conceptos más

abstractos como el liderazgo y la creatividad. En el escenario actual, la psicología sobre la conducta del humano ha dado propuestas de cómo funciona el ente social en sus interacciones; ha sido un objeto de estudio tanto psicológico como filosófico.

Estos antecedentes no son el principal exponente de la investigación y tampoco se busca un entendimiento del ente humano en su totalidad. Entender las bases que generan las reacciones y comportamientos en los humanos son necesarias para la experimentación en los videojuegos y medir sus límites de jugabilidad, así como poder experimentar con el alcance que puede tener un videojuego dentro del ente social de los jugadores. Como lo expone Songyee Yoon (2024), en este fragmento de su entrevista en Forbes Books:

“Games, through their mechanics, narratives, and player interactions, develop complex systems of symbols and meanings. Terms like *noob* and *aggro*, for example, shape the way gamers play and experience their digital communities” (p. 3).

Las interacciones que se crean a partir de los videojuegos han dado forma a costumbres que parecieran dar un toque más complejo a esa cultura, puesto que los mensajes y símbolos que crean los diseñadores tienen metas pragmáticas que se inclinan al mejor camino para su proyecto. Los videojuegos crean en su cultura mecánicas dirigidas más a una expectativa general que es dada por obras exitosas o populares, las cuales incentivan el uso de las mecánicas de éstas, buscando replicar el éxito en sus propios proyectos.

Términos como *noob* o *pro* se ven con más sustento gracias a tendencias como la selección de dificultad, que empezaron a surgir a principios de los 2000; una tendencia en la comunidad es poner logros dentro de la experiencia de los juegos por ellos mismos. Esto es reflejo de la naturaleza competitiva de los videojuegos, que mostraba marcadores de puntaje en caso de que el juego no fuera PVP.

Al poner dificultades variables en los juegos, los diseñadores crean una bifurcación sobre lo que quieren comunicar en sus juegos. Son la narrativa y la diversión en muchos casos los enfoques principales. Hoy existen muchas estrategias para ayudar a los nuevos jugadores a entrar en el mundo de los videojuegos, en contraste con los juegos arcade o los prime-

ros juegos de consola, que solían utilizar sistemas como vidas” para mantener al jugador al borde de su asiento teniendo en mente la derrota como sinónimo de empezar desde cero.

Cuando desaparece esta limitante para el jugador se pensaría que también lo haría la competitividad fuera de los enfrentamientos directos entre jugadores en los modos multijugador, pero parte del atractivo de la comunidad es la manera de imponerse retos o estrategias; así como no todos pueden hacer una chilena o un tiro triple en deportes, el poder jugar en dificultades altas con facilidad crea un estándar de noob o de pro.

Por parte de la psicología, estos comportamientos son explicados de varias formas, de las enseñanzas de B. F. Skinner, Robert D. Nye (2002) dice “la conducta humana se mantiene por reforzamiento intermitente” (p. 69). Los experimentos de conducta propuestos por Skinner se implementan en mayor alcance gracias a la sistematización que propuso al ocupar máquinas y sistemas para potenciar los estímulos. Parte de los reforzamientos de conducta que se apoyan con los videojuegos serían los programas de intervalo y de razón.

Los intervalos que postula Skinner son representados en su experimento con palomas al darles semillas después dar un picotazo después de cierto tiempo, al crear periodicidad en la respuesta de los estímulos se genera una conducta de forma natural aún si sus intervalos son variados la espera de la recompensa sigue causando, mientras en los programas de razón la respuesta debe ser proporcional al estímulo esperado al ser más parecido al gasto o esfuerzo que se pide comparado a la recompensa. (Robert, 2002, pp. 69-70)

Los programas de conducta son la forma más sencilla de llegar a explicar el razonamiento detrás de las mecánicas de los videojuegos desde su enfoque humano, lo que se espera comunicar y condicionar al accionar de distintas maneras ya sea a base de castigos o recompensas, dependiendo de la intención del diseñador. Estas mismas mecánicas también se plantean desde la visión del videojuego en desarrollo, porque crea instancias en las cuales los estímulos serán únicamente para guiar de forma individual al jugador a través de la narrativa mediante los indicadores necesarios para emprender su camino.

En el caso de juegos que involucren un aspecto multijugador, se tiene que implementar cómo funcionan las mecánicas con otros individuos;

como ejemplo, el balance que existe entre armas o personajes en un juego PVP (*player vs. player*) en contraste con el balance de niveles en un juego PVE (*player vs. environment*). Así mismo, los incentivos para hacer una jugabilidad que se siente “justa” no son las mismas entre estos enfoques.

En un caso se puede entender como justo que el jugador pueda curarse ante el ataque de un jefe; pero lo justo en PVP es que tengan las mismas armas o habilidades. Esto modifica las conductas de manera que se puede variar de un desarrollo personal en un estilo de juego, comprender y dominar las mecánicas o el aprender a utilizar formas de juego no ortodoxas. En otro caso puede ser que un juego estimule más el trabajo en equipo, el aprendizaje del nivel o los distintos roles de cada miembro de un equipo; todo gracias a su proceso de estímulo-respuesta.

El estímulo común en las actividades humanas es la autosuperación, en el videojuego se trata de ganar. Para entender la competitividad en un campo digital como los videojuegos, se puede hacer una comparación con el deporte sobre las expectativas y los procedimientos psicológicos que surgen en ellos.

La motivación es una de las variables psicológicas más frecuentemente estudiadas en el contexto deportivo [...] es aquello que vigoriza, dirige y regula estados cognitivos, emocionales y conductuales [...] La motivación autodeterminada se asocia a efectos positivos en los aspectos conductual y cognitivo [...] propone una explicación multidimensional de la motivación: motivación intrínseca, motivación extrínseca y no motivación

[...] La intrínseca surge de la necesidad psicológica innata de competencia y autorregulación [...] La extrínseca, en cambio, representa conductas llevadas a cabo por razones instrumentales [...] No motivación es aquella que no puede describir las razones por las cuales practica el deporte. (Salom *et al.*, 2003, pp. 25-26)

Las actividades humanas se desempeñan con muchos fines y por varias razones, pero para la impartición de ellas se requiere una motivación; puede ser una necesidad básica como lo es la agricultura o algo personal como la moda, aunque ésta es adquirida gracias al entorno que los rodea. Paradójicamente el deporte se concibe como una actividad enaltecedora, deseable y benéfica en el desarrollo de las habilidades físicas-cognitivas, y del videojuego se dice que aliena al sujeto, promueve el sedentarismo y la pereza.

Se crea un nuevo pasatiempo contrario a lo tradicional y en respuesta aparece un tabú y una subcultura que se siente reprimida por su motivación a seguir explorando géneros y juegos. Aunque parezca una actividad individualista y sedentaria la realidad recae en el diseñador, ya que él puede crear motivos para que los personajes le importen o interactúen con el jugador, de la misma manera que juegos donde se incentive el apoyo mutuo para vencer a un enemigo. El deporte se ve más reflejado en el PVP, ya que la motivación es la de vencer al equipo rival con los mismos estímulos sociales que existen en una cancha, pero su presentación crea un contexto distinto al momento de experimentarlo.

juegos multijugador se pueden comprender de la misma forma que el estar en el equipo de algún deporte genera lazos y amistades entre sus miembros, pero el videojuego tiene una capacidad creativa casi ilimitada para el contacto social, donde los ambientes multijugador sirven como un puente entre personas para compartir experiencia y el encuentro entre grupos se observa con una rapidez sin precedentes en escenarios mundanos.

“Un grupo de encuentro es un pequeño grupo que, mediante una interacción intensa, permite que los individuos encuentren más de sí mismos y de la manera en que se relacionan con otros” (Robert, 2002, p.118).

En la labor experimental se propone, desde la teoría, trabajar en el nivel social. Al crear grupos, la gente muestra etapas del comportamiento humano durante la fase de conocerse.

Durante las etapas tempranas, tiende a haber confusión y tal vez ansiedad acerca de lo que supone hará el grupo [...] Simplemente la idea de estar con un pequeño grupo de gente para hablar de lo que se venga a la mente, o tratar de abrirse ante otros acerca de las preocupaciones personales no es fácil de manejar para muchas personas.

[...] Durante la etapa intermedia existe la tendencia a una mayor honestidad y confianza mutua [...] Los miembros comienzan a hacer comentarios más sensibles acerca de sus propias experiencias y se vuelven más empáticos con la experiencia de otros.

[...] Cuando se llega a las etapas finales del proceso de grupo, a menudo hay sentimientos de gran cercanía y apoyo entre sus miembros como consecuencia de haber compartido experiencias profundas [...] se han permitido “ser ellos mismos”, sin la pretensión y detalles sociales superficiales que caracterizan normalmente a las situaciones interpersonales. (Robert, 2002, pp.119-121)

En esta experimentación, se lleva a cabo de forma gradual el contacto interpersonal exponiendo la naturaleza social pero precavida o desconfiada que tiene el humano ante lo desconocido. En el caso del videojuego, todas estas cualidades se ven impulsadas al romper la barrera desconocida y tener un entorno común, ya sea el videojuego o la camaradería del trabajo en equipo.

Metodología

La metodología de esta investigación tiene un enfoque cualitativo y el objeto de estudio es el videojuego *Left 4 Dead 2*. Para analizar los elementos de la jugabilidad, con su valor en conjunto para la creación de la inmersión, se siguieron los criterios de la jugabilidad de Costikyan (desarrollador de videojuegos) y Daniel Gonzalez (desarrollador y docente de videojuegos). Se utiliza la metodología de proyección de Gui Bonsiepe para el análisis por ser traducible a la industria del videojuego, ya que su enfoque de dos etapas en la resolución de problemáticas en diseño nos da las herramientas para realizar un análisis de las piezas que conforman al videojuego *Left 4 Dead 2*.

La recopilación de información del material audiovisual se realizó en YouTube, en dicho material están disponibles audios que contienen comentarios de los desarrolladores del videojuego: Gabe Newell cofundador de Valve y desarrollador de videojuegos; Scott Dalton, diseñador de niveles, mecánicas y programador; Mike Morasky, programador de *hardware* de audio, artista de efectos especiales y animador 3D. Para el análisis del videojuego, la recopilación de información se realizó con el apoyo de la toma de capturas de pantalla del juego; se consideraron los siguientes criterios al capturar las imágenes: Versión de PC, especificaciones de la PC donde se tomaron capturas propias. Las capturas de pantalla se enfocaron en:

- Análisis funcional: Una descripción de su papel en la jugabilidad dentro de cada sujeto en pantalla desde su nombre, designación y características dentro del juego.
- Análisis morfológico: Los elementos capturados se simplificaron a conceptos de diseño donde se resalta su balance de color, claridad visual, composición y narrativa. Se analizan las formas únicas en las que se presenta el análisis funcional, designando un valor

conceptual tal como se presentaron las funciones que sirven los elementos del juego.

- Síntesis formal: Se disminuyen a elementos liminales como siluetas, sombras para destacar su nivel de grado icónico.
- Apartado sonoro: Se describirán las características de la música y efectos de sonido que acompañan a las capturas y se le denominará junto con la síntesis formal.

Las capturas se designaron en tres categorías: **Cinemática, interfaces:** esta categoría abarca el menú principal, *lobbies* o salas de espera, interfaz de sobreviviente e infectado, armas, curaciones y objetos *interactuables*. **Diseño de personajes:** Se aborda tanto los sobrevivientes como los infectados. La última categoría son **campañas-niveles:** los análisis se realizaron conforme a las particularidades de sus categorías siguiendo los enfoques previamente vistos.

En su narrativa, *Left 4 Dead 2* cuenta con una única cinemática que fue puesta bajo los mismos criterios de análisis. Fue el único parámetro que tiene toques cinematográficos explícitos en él y, por ende, fue su propia categoría. Para analizar los diseños de personaje, donde se abarcan los sobrevivientes de *Left 4 Dead 2* y los 8 infectados especiales, se utilizará material visual sacado de internet para poder analizar sus modelos de mejor manera. Acerca de la categoría de campañas-niveles, se consideraron únicamente la campaña inicial “Punto muerto”, “Feria siniestra” y “La parroquia”. En todas las capturas de los escenarios de las campañas se toman los criterios mencionados en los análisis funcionales, morfológicos y de síntesis formal.

Resultados

En la recopilación de material audiovisual de los desarrolladores de *Left 4 Dead 2*, destacaron los momentos en los que se definía su estilo de trabajo y su visión de generar una experiencia cinematográfica dentro de la jugabilidad del universo que crean gracias a su experiencia de diseñar personajes y en general una experiencia inmersiva.

“Mientras trabajábamos en el *Left 4 Dead* original todo el equipo disfrutó el estilo de juego de esta experiencia cooperativa de película de acción terror y mientras nos encontrábamos creándolo surgían más ideas de

cómo querían llevar a cabo” (Gabe, 2009).

“La oscuridad es crucial para *Left 4 Dead 2* ya que fuerza a los jugadores a permanecer unidos y motiva el juego cooperativo. Aprendimos de nuestro previo trabajo en *Team Fortress 2*, particularmente en el aspecto de mantener la legibilidad de la silueta de los personajes en el oscuro, caótico ambiente” (Gabe, 2009).

Cinemática Left 4 Dead 2

Se presenta la narrativa del juego, el contexto previo a lo que será la primera campaña “Punto muerto” en la azotea de un hotel donde son abandonados los jugadores, dando inicio a una secuencia que muestra las nuevas amenazas y escenarios que tendrá el juego.

Figura 1

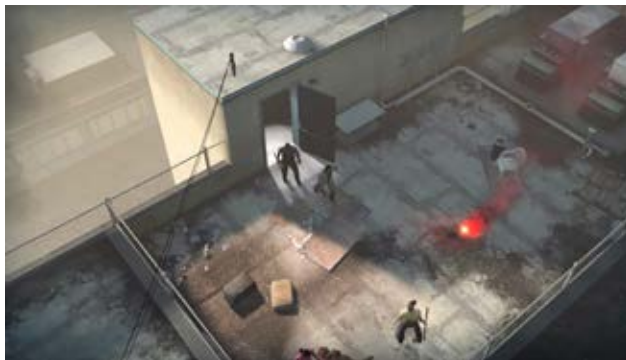
Cinemática LFD2, montaña rusa en llamas



Fuente. Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 2

Cinemática LFD2, azotea de hotel



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Al analizar la cinemática desde su valor morfológico, se pudo encontrar una dirección general hacia el género de terror en las tomas iniciales creando suspenso con planos en contrapicado y ángulos holandeses para generar una asimetría. En su morfología, se analiza un enfoque narrativo similar al de los tráileres de medios cinematográficos más que a una introducción narrativa secuencial; es decir, que se conforma de fragmentos de toda la historia y no sólo de un momento específico.

Figura 3

Cinemática LFD2, sobrevivientes en ascensor



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 4

Cinemática LFD2, concierto infestado



Fuente: Adaptado de LFD2[videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

En el aspecto de síntesis formal, se encuentran las presentaciones de los nuevos infectados, cada uno se presenta entre escenas con elementos de síntesis y con los sonidos de los infectados especiales al aparecer en pantalla; de igual forma, los personajes principales aparecen como siluetas reconocibles y sus diálogos identifican su rol, además, la narrativa entre escenas se une con ayuda de éstos. El tono que se comunicó con la música y los elementos se relacionan con el género de acción.

Figura 5

Cinemática LFD2, jockey atacando a Ellis



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 6

Cinemática LFD2, Spitter



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 7

Cinemática LFD2 Charger atacando a Ellis



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Interfaces: Menú principal, sobrevivientes e infectados

Las interfaces en el recabado de información se encontraron con las características convencionales que tienen en los videojuegos, comunican información general que es común en esta cultura como lo es la salud, la munición y objetos que se tienen; de igual manera, la retícula de apuntado fue encontrada estándar en su uso.

Menú principal

Se cuenta con una mezcla de elementos gráficos en la parte superior en forma de fila, mientras que en texto aparecen las opciones generales del juego; también se aprecia que el fondo no es estático y muestra un escenario con infectados deambulando.

Al analizar el menú principal, tiene un acomodo en forma de “L” horizontalmente, dejando en formato vertical las configuraciones generales del juego, y en formato horizontal se ubican los distintos modos de juego con una imagen representativa de cada uno.

Figura 8

Menú Principal LFD2



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

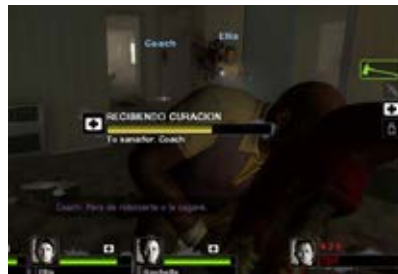
Las imágenes que representan los modos de juego se encuentran distintas entre sí, con diferentes grados de representación figurativa. En las imágenes que se consideraron repetidas el cambio de fondo comunica el grado de dificultad que diferencia los modos de juego de un entorno casual a un entorno experto.

Interfaz: Sobrevivientes

La disposición de la interfaz ocupa tres de los cuatro bordes de la pantalla, se mantiene minimalista en proporción al tamaño de la pantalla. Tras una prueba de la primera campaña se encontraron más elementos de la interfaz en relación con la jugabilidad, siendo los contornos resaltados de los personajes señales que marcan los objetivos y mensajes al momento de interactuar con objetos o personajes. La situación de los personajes también se representó en la interfaz del jugador.

Figura 9

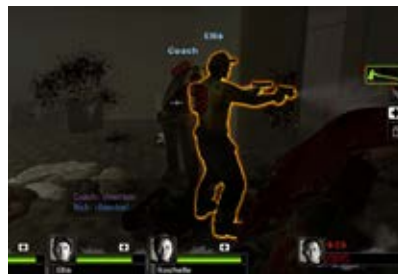
Señal de la interfaz, nombre de tu sanador



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 10

Sobreviviente resaltado por bilis



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 11

Elevador resaltado en azul



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 12

Botones de ascensor resaltados en azul



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC)[videojuego].

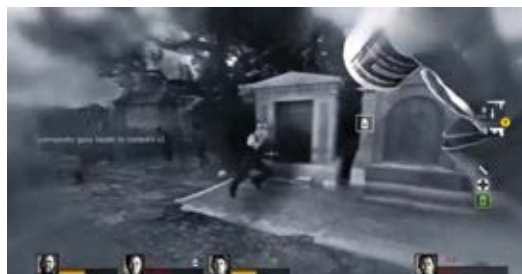
La morfología de la interfaz integra los elementos de la jugabilidad en los contornos de la pantalla sin invadir espacio visual de las armas; de igual forma, la parte superior está vacía con excepciones de objetivos a en los niveles o un cronómetro. Los elementos de la jugabilidad son presentados en contenedores cuadrados y rectangulares, en el lado derecho de la pantalla se encontraron las armas equipadas en los rectángulos superiores, siendo el superior el arma principal y el inferior el arma secundaria.

En la parte inferior de la pantalla, se encontraron las barras de vida, todas ocupan una retícula que se repite para cada personaje, a ésta la forman dos rectángulos y un cuadrado donde se ubica un retrato del personaje. En el rectángulo superior, se ubicó una barra que cambia de color y el nombre del personaje en el rectángulo inferior, también se encontró que al lado derecho, arriba de la barra de color, se muestra qué objetos llevan encima.

La interfaz cambia de color y de iluminación en cuanto un infectado ataca al jugador, la interfaz se vuelve blanca y negra al ser revivido por tercera vez.

Figura 13

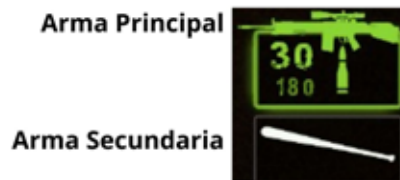
Interfaz con filtro blanco y negro



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 14

Esquema explicativo de la interfaz de armas (creación propia)



Fuente: Adaptado con Imagotipos de la interfaz de LFD2, por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Varios conceptos son comunicados de manera directa en pantalla al usar efectos de sangre o mostrar la pantalla borrosa al sufrir un ataque. Otros trabajan con el cambio de saturación en la pantalla, para indicar la “última vida” del jugador. Al comunicar el equipamiento y vida del jugador se encontró que dan forma de siluetas las armas seleccionadas, clasificadas como principal y secundaria.

Figura 15

Esquema del análisis categórico de los consumibles de LFD2



Fuente: Elaboración propia. Imagotipos de la interfaz de LFD2, por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Los objetos consumibles se ubican en tres categorías; en la primera ranura se identificaron tres los objetos arrojadizos: molotov, bilis y pipe bomb; en la segunda ranura se encuentran los botiquines y desfibriladores; en la tercera hay curaciones rápidas. Cada objeto es representado con su silueta figurativa; el único objeto que ocupa un imagotipo para diferenciarse es el desfibrilador, el cual se identifica con un rayo.

Respecto a la manera de usar los objetos arrojadizos, se observa una correlación entre sus usos que genera mecánicas simples sobre usos similares, como se representa en el siguiente diagrama.

Figura 16

Esquema del análisis funcional de los objetos arrojados



Fuente: Elaboración propia. Adaptado con Imagotipos de la interfaz de LFD2, por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

En el caso de las barras de vida, la información sintetizada indica que el estado del jugador con los colores de un semáforo, yendo de verde a rojo, depende de la vida faltante. Esto se visualiza en todas las barras, la única diferencia encontrada en la barra del jugador es un valor numérico de 1 a 100 según el estado del jugador.

Figura 17

Barras de vida con los sobrevivientes derribados (izquierda) y muertos (centro y derecha)



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 18

Barras de vida con objetos de los sobrevivientes aliados



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Los textos menos importantes como puntajes y subtítulos aparecen con una tipografía más delgada y opaca; mientras que se utilizan rectángulos negros con texto rojo para notificar sobre los infectados especiales o sobrevivientes que mueren.

Interfaz: Infectados

Se utiliza en los modos multijugador de enfrentamiento y a diferencia de la interfaz de los sobrevivientes, cuenta con detalles que simulan una vista sepia. Los personajes también se resaltan en azul en el caso de los infectados especiales y resaltan los sobrevivientes en todo momento.

Figura 19

Interfaz modo versus, infectado Tank



Fuente: Adaptado de LFD2[videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 20

Interfaz modo versus, reaparición de infectado



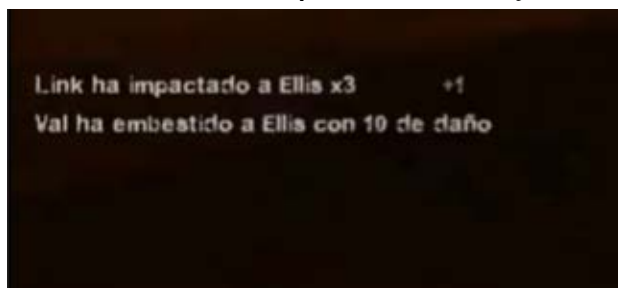
Fuente: Adaptado de LFD2[videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Al no poseer armas u objetos, la interfaz se simplifica únicamente mostrando las barras de vida y nombres junto a la habilidad única del infectado. Los textos a la izquierda de la pantalla aparecen para notificar el puntaje de los jugadores. Una característica única que se presenta para los infectados es su capacidad de reaparecer al tener vidas ilimitadas, lo

que les da un estado fantasmal antes de poder aparecer y atacar a los sobrevivientes, el cual se destaca por un filtro frío. También cuentan con un texto que indica el botón para reaparecer junto a una breve explicación de la función de la habilidad única del infectado. Se indica la vida restante y el retrato del personaje es reemplazado por un imago tipo de su habilidad. La salud se representa en una barra que cambia de color de verde a rojo con base en la vida restante.

Figura 21

Interfaz modo versus, aviso de puntuación infectado



Fuente: Adaptado de LFD2[videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Diseño de personajes: Sobrevivientes e Infectados

Sobrevivientes

Los sobrevivientes tienen el papel de avatares para que los jugadores puedan interesarse en el mundo que propone el juego. En este apartado se encontraron varias decisiones de diseño que los predisponen en la narrativa al generar una sinergia entre ellos, la cual fue llevada a más con el uso de diálogos espontáneos mientras se está jugando.

Figura 21

Cinématica LFD2, sobrevivientes en ascensor



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Los diseños siguen una dirección de arte realista o cruda, el uso de colores vibrantes o contrastantes es notable junto con el trabajo de caracterización de ciertos estereotipos o vestuarios usando prendas comunes, haciendo destacar más las que son más particulares de cada personaje.

En el diseño de cada personaje se denotan roles establecidos en la interacción grupal, cada uno delimitado de formas distintas al utilizar roles cuyo cargo es similar en concepto. Su vestuario sucio o desaliñado sirve, desde el punto de vista de la semiótica, para comunicar el nivel de violencia que han experimentado sin llegar a extremos desgarrados.

Infectados

Los enemigos en los videojuegos son obstáculos a superar en medio de la narrativa gracias a su forma de balancear la jugabilidad. En el caso de *Left 4 Dead 2* hay una visión mixta de los enemigos al crear 9 entidades que forman la amenaza, 8 son enemigos únicos que están diseñados para abarcar 3 roles, mientras que la entidad restante se cataloga como la horda que consiste de infectados comunes y que son fácilmente derrotados, pero ganan ventaja en números.

Figura 22

Esquema del análisis funcional de los infectados especiales



Fuente: Elaboración propia. Adaptado con imágenes de LFD2 wiki [fotografía], personajes originales por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Los soportes están enfocados en tratar de debilitar y desorientar a los sobrevivientes. La Spitter y el Boomer son personajes que tienen enfoques distintos, ya que la Spitter escupe un charco de ácido que daña a los sobrevivientes y les corta el camino, mientras que el Boomer, a pesar de lo que indica su nombre no sólo afecta al explotar, sino que puede vomitar sobre los sobrevivientes, atrayendo a una horda hacia los afectados por éste.

Los incapacitadores son más directos en su ataque porque sus ataques atrapan a los sobrevivientes hasta derribarlos por completo. Éstos cuatro varían en sus maneras de jugar siendo cada uno único en su modo de ataque, éstos ataques están altamente relacionados con sus nombres y diseños.

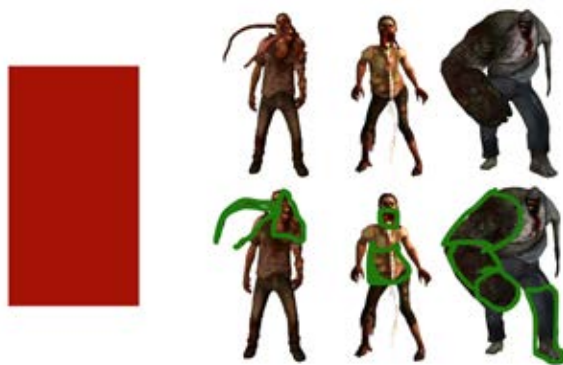
Los jefes se describen como amenazas que requieren más esfuerzo para ser derrotados, así como los ataques más poderosos del juego. El Tank es el único jefe jugable en el modo enfrentamiento, se encuentra en primera línea, tiene la mayor vida del juego, hace el mayor daño cuerpo a cuerpo y posee la capacidad de tirar piedras y empujar el entorno; la Witch es el único infectado especial no jugable y su modo de ataque al ser el único que hace oneshot (ataque que derriba al jugador de un solo ataque) puede ser ignorada si se está atento, su llanto y la música avisan de su presencia, al ser asustada se levanta y ataca al jugador que la haya activado.

Diseño de los infectados

El análisis de la forma en que son representados los infectados revela que al abarcar utilidades similares su presentación indica su reiteración al momento de atacar; los ataques se encuentran relacionados en gran medida con su apariencia. Esto se ve reflejado desde las formas en cada diseño, que no se limitan a las mismas clases, sino que entre clases de infectados especiales hay comunicación con bases similares.

Figura 23

Esquema del análisis morfológico del diseño de personaje del Smoker, Spitter y Charger

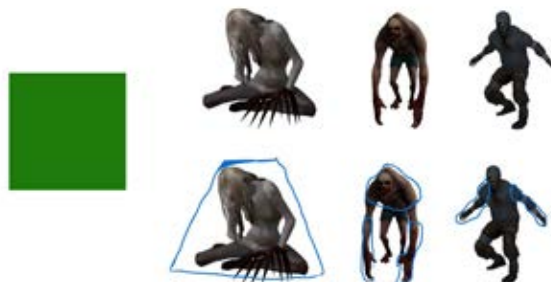


Fuente: Elaboración propia. Adaptado con imágenes de LFD2 wiki [fotografía].personajes originales por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Al descomponer los diseños del Charger (derecha), la Spitter (centro) y el Smoker (izquierda), se encuentran características comunes en sus proporciones o dirección al poseer una silueta vertical alargada que es diferenciada con características especiales de cada personaje; distribuyendo el peso de los personajes de distintas formas.

Figura 24

Esquema del análisis morfológico del diseño de personaje de la Witch, Jockey y Hunter



Fuente: Elaboración propia. Adaptado con imágenes de LFD2 wiki [fotografía], personajes originales por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

La Witch (izquierda), Jockey (centro) y Hunter (derecha) presentan una proporción comprimida en forma de cuadrado; se podría decir, al estar siempre en esas posturas, que reiteran su perfil bajo en comparación con el resto de los infectados especiales.

Figura 25

Esquema del análisis morfológico del diseño de personaje del Tank y Boomer



Fuente: Elaboración propia. Adaptado con imágenes de LFD2 wiki [fotografía], personajes originales por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

El Tank se aprecia con elementos triangulares basados en un diseño intimidante. Al ocupar estas proporciones en un cuerpo humano, hay una exageración en su musculatura, acentuada con una cabeza atrapada en medio de su propio torso.

El Boomer es único en su diseño al ocupar una muestra general de formas circulares que, en el contexto del diseño, suele ser utilizada como formas amigables. Este significativo cambia al generar más anormalidades circulares que simulan brotes de granos o ampollas sobre un modelo humano con sobrepeso.

Campañas: niveles y escenarios

Del análisis surge una característica única de *Left 4 Dead 2*. Al estar diseñado por campañas que son integradas por cinco niveles, cada una cuenta una breve narrativa de inicio a fin. Aunque se cuenta una narrativa lineal entre campañas, el juego no bloquea de ninguna manera la selección de campañas al jugador.

Para propósitos del análisis se usan tres campañas en orden cronológico en la narrativa de *Left 4 Dead 2*, siendo el inicio “Punto muerto”, a donde lleva la cinemática al ser abandonados los sobrevivientes por la evacuación en una azotea de hotel.

Para las campañas, se analizan morfológicamente los entornos y maneras de guiar al jugador, mientras que en su síntesis informativa son la inmersión o maneras de comunicar los mismos elementos señaladores que siguen una lógica con el entorno en el que está representada la campaña.

Dead Center-Punto Muerto

La campaña Dead Center inicia después de que los sobrevivientes sean abandonados en el techo de un hotel tras una evacuación fallida; esto es mostrado en la cinemática inicial previamente analizada. En esta campaña, y especialmente en los primeros niveles, se muestran las mecánicas del juego en la interfaz del jugador de forma más asertiva que en las demás del juego, así mismo desde el inicio se empieza a contar la narrativa visual del juego sin interrupciones cinematográficas de por medio.

Figura 26

Inicio de la campaña “Punto muerto”, azotea inicial



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 27

Hotel en llamas, campaña “Punto muerto”



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

El primer nivel, “Hotel”, presenta a los jugadores en el escenario tras ser abandonados. Tienen que buscar otra forma de escapar de la ciudad, pero el primer paso, que es salir del hotel, se ve como una situación alarmante, puesto que se muestra no sólo el exterior, sino el interior del hotel en llamas, mismas que parecen esparcirse.

Figura 28

Material narrativo del juego, campaña punto muerto



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 29

Pizarrón con material narrativo



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Al inicio del nivel, una habitación opcional se encuentra llena de información narrativa que genera un diálogo entre los personajes para describir lo que está escrito en los documentos abandonados por el Gobierno. Esto es el inicio de la narrativa que se sigue encontrando en el resto del juego.

Figura 30

Camino bloqueado por fuego, campaña punto muerto



Fuente: Adaptado de LFD2[videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 31

Escaleras en llamas, campaña punto muerto



Fuente: Adaptado de LFD2[videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

El nivel utilizó las llamas del edificio como herramienta narrativa e inmersiva para guiar al jugador sin la necesidad de quitarle control o de hablarle directamente, desconcentrando al jugador de lo que está en pantalla.

Figura 32

Señales de tránsito en las calles infestadas, nivel calles



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 33

Camino entre hierbas en autopista, nivel calles



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

El nivel también ocupa elementos como señales de tránsito para indicar el rumbo al que va la campaña, señalando la ubicación de la nueva evacuación y a donde se dirige el jugador; de igual manera, los bloqueos con barreras, rejas y cadáveres crean la atmósfera y señalan la próxima zona a la que irá el jugador.

Figura 34

Camino bloqueado por camión, antes del evento



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

En este punto del nivel, se presenta un evento especial donde se entregan sodas al dueño de la tienda de armas para librar el camino. Cuando se ve el escenario cerrado en forma de arena, el evento es la única manera de continuar y, cuando se completa la tarea de entregar una explosión, libera el camino, demoliendo un tráiler que bloquea la carretera para dejar ver detrás de él la entrada al centro comercial.

Figura 35

Escaleras iluminadas, nivel centro comercial



Fuente: Adaptado de LFD2[videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 36

Pasillo lleno de cadáveres y sangre, nivel centro comercial



Fuente: Adaptado de LFD2[videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

El penúltimo nivel de la campaña se halla dentro del centro comercial, desordenado y en un estado de abandono, teniendo pocas luces funcionales. El mapa utiliza las pocas luces, así como barricadas improvisadas como bloqueos para que el jugador no se pierda en el diseño laberíntico, reminiscente a los centros comerciales estadounidenses. También se presentan caminos que llevan a los pasillos de servicio del centro comercial para avanzar hasta el refugio.

Figura 37

Secuencia final de la campaña Punto muerto, nivel atrio



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Tras llegar al atrio y encontrar el auto para escapar, el juego indica la ubicación de varias latas de gasolina para rellenar el tanque del auto. El atrio está conformado de barricadas y escaleras mecánicas que conectan los pasajes donde se encuentran distribuidas las latas; conforme se llena el auto, las hordas y Tanks empiezan a salir. Una vez completada la colecta de latas, sólo se acercan al coche los sobrevivientes y quienes hayan huido inician una cinemática del auto rompiendo la entrada y para escapar.

Dark Carnival-Feria Siniestra

Dark Carnival es la segunda campaña del juego. Antes de su adición a las campañas de *Left 4 Dead*, se iniciaba la campaña desde el auto de “Punto muerto”, donde los jugadores se quedan estancados en una carretera.

Los autos y camiones estancados junto a montañas de cadáveres y maletas crean los caminos que sigue el jugador, el nivel guía por la autopista al jugador hasta llegar a un motel que deja ver a lo lejos las luces de la feria local. En la narrativa, desde que se bajan del auto se encuentran espectaculares que referencian la feria y a la banda que iba a presentarse, lo que será importante en la campaña.

Figura 38

Motel cercado con un espectacular de la banda a presentarse en la feria, nivel 1 carretera



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

La feria tiene en el refugio pósteres de la banda que iba a presentarse en el concierto, antes de salir y mostrar la entrada principal con las boleterías y el nombre del parque. El nivel utiliza los puestos cerrados y apagados como indicadores y bloqueos de la feria para guiar al jugador a través del nivel.

Figura 39

Interior del refugio, nivel 2 feria



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 40

Interior de la feria con alumbrado señalando el camino, nivel 2 feria



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 41

Evento final del nivel, nivel 2 feria



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

La ambientación de un parque de diversiones procede de manera laberíntica o interconectada como un parque real y las luces funcionales marcan caminos que guían hacia el refugio. Al final del nivel, en un juego mecánico que debe encenderse para seguir el camino, se activa una horda infinita que dura hasta apagar el juego. Al otro lado de la reja, jugando con el ambiente, para crear hay relatos visuales con los juegos y puestos.

Dentro del refugio, se puede leer la narrativa del parque, dirigido a ser un punto de encuentro para evacuar a la población, algo que fracasa, por los textos escritos en las paredes. Sigue siendo visible el presagio de la función de la banda que iba a presentarse.

Figura 42

Interior del refugio del nivel final con textos narrativos, nivel 5 concierto



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Para el final de la campaña, se llega a una arena donde se encuentra adornado y preparado el concierto que sirve como señal para atraer al helicóptero antes visto; de esta forma, la arena tiene andamios y recursos para sobrevivir hasta que llegue el escape, mientras la horda asedia al jugador. Elementos como fuegos artificiales del escenario prenden fuego a los infectados que se acercan, así como guitarras que pueden ser utilizadas como armas cuerpo a cuerpo.

Figura 43

Arena final de la campaña tras activar el concierto, nivel 5 concierto



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Parrish-La Parroquia

Figura 44

Inicio campaña La parroquia en el muelle



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 45

Calles bloqueadas por vehículos. nivel muelle



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

La última campaña del juego se ubica en Nueva Orleans, donde será la última oportunidad de escapar de la pandemia. El inicio del muelle está conectado directamente con las calles de la ciudad del Sur de Estados Unidos con su arquitectura representada fielmente, mientras que los caminos se muestran como barricadas y saturados de escombros y vehículos, elementos que guían al jugador a través del nivel.

Figura 46

Textos en la pared del refugio, nivel 2 parque



Fuente: Adaptado de LFD2[videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Figura 47

Exterior del refugio en la entrada al parque, nivel 2 parque



Fuente: Adaptado de LFD2[videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Dentro del refugio, se muestran más textos escritos en las paredes que retratan la experiencia de otros sobrevivientes y la ruta hacia la salida de la ciudad. El parque es otro punto de encuentro del Gobierno y única ruta viable, debido al bloqueo del camino. Dentro del parque hay varias rutas que guían directamente a la salida hacia más edificios urbanos.

Dicha salida se resalta con un gran arco y una ambientación con fuentes y quioscos que dirigen a un callejón hasta el área del siguiente evento.

Figura 48

Kiosko en la salida del parque, nivel 2 parque



Fuente: Adaptado de LFD2[videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Tras salir del callejón, las montañas de maletas y las barreras de hormigón hacen un pasillo que lleva a un puesto del Gobierno, donde se encuentra el comienzo del evento para apagar la alarma ubicada al final de un recorrido enrejado que llega hasta los andamios.

Figura 49

Entrada al puesto de control barricada, evento nivel 2 parque



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

El nivel presenta un escenario debajo del puente destruido abarrotado de vehículos abandonados y de autos cuyas alarmas, al ser activadas, pueden atraer hordas de infectados. El jugador es guiado a través de los caminos que quedan entre los vehículos para salir del cementerio vehicular y subir al puente.

Figura 50

Puente destruido y obstáculos encimados, nivel 3 cementerio



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

El barrio francés representa otro icono de Nueva Orleans por sus carnavales, donde no sólo sus adornos inundan las calles sino que también utilizan las carrocerías de desfiles como elemento narrativo en la jugabilidad, con el fin de activar una horda mientras el carro alegórico avanza hasta servir de puente.

Figura 51

Carro alegórico después de activar el evento, nivel 4 barrio francés

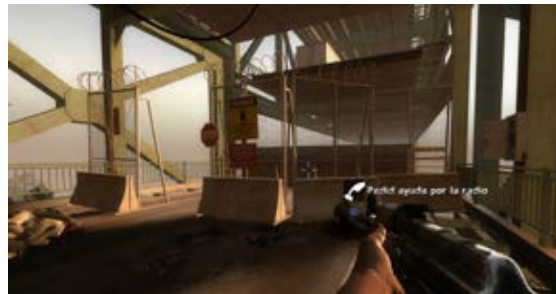


Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

El último nivel del juego se ubica en el único puente que aún está en pie. Se sabe que diez minutos después de que el jugador llegue a él será bombardeado y la ciudad quedará aislada. Las barreras de tránsito y las barricadas militares guían hacia el puente; el jugador activa el evento final bajando la entrada, lo que da inicio a la horda infinita.

Figura 52

Afuera del último refugio entrada al puente barricada, nivel 5 puente



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

El camino del puente se ubica repleto de vehículos y de escombros. Por él, se avanza combatiendo a los infectados, para seguir el camino hay que usar los dos niveles del puente, que son intercambiados con la guía del puente mientras éste se derrumba y los vehículos forman escalones.

Figura 53

Puente destruido y lleno de autos, nivel 5 puente



Fuente: Adaptado de LFD2[videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Al final del puente, se visualiza el helicóptero que permite escapar de Nueva Orleans, en tanto que la horda sigue persiguiendo a los sobrevivientes. Cuando se llega al helicóptero, al abordar con los miembros vivos del equipo, la campaña termina con una secuencia concluyente.

Figura 54

Secuencia de escape final, nivel 5 puente



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Pósteres y finales

Al inicio y al final de las campañas se encuentran de forma gráfica las pantallas de carga que representan pósteres de películas, acompañadas de eslóganes para la campaña correspondiente. Cada cartel se posiciona en una pared representativa del entorno de la campaña, creando una impresión de película dentro de la pantalla de carga, al mismo tiempo cada eslogan juega con las palabras para crear frases como en las películas de acción o de terror de serie B.

Figura 55-57

Pantalla de carga Campaña Feria Siniestra, La parroquia y Punto muerto



Fuente: Adaptado de LFD2 [videojuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videojuego].

Al final de las campañas se revelan los créditos, nombrando a los jugadores y en el caso de este análisis los *Bots* y su rol o personaje durante la misma. Se remarca el estado en el que acaban la campaña, habiendo escapado o en forma de epitafio en caso de haber muerto antes del escape. Los créditos también muestran los datos generales de la campaña: cuántos infectados eliminan los jugadores, objetos consumidos, accidentes de fuego amigo, etc. Se hace, además, el recuento del total de infectados eliminados.

Figura 58 y 59

Pantalla final de las campañas La parroquia y Feria siniestra



Fuente: Adaptado de LFD2[videjuego], por Valve, 2009, LFD2, (versión de PC) [videjuego].

Discusión

Los hallazgos en el análisis de *Left 4 Dead 2* bajo los criterios metodológicos, sugieren una amplia variedad en la jugabilidad, que al principio podría ser descrita como una reiteración del género shooter. Esta variedad de jugabilidad se puede describir como un encuentro entre las amplias concepciones de los videojuegos con las ideas y maquinaciones del diseño. El diseño como materia profesional no es implementado de manera académica, puesto que, así como lo hace la industria del videojuego, hay que referirse al diseño como concepto creador y cualidad humana, que sirve para guiar las ideas y proyectos.

En el apartado visual, no sólo hay un diseño de personajes y de entorno detallado, sino que en su estilo artístico rigen reglas en sus campañas, a pesar de ser temáticamente distintas, como lo son barricadas y puestos médicos que tienen la misma tarea en la narrativa, pero son implementa-

dos de maneras distintas según la campaña. En este aspecto, otro hallazgo de los resultados es la estética de acción—terror que abarca todo el juego y que en principio se trató como un aditivo o un punto distintivo de venta, sin saber que los demás apartados, como el menú principal, las interfaces de juego y la misma jugabilidad se ven altamente influenciados por esta estética afín al cine B.

Parte de las implicaciones que hay sobre los videojuegos es (o era) su predictibilidad desde sus inicios, e incluso dentro de su aleatoriedad, las posibilidades de los primeros arcade y consolas de juego no manejaban las proporciones que se describen en *Left 4 Dead 2*, siendo un ejemplo de esto la IA que controla todo. Aun con eventos predecibles u objetivos que nunca cambiarán, siendo estos partes vitales de las campañas, los momentos intermedios o los enemigos y situaciones que suceden dentro de ellos son dirigidos por la IA, que define si el jugador requiere más respiros o una experiencia más sofocante, al añadir infectados para atacar u objetos para ayudarlo. Todo esto, con base en un sistema de puntuación que lleva la cuenta de distintos valores, como eliminaciones generales, especiales, curaciones, entre otros.

En esta investigación, se encuentra la implicación de la jugabilidad como eje del diseño, antes expuesta en el marco teórico. Los resultados no son contradictorios con esta afirmación; si se puede denotar una dimensión faltante para la inmersión, el diseño es la herramienta unificadora entre la idea visual-narrativa del juego con la jugabilidad o concepto de juego. Pero a diferencia de la visión del diseño únicamente como labor artística-estética, la propuesta de la jugabilidad, como eje único del diseño, es reduccionista, ya que dentro de *Left 4 Dead 2* se puede encontrar una guía visual que va más allá de ser una simple capa visual para vender un juego. Este nivel de diseño está influenciado desde dos vertientes: la idea de la jugabilidad y las ideas del entorno o concepto narrativo.

El diseño de *Left 4 Dead 2* también se encuentra vinculado a la psicología del jugador, porque al crear una experiencia cooperativa, motivar al jugador a trabajar juntos es una labor que se consigue gracias a su trabajo de diseño. Los resultados se refieren a las notificaciones y avisos de la interfaz sobre quién colabora en ese momento y crea una respuesta a nivel individual y grupal que es permanecer juntos.

Como se dijo previamente la implicación estética también influencia las decisiones para que no únicamente las acciones dicten a los jugadores,

sino que el ambiente de horror sirva como estímulo constante para crear sensaciones de peligro y de vulnerabilidad, lo cual por sí solo evita que los jugadores se dispersen o se alejen. Al experimentar un juego que ofrece la misma sensación que el cine de terror, la inmersión hace que implícitamente los jugadores se comporten de la manera que se diseñó el nivel.

Las limitantes de la inmersión, en el caso de esta investigación, recaen en que experiencias físicas como los controles o los elementos distractores ajenos al juego no son considerados, ya que la inmersión se diseña teniendo en mente no sólo la participación completa del jugador, sino la visión del diseñador y de lo que él tiene control, que en este caso son los elementos dentro del juego, como la jugabilidad.

Los resultados varían en función de las decisiones de diseño que se encuentran en los niveles seleccionados. Concuerdan con lo que se tiene entendido como diseño de videojuego y como producto cultural; abarcan las necesidades o controles que se esperan de esta clase de juegos. Si bien la base o lo que se podría expresar como lo perceptible por el jugador de forma denotativa, es familiar para los jugadores; lo que se encuentra de forma connotativa es la jugabilidad única del juego. Este apartado dejó claro la bifurcación del género de shooter en primera persona, en vista de que, aunque la jugabilidad común o base es la de disparos contra múltiples enemigos (ya vista desde antes de LFD2), la visión o decisión de diseño se ve altamente influenciada por demás aspectos con el eje en la inmersión.

La explicación a la inmersión de Left 4 Dead 2 como ejemplo de diseño de videojuegos suelta resultados que derivan de la jugabilidad como único eje, o, mejor dicho, como elemento vital, pero que es influenciado de la misma forma con su concepto visual o estético. En ciertos aspectos, el diseño parece ser lo más importante o el eje que guía al proyecto por momentos; de esta manera, la inmersión se crea no sólo al manejar una jugabilidad con la que diseña, sino que esta misma es transformada con base en la narrativa que trae consigo la temática del juego en un ejercicio de diseño retroalimentativo, el cual trae consigo resultados favorables al videojuego.

Conclusiones

La labor del diseño es vista en las industrias audiovisuales de manera natural como un trabajo que gira en torno a estas producciones sin que se considere una ciencia a tratar; de igual manera, desde cineastas hasta

programadores sirven esta labor de diseñador con la ayuda de artistas para su visión del proyecto.

Con esta concepción, el diseñador es requerido en varios niveles, profesionistas en la materia o de otras disciplinas, pues es crucial comprender el trabajo del diseño como materia para poder elaborar proyectos completos que puedan ser no sólo flexibles, sino congruentes desde los aspectos más técnicos hasta la labor artística del mismo.

El trabajo del diseño y, por ende, del diseñador es el poder innovar tanto en los aspectos de producción tradicionales como en su propia participación y su trabajo al proponer ideas que puedan ser producidas en torno a distintas materias en conjunto para lograr la creación de experiencias más inmersivas.

REFERENCIAS

- BlogAcidRain. (2009). Left 4 Dead 2 - Gabe Newell Interview at GameSpot. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZR0P-qVluNg>
- Costikyan, G. (2002). Proceedings of computer and digital cultures conference. Tampere University
- Jordi Busque D. (2017). Los nuevos escenarios de la cultura digital. UOC.
- Left4deadWiki. Infectados especiales. https://left4dead.fandom.com/es/wiki/Categoría:Infectados_especiales
- Robert D. (2002). Tres psicologías: perspectivas de Freud Skinner y Rogers. Thomson Learning, VI
- Salom M., Nuñez A., Leguizamo F. (2003). Psicología del deporte una aproximación práctica desde la evidencia científica. Editorial médica panamericana.
- Songyee Yoon. (2024). Gaming culture: A new language for the digital age. Forbes Books
- UserDDA. (2018). Bonus: Left 4 dead Developer Commentary. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=aZU93ohXRkU&t=290s>
- Željko Mili . (2020). Left 4 Dead 2 Developer Commentary Walkthrough The Parish [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=48bJasxwaBs&t=126s>



Atribución-No Comercial-Sin Derivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.