

Mafia II: el privilegio del espectador en detrimento del *gamer*

Víctor González Carratalà
Universitat Jaume I

Índice

1	La película: el privilegio del espectador en detrimento del <i>gamer</i>	2
2	El videojuego: el privilegio del relato (lineal) en detrimento de la <i>gameplay</i>	8
3	A modo de conclusión	14
	Bibliografía	15

M*afia II* es un videojuego de acción en tercera persona, desarrollado por la empresa *2K Czech*, filial de *2K Games*. A su vez *2K Games* es una empresa distribuidora filial de *Take-Two Interactive* (propietaria de *Rokstars Games*, desarrolladora de la saga *GTA*).

La historia tiene como protagonista a Vito Scaletta (será el único personaje que manejemos), un joven de origen siciliano que emigra desde Italia junto con su familia a América en los años 30, en concreto, a Empire Bay (ciudad ficticia donde se desarrolla el juego, e inspirada en ciudades como Nueva York, San Francisco y Chicago). Por tanto, la infancia de Vito Scaletta transcurre en el mismo tiempo y contexto donde se sitúa la trama de *Mafia: The City of Lost Heaven*, primera parte de la saga, desarrollada también por *2K Czech* en 2002. Ambas ediciones están disponibles para PC, Xbox (versión que hemos analizado) y PlayStation. La experiencia de *Mafia II* no requiere necesariamente haber jugado a la primera parte, puesto que se trata de dos historias, y dos

protagonistas, diferentes. Aunque, como después veremos, las tramas de ambas historias se cruzan en un momento determinado.

En general, es concebido como un relato lineal, donde las posibilidades del *sandbox* se ven delimitadas voluntariamente para dar mayor fuerza a la trama principal, y convertirse así en un cibertexto narrativo que, explotando al máximo sus posibilidades narratológicas, podemos decir, privilegia la figura del espectador por encima de la figura del jugador (*gamer*), y construye un producto cultural basado en la hibridación entre videojuego y cine.

En definitiva, *Mafia II* se pretende sobre todo como una experiencia cinematográfica, que combina las posibilidades del *sandbox* y del *shooter*, con un realismo y una ambientación (con una destacable banda sonora, la conducción realista de los vehículos y una rica interacción con la I.A. de los personajes de la ciudad), todo ello, al servicio de un guión y un desarrollo de juego completamente lineal que pretende, sobretodo, atraer a un jugador que sepa disfrutar tanto, o más (quizás más), de la historia contada a través de las secuencias cinematográficas desarrolladas por ordenador, como de la experiencia de juego; donde lo segundo se encuentra, voluntariamente, al servicio de lo primero.

1 La película: el privilegio del espectador en detrimento del *gamer*

El videojuego empieza¹, con el personaje de Vito narrando como fue la llegada de él y su familia a Empire Bay, a principios de los años 30. A modo de narrador en primera persona Vito cuenta su infancia y adolescencia de un período que se corresponde, precisamente, con el tiempo y espacio de la primera parte de Mafia, como ya hemos dicho. Sobre su voz, se superponen las imágenes que sirven para, a modo de flash-back, contarnos de forma breve y sintética la infancia de Vito hasta el momento en que cumple la mayoría de edad, y donde comienza, de forma lineal, nuestra historia como jugadores.

En el final de la secuencia introductoria, Vito, recién cumplidos los dieciocho años, es detenido en uno de sus trapicheos con Joe Barbaro

¹Cutscene de presentación:

<http://www.youtube.com/watch?v=Grd3j3zRWq8>.

(mejor amigo de Vito desde niños, y que acompañará al protagonista en la mayoría de misiones del juego), y como alternativa a la cárcel, el gobierno le ofrece reclutarse en el ejército, en plena II Guerra Mundial. Vito, de esta forma, es enviado a Sicilia, la tierra donde nació. A partir de aquí la historia sigue un planteamiento lineal. Desde la primera misión (Sicilia, 1943) hasta la última (principios de los 50) transcurre un período de casi 10 años.

El videojuego consta de 15 misiones, contada cada una en forma de capítulos (con diferentes elipsis temporales), en las que se narran las diferentes aventuras de Vito y Joe en su ascenso en el mundo de la mafia, trabajando para las diferentes familias (dependiendo del momento del juego), incluso con un breve periodo de Vito en la cárcel (capítulo 6, “*Tiempo aprovechado*”).

La primera misión, (“*La madre patria*”), actúa a modo de tutorial (donde aprendemos el control de las armas y los movimientos clave) y se sitúa en el contexto de la II Guerra Mundial, precisamente, Con Vito volviendo a Sicilia, y luchando en el bando de los Aliados. La misión actúa al margen de la trama principal de la película, pero sirve tanto para ir describiendo las características del personaje, como para introducir un “gesto semántico”, que nos introduce una dirección de sentido (desde el punto de vista de la enunciación) en la influencia que va a tener la mafia en el desarrollo del personaje, y de la historia. Pues la escena concluye con la aparición de “Don Calo”, un capo de la mafia siciliana, que subido en un tanque convence a los “camisas negras” de Mussolini para que se rindan. Este personaje está inspirado en una persona real, Calogero Vizzini (24 julio 1877 – 10 julio, 1954), un capo siciliano de Villalba (provincia de Caltanissetta) que durante el conflicto, se considera, usó su influencia para apoyar a las Fuerzas Aliadas durante la invasión de Sicilia en el año 1943. Esto nos sirve para poner de manifiesto que, tanto el contexto como la ambientación del juego (banda sonora, jugabilidad, escenarios y personajes) van a estar marcados por una clara intención realista no solo de la América de los años 40 y 50, sino también de la presencia e influencia de la mafia durante ese periodo. Para ello, se recurre a nombres y personajes tanto de la vida real como a elementos de la trama y personajes inspirados en grandes clásicos del cine, como *El Padrino*, *Uno de los nuestros*, *Érase una vez en América*, *The Shawshank Redemption*, o *Casino*, e incluso series de televisión, como

reconocen sus propios creadores en una entrevista². Aún así, y pese a su carácter intertextual, podemos considerar que *Mafia II* construye su propia historia (un guión de 600 páginas³), y que además, no lo olvidemos, se trata de un videojuego, eso sí, de un videojuego que integra a la perfección elementos puramente cinematográficos para crear un producto híbrido, que ha resultado ser un gran éxito de crítica y público. De hecho, después de haber vivido la historia de Vito Scaletta, podemos intuir que *Mafia II* constituye, quizás, uno de los productos que mejor han sabido combinar la parte lúdica (videojuego) y la narratológica (la historia), sin obviar las posibles controversias, cada vez mayores, que genera esta doble perspectiva, y que en *Mafia II* también se producen, y por tanto, serán objeto de análisis.

El videojuego plantea un progresivo incremento de las escenas de acción, a medida que Vito va introduciéndose en el peligroso mundo de la Mafia combinado con misiones de sigilo, y con otras (como la segunda, “*Hogar, dulce hogar*”) que suponen, en términos barthesianos, meras “catálisis”, que aunque no hacen avanzar la historia principal (el ascenso de Vito en la Mafia), si aporta información sobre el (los) personaje(s) y sus motivaciones. Obviamente para el espectador de cine, o para el lector de una novela estas catálisis resultan menos chocantes que para un jugador de videojuego, puesto que la posibilidad de (inter)acción del jugador es prácticamente nula. En concreto, en la segunda misión (por tanto segundo capítulo –y que además supone una elipsis de dos años con respecto a la primera misión–), nos limitamos a contemplar la ciudad (ni siquiera somos nosotros quienes conducimos el coche), y nuestro objetivo se basa simplemente en llegar a casa. Son las propias cinemáticas las que avanzan el relato, mientras el espectador-jugador solo debe en esta misión caminar, hasta llegar a casa. En ese trayecto es donde podemos apreciar el grado de realismo del videojuego gracias en parte a un desarrollo de la I.A. con gran cantidad de personajes que interactúan con nuestro personaje (aunque el jugador no

²<http://www.hardgame2.com/pc/articulo-4964mafia-ii-entrevista-denby-grace-senior-producer-2kgames.html&page=2> (última consulta 15-09-2011).

³<http://www.3djuegos.com/noticias-ver/110142/mafia-2-durara-entorno-a-las-15-horas/> (última consulta 15-09-2011).

tiene posibilidad de elegir los diálogos ni las acciones) y con el entorno, siguiendo la lógica de inmersión realista en el universo narrativo del juego.

Como hemos apuntado, las misiones, que combinan la conducción (por ejemplo, en el capítulo 3, “*Enemigo del Estado*”, cuando repartes los bonos por las gasolineras, en el capítulo 5, “*La segadora*”, donde la primera parte de la misión se basa en cruzarse la ciudad en coche para recoger un arma, o en el capítulo 14, “*Escalera hacia el cielo*”, cuando Joe, malherido, necesita un médico), el estilo *shooter* (presente en casi todas las misiones, sobre todo en los clímax de cada una) y el sigilo (por ejemplo en el capítulo 3 “*Enemigo del estado*”, y también en el capítulo 9 “*Balls y Beans*”), irán incrementando la acción y narrando el ascenso de Vito en el mundo de la mafia. En este sentido, queremos destacar el capítulo 6 (“*Tiempo aprovechado*”) en el que Vito será encarcelado, y que puede llegar a entenderse como un giro narrativo que, a la postre, precipita la inmersión de Vito en el mundo de la mafia (gracias a su amistad entrañada con el personaje de Leo Galante –*consigliere* de la familia Vinci– al que conoce en prisión, y que además, resulta fundamental en el desenlace del juego). El capítulo 6, puede considerarse un micro relato carcelario⁴, donde se combinan tanto, siguiendo con Barthes, “catálisis” como “núcleos”. El personaje de Vito, va conociendo poco a poco (a través de Leo Galante) como funciona el mundo de la mafia en Empire Bay, al mismo tiempo que, por otra parte, se profundiza en definir al personaje y sus motivaciones (nos referimos a la muerte de la madre de Vito, que se produce cuando este está en la cárcel). Esta combinación de fragmentos (cuando es visitado por su hermana, por ejemplo) cuyo fin es enriquecer y darle mayor peso a la historia, puede ser advertidos por el espectador-jugador con un perfil más *gamer* como una intromisión en el juego, pues la interacción es nula. Esta posible carencia es subsanada, en la medida de lo posible, con elementos más específicos del videojuego, que también se integran en el guión. Desde una perspectiva más ludológica, Óliver Pérez Latorre se refiere a la *curva de dificultad* y a la *curva de aprendizaje*, que se encuentran estrechamente ligadas con la construcción del “crescendo” dramático en la dimensión procesual del juego. (*cfr.* Oliver

⁴Un micro relato que, por momentos, nos remite al drama carcelario de Jacques Audiard, *Un profeta* (*Un prophète*, 2009).

Pérez, 2009: 220-225). En este sentido, los diferentes combates mano a mano a los que Vito se enfrenta en la cárcel suponen primero un aumento de la dificultad cuando se enfrenta al enemigo O’neill (que en el capítulo 4 “*La ley de Murphy*”, termina encarcelado por culpa de él y Joe, y en este capítulo actúa a modo de *monstruo final*), y también un aprendizaje porqué dependiendo del rival (de mayor fuerza, pero más lento/de menor fuerza, pero más veloz) deberemos utilizar estrategias de combate diferentes. Obviamente, el espectador-jugador necesita experimentar un “crescendo” en la dificultad del juego, además de un incremento del nivel, aunque sea mínimo, de aprendizaje. Por otra parte, la muerte de O’neill, a manos de Vito, es impuesta al espectador-jugador, en un ejemplo de la linealidad y de la férrea construcción narrativa del personaje. Además, una muerte que se produce no a través del *gameplay*, sino en una *cutscene*. De nuevo, se privilegia la figura del espectador sobre las expectativas del *gamer*. La muerte de este personaje, a manos de nuestro protagonista, no forma parte de la misión, no es un objetivo fundamental. Se trata de una decisión guionizada para definir al personaje de Vito. En este sentido, y siguiendo con Óliver Pérez (Pérez Latorre, 2009: 223), “*mientras en el cine los recursos estructurales básicos para impeler el “crescendo” de la tensión eran los giros narrativos y las subtramas, en el videojuego, sin necesidad de descartar los anteriores, los recursos de diseño básicos al respecto son lo que podríamos llamar “retos de aprendizaje” y “retos de dificultad”: puntos álgidos de tensión en la experiencia de juego determinados por novedosas exigencias de aprendizaje de reglas/estrategias o novedosas exigencias del nivel de dificultad del juego, respectivamente*”⁵.

De esta forma, entendemos que *Mafia II*, pese a tratarse de un videojuego, privilegia mucho más los elementos propiamente cinematográficos sobre los recursos propios del medio, y en consecuencia, limita la experiencia del *gamer*. Se podría decir que, tanto la curva de dificultad como la de aprendizaje, en *Mafia II* no representan un arco muy pronunciado. El videojuego requiere obviamente de un aprendizaje inicial (tutorial), pero esta progresión lúdica no se sitúa al mismo nivel que

⁵Óliver Pérez Latorre, *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, Tesis Doctoral, Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, 2009, pág. 223. (<http://hdl.handle.net/10803/7273>).

la progresión narrativa, la del relato. Más tarde volveremos sobre la cuestión del relato (y su concepto) para profundizar sobre este privilegio, por otra parte voluntario, de la progresión narrativa en detrimento de la progresión lúdica.

Tras la salida de la cárcel el espectador-jugador experimenta, al mismo tiempo que el personaje, el cambio que se ha producido mientras estaba recluso. La ciudad, los coches, todo ha cambiado. De nuevo, la ambientación, junto con la banda sonora y el excelente desarrollo de la I.A. permite la inmersión en el “Nueva York” de los años 50. La trama familiar (con la presencia de la hermana de Vito y su marido) seguirá presente. Del mismo modo, que toman relevancia personajes (sobre todo sus muertes) secundarios como el joven Marty (capítulo 10 “*Servicio de habitaciones*”) y también Henry Tomasino. Todo ello, de nuevo al servicio de la narración (en las *cutscene*), y que sirve para desarrollar las motivaciones de los personajes, tanto de Joe como de Vito. En el capítulo 11, “*Un amigo nuestro*”, volvemos a encontrar otro momento de la historia, donde el espectador-jugador ve limitadas sus posibilidades de decisión. En esta misión, nuestro jefe (Falcone) ordena matar a Leo Galante, y nosotros debemos impedirlo. El videojuego (el *mega-narrador*) no permite que decidamos si queremos o no arriesgarnos a salvar a Leo, es una decisión ya tomada que el espectador-jugador debe ejecutar. También es cierto que se trata de una decisión importante para el desenlace del videojuego, pero el espectador-jugador en ningún momento decide cuales son las motivaciones del personaje (no construye al personaje), sino más bien debe aprender a aceptarlo, a comprender sus motivaciones, y a ejecutarlas. Somos espectadores a los que se nos cuenta una historia, y que en determinados momentos, podemos *jugarla*. En definitiva, podemos decir que existe un privilegio tácito tanto de “*la puesta en escena*” como de la “*composición y el lenguaje audiovisual*” sobre el “*diseño lúdico (interactivo)*” del videojuego en lo que respecta al nivel micro-estructural de la narratividad lúdica (cfr. Óliver Pérez, 2009: 234).

2 El videojuego: el privilegio del relato (lineal) en detrimento de la *gameplay*

Resulta inevitable, tanto para la industria como para la crítica, e incluso para el público, hablar de *Mafia II* sin referirse a su máximo competidor, la saga GTA, y en concreto, su cuarta entrega, *Grand Theft Auto IV*. Por utilizar un símil futbolístico sería como hablar de Guardiola sin hacerlo de Mourinho; o si se prefiere, un símil político, hablar de la trama “*Gürtel*”, sin hacer lo propio con el “*Faisán*”. El caso es que al margen de valoraciones sobre qué juego es mejor o peor, cual gusta más o cual gusta menos, aquí nos interesa hacer hincapié en algunos aspectos diferenciadores de ambos juegos desde el punto de vista de la experiencia del jugador y de la capacidad narrativa del mismo (atendiendo al discurso –al relato– y a la linealidad –o no– del juego). En este sentido, hemos advertido algunos aspectos diferenciadores en el manejo del personaje a través del *gamepad* de la videoconsola. Se trata del punto de vista de la cámara, que a diferencia que en GTA, y en otros *sandbox* similares, donde la cámara permanece suficientemente alejada del personaje que manejamos, en *Mafia II* se encuentra bastante más próxima al personaje, como si la cámara estuviese colocada detrás del personaje, a modo de escorzo. El punto de vista se situaría en un *entredeux*, casi al modo de cámara al hombro, eso sí, con un ángulo en picado, igual que en GTA. El punto de vista de la cámara supone casi un escorzo, creando así una relación de proximidad con el jugador-espectador. A nuestro entender, esto supone, además de un rasgo diferenciador respecto a otros videojuegos en tercera persona, una marca enunciativa clara que permite una mayor proximidad entre personaje y espectador-jugador. Por momentos, dependiendo de las acciones del jugador con el *gamepad* (con el joystick derecho podemos acercar y alejar la cámara), podemos perder de vista al personaje y pasar a una visión, casi, subjetiva, o lo que sería, un juego en primera persona propio de los *shooters*. Este punto de vista de la cámara, sin embargo, puede resultar un hándicap para la jugabilidad. En este caso, ya no se trata de un privilegio por la “*composición visual y el lenguaje audiovisual*” (Pérez: 2009, 234) en el videojuego, sino una transgresión que perjudica la propia experiencia lúdica. Esto ha sido percibido también por algunos de los análisis

consultados y por las impresiones propias de jugadores, que han interpretado de forma negativa este efecto diferenciador con respecto a *GTA*.

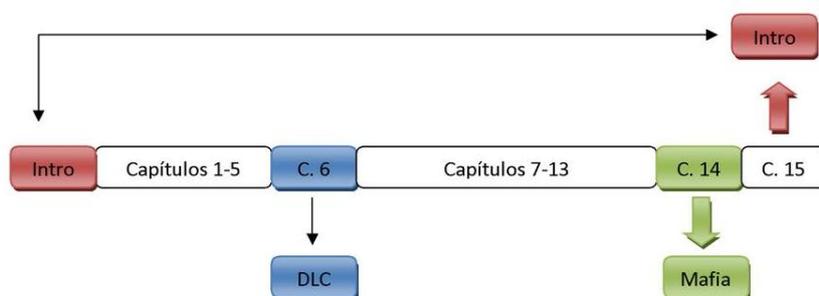
Por otra parte, y retomando aquí el concepto de relato, otra característica diferenciadora de ambos videojuegos la encontramos en la forma, o posibles formas, de contar las historias de sus protagonistas, y que gracias a las posibilidades de interacción del videojuego, el espectador-jugador puede construir su propia historia(s) a través de diferentes relatos, esto es, a través de diferentes formas de llevar a cabo los objetivos necesarios para avanzar en el juego.

El videojuego *Grand Theft Auto IV* presenta lo que Óliver Pérez llama un “*argumento de red simple*” (Pérez: 2009, 240). Aunque insistimos en la idea de considerarlo como relato, más que como argumento. En este caso las diferentes misiones (a modo de *quests*) permiten una mayor libertad en la construcción del relato, pudiendo elegir el orden de realización de cada una en función de las preferencias del jugador. Aunque también existen limitaciones en este caso, no se trata de la linealidad que presenta *Mafia II*, además de que en *GTA* se permite una mayor libertad y posibilidad de acción con el *gameplay*, es decir, se trata de un *sandbox* propiamente dicho.

En el caso de *Mafia II*, no es así, y el relato (al que Óliver Pérez se refiere como “argumento”) se presenta de forma lineal. En este punto consideramos pertinente, antes de seguir avanzando, hacer una aclaración respecto a los conceptos de “historia”, “relato” y “argumento”, que en ocasiones son referidos como si se tratase de lo mismo. En *Mafia II*, la historia que nos cuentan trata sobre la vida de Vito Escaletta y su ascenso en el mundo de la mafia (desde el momento que nace en Italia hasta el final del juego, cuando mata a Falcone y su vida continúa, pero el juego acaba). Ahora bien, de toda esa historia, más de 20 años, se eligen ciertos episodios que contar y que se consideran “nucleares” para entender la historia de Vito (su estancia en la guerra, su paso por la cárcel, etc.). Con ello, se construye el relato, en el que se elige la forma de contar esa historia, bien de forma lineal (como es el caso) o no. Respecto al argumento, podríamos decir, que *Mafia II* se basa en las aventuras de un joven inmigrante italiano que intenta buscarse la vida en la América de los años 40 y 50, que opta por introducirse en el mundo de la mafia como camino hacía una vida mejor.

Dicho esto, el relato (en primera persona) de Vito empieza práctica-

mente por el final de la historia. La escena inicial se corresponde con el final de la historia, en concreto con el inicio del capítulo 15⁶, “*Per aspera ad astra*”, donde Vito se encuentra en el apartamento de Oester Bay (que pertenecía al fallecido Marty) mirando su álbum familiar. Un recurso propio del cine posmoderno, y que nos remite al ejemplo por excelencia, el film de culto *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), con una estructura que presenta el último capítulo al principio. Aunque en este caso, no presenta el capítulo entero solo una pequeña parte (la de Vito mirando el álbum familiar). La imagen es la misma, pero la voz de Vito cambia. No dice lo mismo en la secuencia inicial que en la secuencia del capítulo final. Este recurso, pretende profundizar en las características y motivaciones del personaje, y mostrar sobretodo su transformación, la del personaje. Desde ese punto (que se corresponde con el año 1951), retrocedemos al principio de la historia (el nacimiento de Vito en Sicilia, en 1925) para avanzar hasta la mayoría de edad de Vito, que se corresponde, como hemos visto antes, con el capítulo 1. A partir de ahí, el relato de la historia transcurre de forma lineal, coincidiendo con lo que sería propiamente el videojuego (las 15 misiones) hasta llegar de nuevo al punto en que se iniciaba el relato (que no la historia).



En este sentido, y partiendo de la tipología propuesta por M-L. Ryan (citado por Pérez: 2009, 238) podríamos decir que *Mafia II* presenta un “relato lineal ramificado”, donde la experiencia del espectador-jugador (desde la primera misión hasta la última) transcurre de forma lineal, y solo se desvía (como veremos más adelante) brevemente para regresar

⁶Cutscene capítulo 15:

<http://www.youtube.com/watch?v=P5aO68m5sgk>.

inmediatamente a la trama principal. Se trata de pequeñas variaciones disponibles en el *gameplay* que sirven para conseguir ciertos obsequios o logros.

Por otra parte, además de esta estructura del relato que invierte el principio y el final de la historia, queremos destacar dos apuntes más que tienen que ver con la construcción de la historia y con el punto de vista (la focalización). En primer lugar, *Mafia II* presenta diversos contenidos de descarga, nuevas misiones que sirven como expansión del juego. En este sentido, el DLC de *Joe's adventures* nos pone en la piel de Joe, el amigo de Vito, para aportar nuevos escenarios en el juego, y además, aporta información sobre la traición que Vito ha sufrido y por la que acaba en la cárcel. La acción transcurre durante el periodo de Vito en la cárcel, en lo que supone un magnífico contracampo para el espectador-jugador en el que sigue viviendo la vida de Empire Bay, aunque desde otro punto de vista. El relato principal (las 15 misiones del juego) mantiene la coherencia con el punto de vista, y en este caso, vemos como las posibilidades del videojuego, a través de los DLC, permite nuevas posibilidades de volver a jugar la historia. En segundo lugar, en el capítulo 14, Joe y Vito reciben el encargo de asesinar a un viejo enemigo de la familia Falcone. Su víctima, no es otro que Tommy Angelo, el protagonista de la primera aventura de *Mafia: The City of Lost Heaven*. Una muerte que ya habíamos podido ver en el epílogo de la primera entrega y que aquí es mostrada desde el punto de vista de los asesinos. Vito y Joe representan el contraplano de la muerte de Angelo⁷.



⁷Mafia 2: <http://www.youtube.com/watch?v=p6R0o0DgKA0>.

Primero vivimos el episodio desde el punto de vista de la v́ctima, y despús desde el punto de vista de sus asesinos. Un relato cerrado, una historia fuertemente construida, y que aqú mantiene de nuevo el privilegio del espectador sobre el jugador. Pues es una muerte contada a trav́s de *cutscene* en las que el jugador no interactúa en ninǵn momento. En este sentido, *Mafia II* mantiene esa apuesta por el relato en detrimento del gameplay, y de sus posibilidades. No obstante, existen otros videojuegos que si explotan este recurso. Por ejemplo, se nos ocurre el videojuego *The Getaway*, donde jugamos la misma historia dos veces pero desde dos punto de vista diferentes. Primero en la piel del protagonista (12 misiones), y despús en la piel del otro protagonista (12 misiones), el polića que pretende darle caza. En *The Getaway*, volveremos sobre los mismos escenarios y misiones pero desde diferentes focalizaciones.

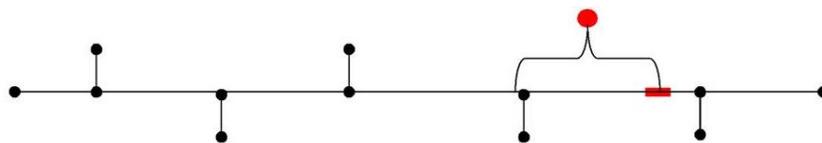
Como hemos dicho, un relato lineal; y tambín, ramificado porque, como ya hemos apuntado, solo podemos salirnos de él brevemente para regresar de inmediato a la acci3n principal. En este caso, el juego utiliza las diferentes revistas de *Play Boy* (en total 50) que el jugador debe coleccionar como “*disyuntivas puntuales*”, y que solo pueden localizarse en determinados puntos y momentos concretos del juego, durante el gameplay. En el caso de no recoger la revista en ese momento debemos de repetir la misi3n para volver a ese punto. Por ejemplo, en el capítulo 2 encontramos las dos primeras revista de *Play Boy*, una en casa de Joe (para encontrarla deberemos explorar el apartamento) y otra en el desguace de Mike Bruski (en este caso, deberemos revisar unas estanterías). Gráficamente podríamos expresarlo de la siguiente forma:



En esta misi3n resulta algo simple y sencillo, pero en otras misiones de mayor acci3n y con el tiempo limitado, obviamente si el jugador decide ir en busca de las revistas, veŕ como aumenta la dificultad de superar el juego. Es el jugador el que debe valorar si le compensa arriesgar para conseguir el obsequio (aumentado la *curva de dificultad*, de

la que hablamos antes) o decide prescindir de ello, centrándose solo en cumplir los objetivos para pasar al siguiente nivel.

Por otra parte, aunque el videojuego plantea una estructura muy lineal, y las posibilidades del *gameplay* se ven limitadas (si lo comparamos con *GTA*, o con otro *sandbox* como *Red Dead Redemption*) para que el jugador se centre en la trama principal, existen ciertos logros (o trofeos) que el jugador puede conseguir durante las misiones dependiendo de cómo las lleve a cabo. Por ejemplo, en el capítulo 3 “*Enemigo del Estado*”, debemos introducirnos en un edificio del gobierno para robar unos cupones del gobierno. Si conseguimos terminar la misión sin hacer saltar la alarma conseguiremos una mayor recompensa. Para ello, debemos matar sigilosamente a los tres guardias y desactivar la alarma que se encuentra en un sótano. Por tanto, aunque el objetivo es el mismo, tenemos dos formas posibles de llevar a cabo la misión. El desactivar la alarma no es una condición necesaria para completar la misión, aunque sí supone una mayor recompensa para el jugador, y una experiencia diferente en el caso de que se salte la alarma, puesto que llegarán más policías y la única forma de salir será utilizando las armas y huyendo. Esto supone toda una excepción, en comparación con el resto del juego. En este caso, la estructura del nivel, aunque nos lleva al mismo final, la recompensa y la experiencia del *gameplay* varían en función de si desconectamos o no la alarma. Además, en esta misión tenemos la posibilidad de conseguir 5 revistas *Play Boy*. Gráficamente podemos expresarlo de la siguiente forma:



El punto rojo representaría la alarma. En el caso que decidamos desviarnos y buscar la forma de desactivarla, al finalizar la misión obtendremos una recompensa mayor, además que evitaremos un enfrentamiento con la policía. Pero como hemos apuntado, esta ligera sensación de libertad se encuentra ligada a una trama principal, que en nada se parece al relato en red simple que presenta *GTA*.

Mafia II supone la consolidación –ya iniciada con *Mafia: The City of Lost Heaven*– del videojuego como experiencia cinematográfica, y cuyo ejemplo análogo en la franquicia *Rockstars* lo podemos encontrar en el videojuego *L.A. Noire*. Aunque el título de *Rockstars* presenta un planteamiento también lineal, podemos, no obstante, encontrar más posibilidades de “relatos” dentro de la historia. Con diferentes formas de resolver los diferentes *quests* (en este caso investigaciones policiales) y una mayor interactividad con el *gameplay*.

3 A modo de conclusión

Óliver Pérez Latorre que, en su tesis doctoral aborda el tema de la significación de los videojuegos, reconocidamente, desde una perspectiva lúdica, (por decirlo de otra manera, más *desde dentro* –ludología– que *desde fuera* –narratología–) reconoce que “*abordar el estudio de la narrativa del videojuego, en la tradicional concepción de la narrativa como proceso, es adentrarse en el territorio de una antigua polémica. Probablemente la pregunta que ha generado más controversia entre los académicos del videojuego es si los videojuegos son narrativa o no, si deberían considerarse como una nueva forma de narrar o bien son algo completamente distinto (un juego). Se trata del debate Ludología vs. Narratología en la Teoría del Videojuego*” (Pérez Latorre, 2009: 206)⁸. En este sentido, hemos optado por el análisis de un videojuego caracterizado sobre todo por el componente narratológico para, en la medida de lo posible, acercar posturas; pues seguramente, el camino nos lleve, no a aceptar uno u otra opción, si no a construir un constante diálogo entre ambas perspectivas, de forma complementaria y no excluyente. En este caso, nos encontramos ante un videojuego que combina elementos propios del *shooter* y del *sandbox*, con una amplia *gameplay*, pero que al mismo tiempo limita sus posibilidades en favor de un relato lineal, que se sirve de recursos narrativos propios del cine (no solo en la forma del relato, sino también en la caracterización de los personajes, la construcción del guión, la ambientación de los escenarios, de la banda sonora y la interacción con la I.A. del *gameplay*), para confeccionar a la postre un artefacto cultural que pone de manifiesto las posibilidades (y similitudes) de la narrativa, en este caso cinematográfica, para la elaboración

⁸Óliver Pérez Latorre, *Op. Cit.* pág. 206.

de un videojuego que, eso sí, privilegia la experiencia del espectador pasivo (característico del cine y la televisión) en detrimento del *gamer*, que busca una mayor interacción en el desarrollo y en la construcción del relato videolúdico.

Bibliografía

PÉREZ LATORRE, Óliver, *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, Tesis Doctoral, Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, 2009.
(<http://hdl.handle.net/10803/7273>).

Webs consultadas:

<http://es.mafia.wikia.com> (5-3-2012)

http://xbox360.ongames.com/analisis_mafia-2 (5-3-2012)

[http://www.psicocine.com/analisis/
analisis-xbox-360-mafia-ii/](http://www.psicocine.com/analisis/analisis-xbox-360-mafia-ii/) (5-3-2012)

[http://www.3djuegos.com/juegos/analisis/2958/0/
mafia-2/](http://www.3djuegos.com/juegos/analisis/2958/0/mafia-2/) (5-3-2012)

[http://www.hardgame2.com/pc/articulo-4964mafia-ii-
entrevista-denby-grace-senior-producer-2kgames.
html&page=2](http://www.hardgame2.com/pc/articulo-4964mafia-ii-entrevista-denby-grace-senior-producer-2kgames.html&page=2) (5-3-2012)

[http://www.3djuegos.com/noticias-ver/110142/
mafia-2-durara-entorno-a-las-15-horas/](http://www.3djuegos.com/noticias-ver/110142/mafia-2-durara-entorno-a-las-15-horas/) (5-3-2012)