

LA CIENCIA FICCIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS

Por Magnus Dagon

Hace poco Claudio Landete, responsable del buque insignia de Libro Andrómeda, me sugirió que podía ser interesante que continuara un artículo de Domingo Santos llamado La Novela de CF, y publicado también en esta misma sección, en él analizaba gran parte de la literatura de ciencia ficción desde sus orígenes, dejando inconclusas las dos últimas décadas. Si bien siempre he sido un ávido lector de toda clase de libros, pero en particular de ciencia ficción, y algunas de mis obras favoritas se enmarcan en ese periodo, como *Hyperion* de Dan Simmons, no me consideraba ni de lejos cualificado para emprender una tarea tan ardua y que implicaba tanta sabiduría. Un motivo de ello es que, dada mi juventud, en mi deseo por querer leer cada vez más y mejores libros, he empezado por los clásicos inmortales, aquellos que se recomienda a todo el que quiera empezar a leer ciencia ficción, y he dejado de lado la lectura de otros más modernos como *Spin* (aunque no he dejado pasar la ocasión de leer *La Carretera*, libro de ciencia ficción digan lo que digan).

Además de eso soy un proscrito, pues desde hace ya más de un año que me he metido de cabeza al género de terror, uno en el que me siento muy a gusto pues me permite desplegar en todo su esplendor la tenebrosa oscuridad que ya caracterizaba a gran parte de mi obra de ciencia ficción. Por todo esto, no me parecía lógico que un sujeto como yo fuera el más indicado para la tarea.

Sin embargo, quería aportar un granito de arena a la propuesta divulgativa que me había lanzado Claudio, y pensé que si debía explotar algo, era precisamente mi condición de joven para contar algo desde el punto de vista de las nuevas generaciones.

A nadie que me conozca, ya sea personalmente o ya sea por haber leído relatos o ensayos míos, le pillaré por sorpresa el hecho de que sea un defensor acérrimo de los videojuegos como una forma de arte nueva y en constante progreso. Parece que se están rompiendo muchas barreras tabúes al respecto de los mismos y por fin se están considerando como un entretenimiento no sólo de niños sino también para todas las edades, y como tal, con productos que deben y pueden ser diseñados para cada espectro de la población.

La ventaja de esto es que, al lado de videojuegos que se pueden considerar infantiles, se están empezando a crear auténticas joyas sólo aptas para adultos, ya sea por su compleja trama, por su atmósfera terrorífica, o simplemente que serán capaces de presionar mejor las cuerdas emocionales de aquellos que ya tienen cierta edad.

Sin embargo los videojuegos tienen muchos años a sus espaldas, y

en ese tiempo se han creado auténticas joyas pioneras en varios sentidos, ya sean estéticos o argumentales. La ciencia ficción, además, ha sido un terreno de abono perfecto para muchísimos de estos juegos, y de eso es precisamente de lo que hablaré. Más que contar la historia de los juegos de ciencia ficción, pondré ejemplos de algunos de los juegos y sagas más emblemáticos en dicho género.

Por dividir el artículo en partes, usaremos un año, 1997, como escisión entre las dos épocas más importantes de los videojuegos. La elección de este año concreto tiene parte de razonado, pero también parte de emocional, aunque lo he escogido pensando en cuál fue el momento en que sentí que los videojuegos habían dado un paso hacia el siguiente estadio de evolución. Por supuesto, habrá momentos en los que, hablando de una época, iremos momentáneamente a la otra y viceversa, para comprobar la evolución o antepasados de un juego o género concreto.

Ahora, entonces, comenzamos con la época anterior a 1997.

Matamarcianos. Sería absurdo hacer un artículo de videojuegos de ciencia ficción y no mencionarlos. Estos videojuegos eran la traslación de las batallas espaciales a una pantalla de ordenador o, en su defecto, a una consola, aunque donde tuvieron su máxima esplendor fue en las máquinas recreativas. La premisa siempre era muy similar: pilotamos una nave espacial, generalmente uniplaza, con la que nos lanzamos al espacio desconocido a arrasar toda clase de alienígenas feos, grandes —muy grandes— y peligrosos. Para ello disponemos de un arsenal intercambiable que nos permite literalmente arrasar todo lo que se nos cae encima. El único problema es que los enemigos vienen por hordas.

Los matamarcianos solían verse lateralmente, aunque los había que se veían desde arriba y, posteriormente, en visión subjetiva, llamada así a la visión en primera persona, como si estuviéramos en la cabina de la nave. Esta última visión luego se mejoró poniendo la cámara un poco detrás de la nave, lo que daba una fantástica sensación de velocidad. Se caracterizaban también por su endiablada dificultad, capaz de poner de los nervios al más experto jugador, y en parte fue motivo de su decadencia.

Algunos de los matamarcianos más famosos son *R-Type*, *Gradius*, *Life Force* y *Axelay*, todos ellos un verdadero infierno para quien quisiera completarlos, y por lo que existían múltiples trucos escondidos de vidas infinitas o selección de nivel. El concepto se modernizó y empezó a englobar juegos más jugosos en términos argumentales, como por ejemplo muchos de la franquicia *Star Wars*, como *X-Wing* o *Tie Fighter*. Cabe reseñar, por cierto, que la escena final de la película *Star Wars*, en la que *Luke Skywalker* se mete en un túnel de la *Estrella de la Muerte* con un caza, fue llevada al último nivel del videojuego de *Super Nintendo* del mismo nombre y era ¡casi idéntica! a la de la película.



Otros juegos de este estilo más modernos son los de la *Saga de Star Fox* (en algunas cosas muy similares a los simuladores de naves espaciales descritos en el *Juego de Ender*) y *Crimson Skies*, que tiene el detalle original de sustituir las naves espaciales por aviones antiguos con un trasfondo en el que Estados Unidos se ha fragmentado en distintos países y las rutas de ferrocarril ya no se usan por culpa de batallas y odios entre estados vecinos.

Aventuras gráficas. Las aventuras gráficas son el *pinnacle* de la literatura hecha videojuego, y de hecho gran cantidad de escritores son fanáticos declarados de las mismas. Su apogeo está en esta primera parte anterior a 1997, antes del boom de las videoconsolas, pues su estilo de juego hace que el ratón de un ordenador sea la manera natural de manejarlas.

Esencialmente, y poniéndonos simples, se fundamentan en bien poco: hablar con personas, dar las respuestas adecuadas, coger objetos y saber dónde usarlos. Pero este sistema ha dado lugar, gracias a la multitud de diálogos, a algunos de los videojuegos más impresionantes en términos literarios, y en ciencia ficción no pudo ser menos.

Uno de los más recordados es *The Dig*, creado por Spielberg y Lucas

con diálogos de Orson Scott Card, y posteriormente novelizado por Alan Dean Foster. Cuenta la historia de un grupo de astronautas que, en una misión para desviar de su órbita un meteorito que va hacia la Tierra, descubren que se trata de una nave espacial encubierta que les transporta a un alucinante (y alucinante es la palabra) mundo muerto y aparentemente abandonado, en el que deben descubrir cómo regresar al hogar y, sobre todo, qué ocurrió allí. La sobrecogedora ambientación, unida a la Wagneriana banda sonora, consiguen que para un aficionado a la ciencia ficción sea una experiencia sin igual jugar a este juego.



La Guía del Autoestopista Galáctico fue también convertida en un juego de este tipo, pero en un estadio en el que eran aún muy primitivos, aunque siempre cabe la posibilidad de que alguien se anime a recuperarlo. Otras aventuras gráficas fantásticas en este sentido era la divertidísima *Day of the Tentacle*, que tenía una visión de los viajes en el tiempo desternillante por momentos, y también merece la pena destacar *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, un juego en el que está magistralmente bien relatado y explicado cómo el arqueólogo encuentra la ciudad perdida de la Atlántida, hasta tal punto que muchísimos fans hubieran preferido que fuera esta ciudad, y no la calavera de cristal, lo que buscara en la cuarta película.

Aventuras gráficas posteriores excelentes de ciencia ficción son, por ejemplo, *The Longest Journey*, un híbrido maravilloso entre fantasía y ciencia ficción, y *Blade Runner*, un juego que es absolutamente imprescindible de jugar para todo aquel que se precie de ser aficionado a la película, por su increíble parecido con la misma en todos los sentidos — incluyendo mucho trasfondo del libro también—, y por las posibilidades que ofrece, como hacer (y amañar) un *test de Voight-Kampff* o analizar fotografías para encontrar pistas.

Aventuras poligonales. Bajo este nombre se engloban juegos que estaban en un estadio gráfico muy primitivo pero pionero por completo, y que empleaban el uso de polígonos para otorgar una imagen más realista en términos gráficos. Sin embargo, por algún curioso motivo, los dos juegos más famosos de este estilo, y piedra angular de los posteriores, eran de ciencia ficción.

El primero de ellos se llamaba *Another World* (aunque algunos lo conocían por *Out of This World* o *Outer World*). Este minimalista juego, a caballo entre la ciencia ficción y el terror, narraba el terrible viaje de *Lester Knight Chaykin*, un pelirrojo científico que, en mitad de un experimento con un acelerador de partículas, sufre la caída de un rayo que literalmente le teletransporta (junto con su escritorio) a un mundo alternativo, que no sabemos exactamente dónde está, y no llegamos a saberlo nunca. Ese mundo es tremendamente siniestro y gris, y tiene una factura muy arcaica tipo *El Planeta de los Simios*. Está poblado por una raza de seres humanoides muy hostiles, aunque uno de ellos será su más valioso aliado, y su único propósito en el juego es simple pero intrincado: escapar. Cabe reseñar que este juego, incluso el arte de la caja, fue diseñado por una única persona, Eric Chahi, salvo unos pocos detalles, una tarea titánica que le otorga aún más valor si cabe.



El otro juego, heredero del anterior pero con más medios, es *Flashback*. En este, somos un pobre sujeto que ha descubierto que en la Tierra se están infiltrando alienígenas que se hacen pasar por seres humanos. Para nuestra desgracia nos pillan, nos borran la memoria y nos

lanzan a una jungla terrible a morir, pero mira tú que antes, como precaución, hemos grabado parte de nuestra mente en un trasto llamado *Holocubo* que nos irá guiando en la conspiración que hemos descubierto y cómo deberemos hacer para ponerla fin cuanto antes. Se trata de un juego que Philip K. Dick hubiera disfrutado como un enano y que tiene claras reminiscencias de la mayor parte de su obra.

Saga de Megaman. Muchos de los anteriores juegos tenían su formato más importante en ordenadores o recreativas, pero en videoconsolas se cocían otras historias. Para los aficionados a robots y batallas entre robots, el juego más emblemático, quizás porque huía del toque típico de tintes bélicos con servoarmaduras que caracterizaba a estas historias, es *Megaman* y su (inmensa) saga de videojuegos. *Megaman* es un androide creado por un científico de buen corazón que lucha contra ejércitos de máquinas creadas por su peor enemigo, el *Doctor Wily*, y que se caracterizaban por el hecho divertido de tener siempre la terminación –man, así como un diseño retro y muy nostálgico: por ejemplo, *Magnet man* tenía un imán por cabeza, o *Fire man* el ‘pelo’ en llamas. En general cualquiera de estos enemigos era mucho más fuerte que *Megaman* o con mejor potencia de fuego, pero éste contaba con una poderosísima habilidad para matarlos: cada vez que uno sucumbía a sus manos, absorbía sus poderes para sí mismo. De ese modo, en todos los Megamanes, a medida que se avanza se dispone de una artillería pesada sin igual.



La dificultad de este juego era también muy considerable. Cada enemigo era especialmente vulnerable al arma de otro, por lo que había que encontrar el orden adecuado para matarlos, y tener en cuenta que al primero siempre habría que matarlo ‘a pelo’, sin ayuda de armas extra. La dificultad disminuyó en años posteriores, pero tampoco demasiado. Aparte,

se modernizó un poco el concepto a partir de *Megaman X*, donde había ya una trama más compleja que envolvía guerras entre androides sentientes que ayudaban a la humanidad (los *Replodes*, de los que *Megaman*, llamado *X*, es el primero) y los *Mavericks*, con una programación defectuosa debido a un virus expandido por *Sigma*, el nuevo peor enemigo de *Megaman*. Estos *Mavericks* no son más que una versión modernizada de los enemigos de toda la vida, con nombres tan sugerentes como *Sting Chameleon* o *Storm Eagle*.

Es tan considerable la cantidad de enemigos y personajes de los juegos de *Megaman* que no sorprende que se hiciera una serie de anime contando sus múltiples peripecias.

En este punto llegamos al ecuador: el año 1997. El año en que todo cambió en los videojuegos, principalmente porque la nueva generación de consolas, con *Playstation* a la cabeza, irrumpió y cambió para siempre el mundo de los videojuegos. Y en gran parte se debe a:

Final Fantasy VII. Nada volvió a ser lo mismo después de esta obra maestra. Nada. Como es obvio, ya existían seis *Final Fantasy* antes que este, pero el presente fue el primero en introducir una trama tan increíblemente envolvente que uno no podía dejar de jugar simplemente por el hecho de querer saber cómo demonios continuaban las aventuras de *Cloud* y compañía contra su terrible enemigo, *Sefirot*.

La compañía responsable de este juego revolucionario es *Square*, que toda la vida ha apostado por el género del rol pero con un matiz: en vez de otorgar libertad total al jugador, se le introduce a una historia que debe seguir en sus guías generales, de modo que al mismo tiempo que hablamos con la gente y decidimos por dónde seguir, a nuestro alrededor se expande una historia con una solidez que no podría garantizar un juego que ofreciera total libertad de movimientos.



Este juego se basaba de manera tremendamente fuerte en la ciencia ficción, sobre todo en su estética de ciudades desesperanzadoras y tenebrosas, como era la ciudad de *Midgar* que recordarán muy bien los que hayan jugado a este juego, así como en uno de los enemigos más peligrosos de los protagonistas, que al principio pensamos que es el definitivo: la compañía *Shinra*, con el único propósito de dominar el mundo al completo a través de la manipulación de las personas, la contaminación del medio ambiente y sus pérfidos experimentos carentes de toda moral.

Precisamente a partir de esos experimentos, donde la clonación tiene un papel muy fuerte, se desarrolla toda la trama central del juego, y es muy importante reseñar que resulta magistral cómo no se cae en tópicos, y el mundo que recorreremos es tan grande (realmente GRANDE) que existen toda clase de lugares en el mismo, desde oscuros y desolados a hermosos y vírgenes. La sensación de aventura y misterio es constante.

Hubo continuaciones de este juego. Algunas de ellas de una calidad increíble también, como *Final Fantasy VIII*, con algunas partes que harían las delicias de todo aficionado a la ciencia ficción, como una batalla entre ciudades voladoras —jardines, las llaman en el juego— y la misteriosa exploración de las ruinas de una factoría militar ubicada en una isla

apartada de todo continente. Pero es importante reseñar que hubo entregas posteriores que eran, exclusivamente, de fantasía, y sin embargo seguían teniendo el mismo 'algo' hermoso que caracterizaba a las anteriores, prueba de que una cosa tenemos que aprender de Japón: desechar las etiquetas y que la fantasía, la ciencia ficción y el terror se fusionen de nuevo como hermanas por el beneficio común de las tres.

Metroid Prime. Si bien esta saga ya existía antes del 97 y fue pionera en los juegos de ciencia ficción, fue con la aparición de la saga *Metroid Prime* cuando alcanzó su apogeo, el cual sigue disfrutando. La influencia de *Metroid* es clara y evidente: *Alien*. Los *metroides* son seres con forma de medusas espaciales que tienen la habilidad de succionar la energía de sus víctimas. Viven en un planeta repugnante y de dudoso interés conocido como *SR388*, hasta que empiezan a despertar curiosidad como potenciales armas biológicas para una raza de aliens ambiciosos y crueles denominados coloquialmente como los Piratas Espaciales. La llamada Federación, el consabido concilio humano, debe detenerlos a toda costa, y para eso alguien debe infiltrarse en el planeta *Zebes* y arruinar sus planes desde dentro: pero no hay soldados tan fuertes como para llevar a cabo tal misión. ¿O sí?



La elegida será *Samus Aran*, nombrada recientemente el personaje femenino más emblemático de la historia de los videojuegos, por delante de *Lara Croft*. Se trata de una cazarecompensas con una característica

servoarmadaura que se adentrará sola en las profundidades del laberíntico *Zebes* para cumplir con su misión. El traje de *Aran* ha sido diseñado por unos alienígenas sabios y pacíficos conocidos como los *Chozo*, y gracias a él detendrá los planes de los Piratas Espaciales.

Los juegos originales se desarrollaban en vista lateral, como uno de plataformas estilo *Mario*, pero fue con *Metroid Prime* cuando encontraron el punto de vista perfecto: desde dentro de la armadura de *Samus*, llena además de toda clase de visores. El añadido del reciente mando de Wii para jugarlo hace que la experiencia sea aún más envolvente para todo aquel que desea convertirse en un auténtico explorador galáctico. Hay que añadir a ello la constante evolución de la trama, los sólidos personajes y la belleza de los planetas visitados, a destacar algunos de los aparecidos en *Metroid Prime 3*, como la ciudad flotante de metal de *Elysia*, o el mundo primitivo y salvaje de *Bryyo*, así como el frenético asalto a gran escala de una nave de la Federación en plena órbita.

Bioshock. Este artículo no estaría completo sin hablar de uno de los juegos mejor trabajados de los últimos años, en el que la historia tiene ya un papel absolutamente predominante. *Bioshock*, del que ya se está hablando largo y tendido sobre la posibilidad de convertirlo en película, cuenta la historia de un hombre que en los sesenta sufre un accidente de aviación en alta mar y se salva de suerte gracias a una diminuta isla con faro en la que, al entrar, encuentra una especie de edificio escondido, estilo años cuarenta, con una enorme estatua y el lema *Ni dioses, ni reyes. Sólo el hombre*. Al adentrarse, se mete en un batiscafo que le lleva a una inconcebible ciudad submarina llamada *Rapture*, creada en el más absoluto secreto en los años cuarenta por un millonario excéntrico. Su premisa: convertirla en la cuna de la civilización, para lo que atrajo a su proyecto a las mentes más brillantes existentes en todos los ámbitos. Sin reglas, sin represión. Para que llevaran al mundo a una nueva era de esplendor.



Pero como el avezado lector podrá imaginar, esa falta de reglas llevó a esta ciudad a la más absoluta corrupción moral, y se ha convertido en un infierno en todos los sentidos. Los avances fueron tan rápido que no tardaron en encontrarse con la genética en su camino, dando lugar a un todo vale donde cualquier aberración se podía considerar arte o progreso. Todos querían ofrecer algo nuevo, ser diferentes. Y cuando el protagonista llega a aquel lugar dista muchísimo de ser la cuna de la civilización moderna, y es más bien una pesadilla enmarcada en un entorno sumergido, opresivo, lleno de sombras, monstruos y toda clase de guerras de mafias entre los diferentes sectores de la ciudad, uno por cada una de las artes clásicas.

Poco más se puede decir de este juego salvo que para comprender hasta qué punto los videojuegos son un arte que puede rivalizar perfectamente con películas y libros hay que jugarlo, pues toda palabra se quedará corta ante la envolvente sensación de avanzar por los pasillos oscuros y enfermizos de *Rapture*.

Hemos dejado muchos juegos en el tintero de ambas épocas, por supuesto. Juegos de disparos en primera persona, los conocidos Shooters, como

Doom; otros juegos de rol basados en temas cienciaficcioneiros como, por ejemplo, *Chrono Trigger* y su genial trama de viajes en el tiempo; mundos postapocalípticos como los que se describen en la *saga de Fallout*; *Deus Ex* y su historia de atentados que han cambiado el mundo para convertirlo en una pesadilla cyberpunk; *Halo*, su cuidado homenaje a *Mundo Anillo* y cómo ha llevado las Space Opera a un nuevo nivel; o *Mass Effect* y sus incontables referencias a muchísimos libros de ciencia ficción como *Pórtico* o *Solaris*.

Por otro lado, sin duda habrá más videojuegos de ciencia ficción en el futuro, y sólo cabe esperar que en ellos esté la esperanza de que devuelvan a las nuevas generaciones el ánimo de disfrutar con una literatura que resulta tan valiosa, atemporal e imprescindible como la de cualquier otro género.

Autor: Magnus Dagon (seudónimo literario de Miguel Ángel López Muñoz); Madrid, España.

Artículo inédito. Teorema Z. www.libroandromeda.com

El autor ha cedido a Libro Andrómeda el derecho de publicación de esta obra en nuestra web, con la siguiente condición, de acuerdo con las opciones de protección de los derechos de propiedad intelectual existentes para la difusión en internet:

Reconocimiento – Sin obra derivada – No comercial: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial. No se pueden realizar obras derivadas.