

Undertale, un juego que permite decidir

Zennia Ruiz Rodríguez*



Al finales del siglo XX, y gracias a la expansión tecnológica, surgieron consolas de videojuegos como Nintendo (1979), PlayStation (1994) y Xbox (2001), entre otros. Los juegos

que desarrollaron se convirtieron en clásicos, con personajes mortales y pruebas que aumentaban en dificultad. Después se lanzaron al mercado videojuegos de disparos en primera persona, que simulaban el uso de armas de fuego; tal género provocó una fuerte adicción entre los consumidores. Desde entonces, las empresas comerciales han presentado invariablemente proyectos con un discurso de violencia en su programación para cumplir en cierta medida con las demandas de los jugadores.

Sin embargo, el avance en la programación también permitió a los desarrolladores independientes centrar su

atención en el contenido narrativo de los videojuegos. Su interés fue dejar de lado los juegos de corte lineal, ya que presentan a un protagonista pasivo obligado a cumplir objetivos impuestos sin importar las decisiones que deseara tomar el jugador. De entre estos proyectos independientes que buscan ofrecer una experiencia distinta a los consumidores, se encuentra *Undertale*. La propuesta es distinta: contiene un mensaje reflexivo y con finales decididos por los jugadores que los enfrentan a debates morales.

Undertale fue desarrollado por un programador independiente bajo el seudónimo de Toby Fox y se expuso al público en 2015. Posee una estética de *bits*,¹ tanto en el estilo gráfico como en el repertorio musical. Dicho juego se encuadra dentro del género del *Role Playing Games* (RPG), lo que involucra la participación del jugador para controlar las decisiones del personaje principal. En un comienzo se reconoció el proyecto como controversial, ya que fractura el estereotipo de juego violento, en el que no hay

Fecha de
recepción:

2022-05-26

Fecha de
aceptación:

2022-06-01

DO
SSI
ER

54

* Estudiante del Doctorado en Ciencias Sociales, UACJ.

¹ La estética *bit* es aquella derivada de la cultura *geek* (computadoras, videojuegos, comics, lentes de pasta gruesa, luces neón y colores pastel), el conjunto de todas las novedades de tecnología, videojuegos, cine y series.

consecuencias derivadas de las acciones del protagonista. *Undertale* otorgó la consigna de que cada decisión moral tomada por el jugador repercutiría en el desenlace de la historia.

Al comenzar la partida, las reglas principales del juego son “matar o morir”, por lo que todos los personajes implicados buscan la forma de lastimar y matar al personaje principal; no obstante, si el jugador completa las misiones y crea lazos de amistad a través de diversas acciones, las reglas se sustituyen por “perdonar y buscar el bien de todos”.

Como consecuencia de las decisiones que tome el jugador se presentan tres posibles desenlaces, los cuales fueron nombrados como: neutral, pacifista y genocida. La ruta neutral se sigue si el jugador mata a algunos adversarios al mismo tiempo que entabla amistad con otros, por lo tanto, el protagonista se libera, pero sin rescatar a los demás. En cambio, si el jugador crea una relación de amistad y ayuda a todos los personajes habrá optado por una ruta pacifista; en dicho final el protagonista descubre la forma de liberar a todos los cautivos, incluso al antagonista. Por otro lado, si el jugador opta por asesinar a todos los personajes involucrados se desbloquea la resolución genocida; en dicha ruta el protagonista es catalogado como una amenaza y quedará atrapado eternamente, por lo que el juego obliga al jugador a reiniciar la partida con la condición de “entregar el alma” del protagonista.

A pesar de lo complicado que pueda sonar el juego, su estructura narrativa se comprende muy bien a través de las treinta y un funciones propuestas

por Vladimir Propp en su obra *La morfología del cuento* publicada originalmente en 1928. Dichas funciones exponen las acciones de los personajes y, en algunos casos, de objetos, con el fin de mostrar una secuencia lógica de los eventos que ocurren en el cuento. En este caso, sólo me centraré en doce de las funciones para analizar el final pacifista: el alejamiento, la prohibición, transgresión, interrogatorio, engaño, partida, mediación, reparación o carencia principal colmada, la tarea difícil, el reconocimiento, descubrimiento y transfiguración.

La historia principal de *Undertale* se ubica en el subsuelo, donde existe un reino dominado por monstruos, quienes fueron desterrados de la superficie por los humanos después de una fatídica guerra. El subsuelo fue sellado con una barrera mágica, dividiendo los dos mundos para siempre. El juego comienza cuando un niño humano (el protagonista) se *aleja* de su comunidad, cae al mundo de los monstruos y busca la manera de salir. En un principio el protagonista conoce a *Flowey*, una flor parlante que busca asesinar al niño; esa antagonista interroga al niño para engañarlo y así absorber su alma, con lo cual obtendrá un gran poder. Sin embargo, el chico es rescatado por la reina de los monstruos y le prohíbe abandonar el refugio donde viven, para evitar que deambule por el subsuelo. Eventualmente, el niño transgrede la prohibición convenciendo a la reina de que lo deje salir; de esta forma el protagonista parte a la aventura.

En el transcurso de la historia ocurre una serie de eventos que permiten conocer a varios personajes, una vez que

el protagonista entabla una amistad con ellos se tornan en sus aliados. Posteriormente, los personajes le comparten al protagonista la noticia de la carencia principal, en este caso, las causas de la guerra entre las dos especies; entre ellas se encuentra el miedo que los humanos le tienen a monstruos por su capacidad de absorber almas y transformarse en seres de gran poder y, por otra parte, el asesinato de Asriel, el hijo del rey y la reina de los monstruos.

Dicho evento ocurrió cuando otro niño humano cayó al subsuelo y eventualmente forjó una relación de hermandad con Asriel; sin embargo, el niño humano enfermó gravemente y en un acto de desesperación Asriel absorbió su alma para traspasar la barrera y buscar ayuda. Mas él fue asesinado por los humanos, quienes asumieron que el monstruo mató al niño. Así, ambos niños se perdieron en una misma tarde. Tal acontecimiento provocó que los monstruos desconfiaran de las personas, por ello se proponen matar a todo aquel humano que llegue al subsuelo, lo cual, además, les permitirá absorber sus almas y liberarse de su encierro. Dicha noticia sirve como mediación entre los monstruos y el personaje principal.

Finalmente, cuando el protagonista ha explorado y entablado amistad con todos los personajes, se le asigna una tarea difícil: liberar y salvar a todos los monstruos, incluyendo al antagonista, lo cual involucra el acto de perdonar y ser misericordioso. Una vez que esta tarea es cumplida el protagonista es reconocido y se le asigna el título de héroe. Por otra

parte, el antagonista es descubierto, no sólo por sus intenciones agresivas, sino como un auxiliar, pues necesita ser salvado a través del perdón y la compasión. De tal manera que tanto antagonista como protagonista se transfiguran en su apariencia y juntos reparan la carencia principal, liberan a los monstruos de su prisión sin necesidad de matar a nadie, con lo cual la historia alcanza un final feliz.

Dicho de esta forma, aunque *Undertale* sea analizado a través de la propuesta de Vladimir Propp, no es ese el objetivo principal, sino explicar la forma en la que este juego se conecta con la realidad. El videojuego ofrece a los participantes una enseñanza moral con el fin de crear conciencia sobre las decisiones que se toman y las consecuencias que tales acciones acarrearán; así mismo, hace hincapié en las formas de relacionarse con los demás, ya que la manera en la que tratamos a otras personas refleja quiénes somos en realidad.

El juego enseña que tomar el camino más conveniente no siempre será el más fácil, ya que éste requiere forjar relaciones de amistad en mundos desconocidos, buscar el bien común e, incluso, perdonar a quienes buscan lastimarnos. Claro está que la realidad es mucho más compleja, pero practicar la virtud, aún en ambientes virtuales, brinda la oportunidad de crecer como persona. *Undertale* refleja el sustento moral de los jugadores y, por tanto, es un ejercicio que vale la pena experimentar. 