

# PEC-3 Análisis Narración Interactiva

## *Death in Rome*

Narrativa Interactiva  
Grado Multimedia

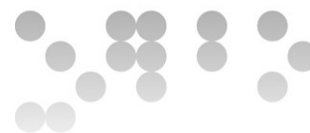
Curso 2013-2014  
Primer semestre  
Consultores: Pepe Far y Helena Mas  
Profesor responsable: Laia Blasco

### 1. El juego

Podríamos describir *Death in Rome* como un juego de aventura gráfica y también como un producto educativo realizado con Adobe Flash. Estaríamos delante de lo que en el sector se denomina Educaintment (Educational Entertainment o el entretenimiento educativo), ya que el juego busca educar a través del entretenimiento. Hemos de tener presente que el producto se encuentra en la web History (y también History for Kids), de la cadena pública británica BBC, desde donde se accede para jugar.

El juego sitúa al usuario en la ciudad romana y portuaria de Ostia del año 80 d. C., y le convierte en el detective que tiene que averiguar la causa de la muerte de Tiberius Claudius Eutyclus en su casa. De esta forma, el usuario/detective tiene que recorrer el espacio a partir de las pistas que encuentra utilizando el ratón, que le llevarán a preguntar a diferentes expertos sobre las causas de la muerte de Tiberius además de poder interrogar a testigos relacionados con la víctima. Un reloj nos marca el tiempo que tenemos para resolver la causa de la muerte: 12 horas, hasta que se haga de día.

El público objetivo del producto lo situaríamos a partir de los 12 años, principalmente estudiantes que utilizan este juego de la BBC como soporte de la materia de historia clásica, además de utilizar la lógica y la deducción para resolver un misterio (para niños más pequeños no sería recomendable por tratar el tema de una muerte y posible asesinato). Añadiríamos que el producto también puede interesar a los adultos curiosos en los detalles del contexto romano de la época, con el aliciente de un juego ambientado en la escena de un crimen.



## 2. La historia

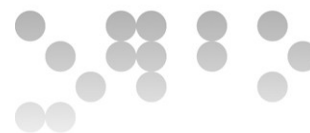
El juego Death in Rome nos cuenta la historia de la investigación de la muerte de Tiberius Claudius Eutychus, una historia que se desarrolla a partir de los movimientos de un investigador que se encuentra delante de la escena de un crimen. Tenemos así un protagonista claro, el propio usuario, porque es él el que tiene el conflicto más fuerte (un caso para resolver en un tiempo limitado) y un claro objetivo (saber la causa de la muerte de Tiberius, ¿fue realmente asesinado?). De esta manera, la historia se nos cuenta principalmente desde el punto de vista subjetivo del protagonista, del usuario/investigador, pero también desde el punto de vista de un narrador omnisciente que nos adentra en la historia al principio del juego, y que también nos la cierra al final.

La descripción que este narrador hace en las tres primeras pantallas del juego nos sitúa en el contexto histórico y nos da el detonante, la muerte de Tiberius. También nos presenta al protagonista y la misión a realizar en el que definiríamos como el planteamiento de una historia que se desarrolla en tres actos. Tenemos así una estructura tradicional con introducción (las tres pantallas de inicio), nudo (las acciones que toma el usuario para investigar la muerte y los interrogatorios a los expertos y testigos), y el desenlace (resolución del misterio -Tiberius murió de malaria- y presentación de las pruebas).

En el segundo acto (nudo), el juego se desarrolla a partir de una estructura no lineal y marcado por un reloj que indica el tiempo que queda para resolver el misterio. También aquí encontramos los personajes secundarios de la historia que aportan datos sobre las pistas encontradas: cinco expertos de la época actual (arqueólogo/historiador, experto en monedas, experta en religión, experto en medicina e historiadora de los alimentos), y tres testigos de la antigua Roma (un esclavo, un comerciante y una doctora).

En el tercer acto, el usuario expone sus conclusiones y escoge tres de las pruebas investigadas. En el caso de que se haya equivocado o que no tenga pruebas suficientes, la narración da la opción al usuario/protagonista de volver a la escena del crimen y profundizar en su investigación hasta poder resolver el misterio.

Hay que añadir que, para que el usuario lleve a término su objetivo, los recursos narrativos que el juego utiliza son propios de las tramas de detectives. Encontramos una serie de vacíos en la narración que es por donde el protagonista tiene que investigar. Se trataría de elipsis causales porque se nos oculta la información de la causa de la muerte detrás de objetos, o de elipsis espaciales, ya que el usuario busca de manera aleatoria la posible arma del crimen en la sala en la que se encuentra muerto Tiberius.



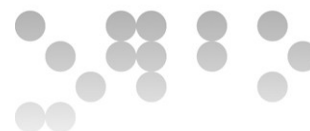
### 3. La interactividad

Nos encontramos delante de un nivel 2 de interactividad. El usuario tiene diversas opciones para escoger, toma sus propias decisiones que hacen avanzar la trama, pero no puede modificar los elementos del juego. Puede moverse por la aplicación con autonomía utilizando el ratón, puede decidir si interrogar a los expertos y testigos, incluso puede parar el tiempo que le queda para resolver el misterio haciendo clic sobre "pause". No obstante, el usuario también se encuentra con unos contenidos marcados por el autor del producto que llevan a que hagamos un recorrido determinado para poder acceder a toda la información del juego. Nos encontraríamos, entonces, delante de unos contenidos presentados de una forma mixta (secuencial y aleatoria).

Partiendo de esta base, podríamos decir que la comunicación que se establece entre el producto multimedia y el usuario es de forma intuitiva a partir de los objetos y las marcas sobre la víctima que hay en la escena del crimen y que funcionarían como zonas sensibles del juego. La comunicación está poco estructurada, ya que el usuario tiene que explorar el producto y sus decisiones modifican el transcurso de la narración.

Respecto a los mecanismos y recursos utilizados en este juego, comenzaríamos describiendo el reloj que marca el tiempo que nos queda de investigación, pero que también podemos parar cuando necesitemos. Otro recurso es el de la pregunta con respuesta si/no para investigar una pista, consiguiendo información de un experto o de un testigo. Este mecanismo daría más intriga al juego al dilatar el tiempo que corre contra nuestra investigación. Además, a partir de las pruebas que vamos encontrando hemos de añadir los conceptos de historia e inteligencia (relacionados con la temporalidad) que en este juego tienen que ver con el hecho de que el usuario no pueda acabar el juego por no haber investigado suficiente y tenga que volver atrás a buscar más pruebas.

Otros recursos y estrategias, utilizados ahora para captar la atención del usuario, tendrían que ver con la metáfora de la escena del crimen a partir de la reconstrucción de un espacio ambientado en una casa romana del año 80 d. C. El usuario puede moverse libremente por una interfaz, y detenerse en sus detalles para encontrar pruebas de la muerte de Tiberius. También vemos como, a través de una animación, la luz va cambiando dentro del espacio, ayudando a que el usuario se adentre más en el ambiente de misterio. Este sería uno de los elementos visuales importantes de un juego que presenta su escenario principal en plano general y en una ilustración en dos dimensiones. También es necesario destacar la utilización de fotografías reales tanto para acceder a los expertos y



testigos como por lo que respecta a la obtención de pruebas y la falta de sonido. Así podríamos decir que Death in Rome, a parte de un lenguaje visual, también hace servir el lenguaje escrito con breves textos que nos dan información sobre la trama y ayudan al usuario en la resolución del caso que ha estado investigando.

#### **4. La navegación**

Se trata de una navegación interna (siempre está dentro de la aplicación) y, viendo los diferentes modelos de estructura de la información que incluye, podemos considerarla como mixta. Encontramos mezcla de estructuras: jerárquicas, lineales y ramificadas, paralelas y contributorias.

Que sea de esta forma está condicionado por el hecho de que el tipo de navegación es cerrada. Se entiende como navegación cerrada cuando el usuario solo puede ascender o descender en la estructura de niveles y este tipo de navegación necesita una estructura jerárquica de base.

