



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE
GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Curso Académico 2023-2024



ESTÉTICA Y POSTPRODUCCIÓN DIGITAL EN EL VIDEOJUEGO *PIXEL ART* CONTEMPORÁNEO. LOS CASOS DE *BLASPHEMOUS* Y *BLASPHEMOUS II*

MODALIDAD A (TEÓRICO DE REVISIÓN E INVESTIGACIÓN
BIBLIOGRÁFICA)

Alumno: **Pablo Martínez Mora**

Tutor: Francisco José Mateu Torres

ÍNDICE DE CONTENIDO

RESUMEN/ABSTRACT Y PALABRAS CLAVE/KEYWORDS	2
1. INTRODUCCIÓN	3
2. OBJETIVOS	4
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN	4
3.1. Aspectos preliminares sobre el <i>Pixel Art</i>	4
3.2. El resurgir del píxel: <i>Pixel Art</i> en la actualidad	6
3.3. Algunos casos de éxito de videojuegos <i>Pixel Art</i> en la actualidad	10
3.3.1. <i>Terraria</i> (Re-logic, 2011)	10
3.3.2. <i>Stardew Valley</i> (ConcernedApe, 2016)	11
3.3.3. <i>Dead Cells</i> (Motion Twin, 2018)	11
3.4. El <i>Pixel Art</i> actual en España	12
4. METODOLOGÍA	13
5. RESULTADOS	13
5.1. <i>Blasphemous</i> (The Game Kitchen, 2019)	13
5.1.1. Ambientación y estética	14
5.1.2. Diseño de niveles	16
5.1.3. Mecánicas de combate, movimiento y habilidades	18
5.1.3.1. Mecánicas de combate y animaciones	18
5.1.3.2. Mecánicas de movimiento	20
5.1.3.3. Habilidades e interfaz	20
5.1.4. Enemigos	22
5.1.5. Rejugabilidad	22
5.2. <i>Blasphemous 2</i> (The Game Kitchen, 2023)	23
5.2.1. Ambientación y estética	24
5.2.2. Diseño de niveles	25
5.2.3. Mecánicas de combate, movimiento y habilidades	27
5.2.3.1. Mecánicas de combate	28
5.2.3.2. Mecánicas de movimiento	28
5.2.3.3. Sistema de habilidades	29
5.2.4. Enemigos	30
5.2.5. Rejugabilidad	31
6. CONCLUSIONES	31
6.1. Comparativa	31
6.2. Futuro del <i>Pixel Art</i>	32
BIBLIOGRAFÍA	33
ÍNDICE DE FIGURAS	34

RESUMEN/ABSTRACT Y PALABRAS CLAVE/KEYWORDS

RESUMEN:

El videojuego es un medio de comunicación y expresión artística que ha experimentado una gran evolución desde sus orígenes hasta la actualidad. Uno de los aspectos que más ha cambiado es el de la representación gráfica, que ha pasado de ser una limitación técnica a ser una elección estilística, motivada probablemente por la nostalgia retro, por la apertura del mercado independiente o por las limitaciones técnicas de los dispositivos portátiles como *smartphones* o *tablets*. Dentro de las diversas formas de arte digital que existen en el videojuego, una de las más destacadas y populares es el *Pixel Art*, que consiste en editar imágenes a nivel del píxel, la mínima unidad de color que compone una imagen digital. El *Pixel Art* tiene una larga historia y una gran influencia en la cultura y la estética del videojuego retro, y sigue siendo utilizado por muchos creadores en la actualidad, tanto por motivos prácticos como conceptuales. En este trabajo se pretende analizar el uso y el significado del *Pixel Art* en el videojuego contemporáneo, tomando como casos de estudio dos obras españolas de gran éxito: *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) y *Blasphemous 2* (The Game Kitchen, 2023).

Palabras clave: Contemporaneidad; Nostalgia; Arte digital; PixelArt; Estilismo retro; Videojuego independiente.

ABSTRACT:

The video game is a medium of communication and artistic expression that has undergone significant evolution from its origins to the present day. One of the aspects that has changed the most is graphic representation, which has shifted from being a technical limitation to a stylistic choice, likely motivated by retro nostalgia, the opening of the independent market, or the technical limitations of portable devices such as smartphones or tablets. Among the various forms of digital art present in video games, one of the most notable and popular is *Pixel Art*, which involves editing images at the pixel level, the smallest unit of color that makes up a digital image. *Pixel Art* has a long history and a significant influence on the culture and aesthetics of retro video gaming, and it continues to be used by many creators today, both for practical and conceptual reasons. This work aims to analyze the use and significance of *Pixel Art* in contemporary video gaming, taking as case studies two highly successful Spanish works: *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) and *Blasphemous 2* (The Game Kitchen, 2023).

Keywords: Contemporaneity; Nostalgia; Digital art; PixelArt; Retro styling; Independent video game.

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se centra en una investigación y análisis acerca del *Pixel Art*, y su nacimiento consecuencia de unas limitaciones técnicas, hasta su actual revalorización en el ámbito del videojuego. El mencionado estudio tendrá como principal objetivo analizar el uso y el significado del *Pixel Art* en el videojuego contemporáneo, tomando como casos de estudio dos obras españolas de gran éxito: *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) y *Blasphemous 2* (The Game Kitchen, 2023).

En primera instancia, se expondrá el origen de la estética *Pixel Art* en los videojuegos debido a las limitaciones de hardware de las máquinas arcade y de las primeras consolas domésticas. Una vez sentadas las bases del origen videolúdico, se tratará de comprender el porqué del resurgir del denominado *Pixel Art*. Una de las causas sería el nacimiento de un nuevo mercado independiente de videojuegos, debido a la actual cantidad de tiendas *online* al respecto; además del fenómeno de la nostalgia, al igual que ha ocurrido en otras disciplinas audiovisuales, como uno de los principales causantes de la recuperación de este arte digital rasterizado. Igualmente, se detallarán otras razones influyentes, como la diversificación de dispositivos portátiles con potencia gráfica limitada —por ejemplo *smartphones* o *tablets*, así como las propias consolas portátiles como la Nintendo Switch—, o la elección estética de lo retro frente a una tendencia gráfica hiperrealista que puede llevar a los usuarios a experimentar el “valle inquietante”, concepto al que nos referiremos posteriormente.

También se discutirá cómo los desarrolladores españoles han utilizado este estilo no solo por sus posibilidades estéticas, sino también como un medio para inyectar narrativas locales y culturales en el ámbito global de los videojuegos. Este enfoque permite que los juegos sean visualmente atractivos y distintivos, y que también porten una identidad única que resuena especialmente con audiencias internacionales que buscan experiencias auténticas y culturalmente enriquecidas. Al analizar estos juegos, se explora su contribución a la revitalización de este arte dentro del contexto español, un país con una creciente y vibrante comunidad de desarrolladores independientes que ha abrazado este estilo artístico como una forma de diferenciación cultural y técnica en el mercado global.

El estudio aborda tanto las contribuciones estéticas como técnicas que esta saga ha aportado al género plataformero. Al centrarse en cómo el *Pixel Art* sirve tanto de herramienta narrativa como de vehículo para generar atmósfera y profundidad en la experiencia del juego, se busca comprender el valor continuado del estilo en la era moderna, donde la tecnología permite pero ya no dicta los límites de la expresión artística. Mediante un análisis detallado de la postproducción digital, se pretende revelar que estos elementos visuales no solo potencian la jugabilidad, sino que también profundizan la narrativa. Enriqueciendo cada nivel con un diseño que promueve la exploración y el descubrimiento, asegurando que cada aspecto del juego, desde el diseño de niveles, las mecánicas y animaciones hasta el diseño de personajes y enemigos contribuye a una experiencia de juego cohesiva y envolvente.

Por lo tanto, se pretende reconocer cómo los avances y técnicas expuestos en estos juegos, definen nuevos estándares estéticos y de jugabilidad dentro de su género. También proponen un modelo para futuras innovaciones en el ámbito de los videojuegos independientes, demostrando que el *Pixel Art* sigue siendo una opción artística viable y rica, capaz de comunicar complejas emociones y narrativas en un mundo digital cada vez más avanzado.

2. OBJETIVOS

Explorar la evolución y técnicas de postproducción digital en la saga *Blasphemous*, de The Game Kitchen, constituye el núcleo de esta investigación, centrándose en la transformación del *Pixel Art* de una limitación técnica a una elección estética deliberada. Este análisis destaca cómo la influencia del primitivismo y la nostalgia operan dentro de la estética contemporánea de estos videojuegos.

La selección de estos títulos se justifica por su papel en la redefinición del *Pixel Art*, demostrando su evolución de necesidad técnica a expresión artística en el diseño de los videojuegos. Se examina el papel de la nostalgia en la popularidad del arte rasterizado señalando cómo esta saga utiliza dicho estilo para profundizar en la jugabilidad, la conexión con la audiencia y la narrativa, más allá de su valor retro.

El objetivo principal, no obstante, incluye una comparativa detallada de las técnicas de postproducción y elementos visuales y narrativos de ambos juegos, para explorar cómo han influenciado y sido influenciados por las tendencias artísticas y tecnológicas actuales, evaluando su impacto en la percepción y disfrute de los usuarios. Este enfoque pretende discernir si estos juegos no solo siguen las tendencias, sino que también definen nuevas direcciones dentro del espacio de los videojuegos independientes.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

3.1. Aspectos preliminares sobre el *Pixel Art*

El *Pixel Art* es una forma de arte digital donde las representaciones son creadas a partir de pequeños elementos de imágenes conocidos como píxeles. Se determina que este tipo de arte es un estilo visual muy similar al del arte del mosaico. Algunas definiciones de este tipo de creación artística las encontramos en autores como los siguientes:

Etimológicamente el término tiene su origen de la palabra *pixel* el cuál se encuentra unificado con la palabra *art* para darle cierta intención artística, lo que termina significando, una creación de una pieza artística mediante datos de información (Tamayo Campoverde, 2022).

Antes de iniciar nuestra exposición debemos distinguir dos acepciones para el término *Pixel Art*. La primera de ellas se emplea desde 1982 para hacer referencia a cualquier imagen diseñada para ser reproducida mediante píxeles

(del inglés *picture elements*, “elementos de la imagen”). Cada uno de estos píxeles representa un valor cromático y lumínico propio; se organizan en una matriz ortogonal a la manera de las teselas de un mosaico para generar mediante su yuxtaposición la imagen definitiva. [...] Se conoce como *pixel art* aquella representación en la que la imagen, con independencia de su soporte —digital o físico—, está generada a partir de una matriz ortogonal análoga a las matrices digitales de baja resolución (Maravall Llagaria y Martín Martínez, 2015, p. 147).

El *Pixel Art* se utilizaba inicialmente para representar iconos en las interfaces visuales de los sistemas operativos, pero el término debe su éxito principalmente a los videojuegos. Para ubicar los orígenes de estos softwares lúdicos debemos remontarnos entre los años 1978 y 1980, la época dorada de las recreativas arcade. Las primeras máquinas recreativas tenían la capacidad de mostrar dos tipos diferentes de videojuegos: unas usaban gráficos vectoriales —imágenes de líneas o vectores—, mientras que otras se valían de gráficos rasterizados —imágenes construidas mediante el uso de píxeles—. Esta última categoría de videojuegos fue la precursora del *Pixel Art*:

Una de las características del *Pixel Art* es el uso de sprites o grupos de píxeles que funcionan como una unidad independiente al resto de objetos y al fondo del videojuego. Los diseños de estos sprites, en sus orígenes y debido a las limitaciones técnicas, se centraban en su legibilidad, su silueta, su contraste con el resto de los elementos, etc. (Velázquez Pastor, 2023, p. 10).

Esta corriente de desarrollo gráfico rasterizado tomó relevancia gracias a los juegos clásicos de arcades como *Space Invaders* (Taito, 1978), *Pac-Man* (Namco, 1980), y a las videoconsolas domésticas de “tercera generación”, como la Master System de Sega o la Nintendo Entertainment System (NES). Estos sistemas de 8 bits supusieron un éxito masivo, ya que implementaron mejoras en la resolución de la imagen, el *scroll* lateral o la paleta de colores. Esto permitió la creación de personajes e iconos más reconocibles para el público; dicho de otra manera, significó un incremento del tamaño de los *sprites*.

Un ejemplo de *sprite* bien conocido es el de Súper Mario, célebre personaje diseñado por Shigeru Miyamoto que empezó a formar parte de la lúdica digital en títulos como *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) o *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985). Conocido y amado por todo el mundo, fue creado como una exageración de una nariz y un bigote, simplemente para hacer que el personaje destacara.



Figura 1: Varios *sprites* que reflejan la evolución de Súper Mario a lo largo del tiempo.

Fuente: Painbooster / DeviantArt (2011).

Tal y como apunta Herrán Bocanegra (2021), la popularización de este personaje no solamente influyó en la industria del videojuego, sino también en las propias mecánicas dentro de la partida:

Súper Mario fue el responsable del triunfo del género de plataformas de scroll lateral, pasando a ser el más utilizado por las compañías. La época de los 8 bit, pese a sus obvias limitaciones de hardware, pasó a la historia gracias a la frescura que aportó a los videojuegos además de suponer el comienzo de cientos de legendarias sagas como *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda* o *Megaman*, por citar varias (Herrán Bocanegra, 2021, p. 7).

A principios de los años noventa se consolidó la nueva generación de videoconsolas, también conocida como la “cuarta generación” o “generación de los 16 bits”. A diferencia de la etapa de los 8 bits, donde todavía se experimentaba con el potencial de este tipo de software, en la etapa de los 16 bits “imperaba la potencia, debido a un mercado mucho más agresivo que exigía que cada compañía compitiera en potencia frente a los demás” (Herrán Bocanegra, 2021, p. 7).

Esta “potencia bruta” se tradujo en espacios mucho más detallados y complejos, así como en una increíble mejora de los *sprites* gracias a la ampliación del abanico de colores disponibles. Las consolas con más renombre dentro de esta generación fueron la Sega Mega Drive, la Súper Nintendo y la Neo-Geo de SNK, las cuales libraron una batalla para demostrar qué plataforma contaba con las mejores capacidades técnicas, y sobre las que se incluyeron campañas masivas de marketing (Maravall Llagaria y Martín Martínez, 2015, p. 154).

Lo que marcó el principio del fin del *Pixel Art* primigenio fue la llegada de la siguiente generación de consolas de 32 bits. La salida de la PlayStation de Sony (1994) trajo consigo los primeros 32 bits en una videoconsola y, con ellos, la capacidad de desarrollar videojuegos en 3D. Dos años después, la Nintendo 64 (de 64 bits) salió a la venta con un catálogo de videojuegos desarrollados enteramente en 3D que terminó de sepultar el desarrollo de juegos *Pixel Art*.

3.2. El resurgir del píxel: *Pixel Art* en la actualidad

Una vez introducido brevemente el origen y la historia del *Pixel Art* en las páginas previas, pasamos a argumentar algunas causas que explicarían el auge en los videojuegos actuales que utilizan imágenes de baja resolución y profundidad de bit.

El renacimiento de los juegos con esta estética se debe en parte a los juegos *indies*. El término *indie* hace referencia a la palabra “independiente”, es decir, que no depende de otro. En el caso de los videojuegos independientes esto pierde sentido, porque no siempre los juegos *indie* son independientes. Como sostienen Garda y Grabarczyk (2016), la definición de videojuego independiente está sujeta a tres factores que valoran el nivel de independencia de un videojuego, debiendo cumplirse al menos uno de ellos para poder catalogar un videojuego como “independiente”. En el primer nivel, abordan

el tema de la independencia financiera, la cual definen como la relación entre inversor y desarrollador y, aquí, se valora si el desarrollador depende económicamente de sí mismo o de un tercero. En el segundo nivel se encuentra la independencia creativa; este concepto examina si los desarrolladores han conseguido plasmar su visión personal dentro del propio título. Es decir, si la audiencia a la que se dirige el videojuego coincide con la visión de los creadores del juego. Y, por último, la independencia en la publicación; este aspecto evalúa si un juego ha sido autopublicado o si se ha recurrido a una distribuidora externa.

El origen de los videojuegos *indies* viene ligado a la expansión de los ordenadores personales, en el convulso periodo de principios de los ochenta, cuando el sector de los videojuegos caseros había entrado en una total decadencia y Nintendo todavía no había entrado en el mercado occidental (Baker, 2018). Como sostiene Herrán Bocanegra (2021), en este contexto:

[n]o tardaron en surgir algunos éxitos como *Football Manager*, un videojuego de gestión deportiva creado por el británico Kevin Toms, o *Jetpac*, un plataformas de disparos en el espacio diseñado por Tim y Chris Stamper, futuros padres de Rare, unas de las desarrolladoras más relevantes de Super Nintendo y Nintendo 64 (Herrán Bocanegra, 2021, p. 9).

Estos títulos, al igual que muchos otros, se vendieron de una forma menos ortodoxa al no contar con una distribuidora, por lo que su método para captar potenciales clientes se basaba en la publicación de anuncios en revistas y envío por correo a previo pago del comprador. En este punto, la necesidad de una empresa distribuidora era imprescindible para la existencia de los videojuegos independientes; fue así como surgió el concepto de demo o *shareware* (Baker, 2018). Las demos eran una forma de promocionar el desarrollo de nuevos títulos, donde se regalaba una pequeña parte del juego para instar a la futura compra del mismo.

A pesar de este tipo de iniciativas, y de sitios web donde se podía compartir videojuegos de manera gratuita, la suerte de los videojuegos independientes se decidió en el año 2005, con el auge de Steam. Esta plataforma fue creada en 2003 para actualizar juegos de la compañía estadounidense Valve, aunque en 2005 pasó a implementar un catálogo amplísimo de juegos hasta acabar convirtiéndose en la mayor tienda *online* de videojuegos. Esto impulsó a las futuras generaciones de consolas a crear sus propias tiendas virtuales de videojuegos. La primera compañía fue Microsoft, que inauguró la Xbox Live Arcade para la Xbox 360, alentando así a los desarrolladores independientes a testear nuevos motores gráficos como *Unity* (Herrán Bocanegra, 2021).

Bajo estos aspectos, un término fundamental para entender el fenómeno de la nostalgia y el resurgir del *Pixel Art* es el pastiche. Esta expresión fue popularizada por el crítico y teórico literario Fredric Jameson, apuntando que, en el ámbito estético, el pastiche representa “una pérdida total de la originalidad modernista, pasando a una mirada constante al pasado, a lo que ya está construido” (Jameson, 1991).

Este fenómeno se expande a toda forma artística actual, más allá de la fotografía y del cine, ya que acudir al pasado es un movimiento muy recurrente. De hecho, en los últimos años se ha dado una tendencia en el mundo de la industria audiovisual a rescatar franquicias en forma de reencuentros, *reboots*, *demakes*¹ o *remakes*. Y no solo eso, sino que se han desarrollado trabajos que pretenden despertar un sentimiento nostálgico, como es el caso de la popular serie *Stranger Things* (Hermanos Duffer, 2016-2022) o la película *8-Bit Christmas* (Michael Dowse, 2021). Antes de continuar, sin embargo, hemos de plasmar una definición de la nostalgia:

Una buena definición podría ser como una lenta cancelación del futuro, en la que las formas reconocibles vividas en una época anterior tienden a hacerse persistentes y a causar una mayor impresión en una audiencia que las ha vivido y que se siente insatisfecha con las experiencias creadas en la actualidad (Fisher, 2013, p. 10).

Los videojuegos, por su parte, también funcionan como vehículo para la nostalgia, al igual que otras formas de entretenimiento o de expresión artística (Jones y Maravall Llagaria, 2022, p. 141). Sin embargo, al ser un medio relativamente reciente, tiene algunas características exclusivas. Principalmente, debido a que la naturaleza de los videojuegos depende del hardware, estos tienden a quedarse obsoletos cada vez que se lanza una nueva generación de consolas. Debido a ello, la nostalgia en los videojuegos va dirigida principalmente a las personas que vivieron en su infancia las primeras generaciones de videoconsolas.

Además, la nostalgia se puede observar en las prácticas del *retrogaming* descritas por Newman (2004), tales como coleccionar consolas antiguas, utilizar emuladores², apreciar títulos clásicos y rehacerlos para nuevas plataformas. Esta esencia retro se denota también por la producción de stock de productos relacionados con el videojuego como accesorios, literatura, trabajos artísticos, prácticas museísticas e incluso la realización de debates y coloquios *online* orientados al universo de los videojuegos.

Haciendo un pequeño paréntesis, es interesante, además, destacar el uso de emuladores y la tendencia de rehacer juegos para nuevas plataformas, ya que es una razón más que explica el auge de los videojuegos con estética retro-píxel. Y es que para los usuarios que han crecido *in media res* entre lo analógico y lo digital, siempre ha sido fácil diferenciar entre una consola doméstica, un ordenador y un dispositivo portátil como podría ser un *smartphone* o *tablet*. Pero recientemente, la potencia gráfica de estos nuevos dispositivos ha aumentado considerablemente, teniendo en apenas 6 pulgadas de dispositivo mucha más potencia que una consola de quinta generación, aunque salvando

¹ En el caso de los *demakes*, estos videojuegos no se desarrollan necesariamente para ser jugados en soportes antiguos, pero sus diseños se ciñen a las limitaciones reales o percibidas de tales sistemas anteriores, creándose con un objetivo artístico, independiente y, generalmente, sin una función comercial (Bogost, 2010, en İbrahim Sezen, 2015, p. 267).

² Un emulador es un software que imita un hardware o sistema en otro diferente; así, el software emulado, como un videojuego, permanecería prácticamente sin cambios (Wolf, 2008, pp. 4-5).

las distancias con la generación de consolas actual. Por lo cual, para los nuevos usuarios ya no es tan sencillo discernir entre lo que podría ser una consola y lo que no.

Por todo ello, para desarrollar videojuegos compatibles con múltiples plataformas —una vez rota ya esta barrera y establecida la etapa del *crossplay*³— se utiliza el estilismo gráfico retro. Los gráficos de píxeles suelen requerir menos recursos de desarrollo que los gráficos 3D, lo que es especialmente beneficioso para dispositivos de potencia gráfica más limitada, como pueden ser los teléfonos móviles y derivados, o las consolas portátiles como la Nintendo Switch. Además, y como veníamos apuntando, los juegos con gráficos pixelados suelen ser más ligeros en términos de requisitos de hardware, lo que los hace ideales para lanzarlos en una gran variedad de plataformas.

Poniendo fin a este paréntesis, volvemos a las prácticas del *retrogaming* descritas por Newman (2004), donde un concepto básico que influye en la nostalgia de lo culturalmente mediático ha sido un asunto de la experiencia con el texto. Es aquí donde nace el término clave de la hauntología, que se puede definir como la negación de lo que se ha marchitado. Fisher (2013) alude a otra ontología del tiempo de la historiografía moderna que ve pasar el tiempo y, al hacerlo, deja algo atrás que permanece en otro lugar: atrás.

Concluyendo con las múltiples razones que llevan a las desarrolladoras actuales de videojuegos a decantarse por la estética retro-píxel, resta mentar la originalidad. En todo ámbito comercial, ser original nos hace destacar frente a los competidores. No es menos en el campo del desarrollo de videojuegos, que desde la llegada del 3D —todavía más notable recientemente, con la gran potencia que permiten las consolas domésticas y los ordenadores personales—, se ha caracterizado por el lanzamiento de títulos hiperrealistas.

Un gran debate en la comunidad de usuarios siempre ha sido el de una buena historia y jugabilidad *versus* unos buenos gráficos. Los dos perfiles de usuarios que ejercen de adalid en esta batalla son, por lo general, usuarios con más bagaje y años de experiencia —fans de juegos centrados plenamente en la historia de la campaña principal—, probablemente afectados por ese efecto de nostalgia del que hablábamos, frente a un perfil de jugador *online* mucho más joven, nacido en una época completamente digital, que no está interesado en un modo campaña, sino más bien en una modalidad puramente *online Player vs Player* (PvP), en la que prime la calidad gráfica hiperrealista y el conocido *fan service* o servicio al fan, donde el modelo de negocio es escuchar al fan e implementar material que incite a estos a gastar dinero en *skins*, pases de batalla o cajas de botín. Cabe destacar que no se debe generalizar, ya que cada usuario tiene unas preferencias completamente diferentes.

Siguiendo el esquema de estos perfiles de usuario, cabe añadir que cada vez son más las personas que sienten rechazo por los juegos con gráficos hiperrealistas desarrollados

³ En este contexto, el *crossplay* atañe a la capacidad de los jugadores de poder jugar simultáneamente entre sí empleando diferentes dispositivos.

con ayuda de inteligencia artificial. Este sentimiento es conocido como el “valle inquietante” o *uncanny valley*:

El término se origina en Japón en la década de los 70, donde Mori Masahiro, fundador de la empresa Robocon y Presidente Emérito de la *Robotics Society of Japan* (日本ロボット学会), publicó en la revista *Energy* el artículo “*Bukimi no tani*”. En el que basado en su trabajo como profesor de robótica, explicaba cómo la relación entre la apariencia cada vez más humanoide de los robots y seres artificiales, y la afinidad que las personas sentían por ellos no seguía una función monótona creciente (Bonillo Fernández, 2020, pp. 87-88).

En otras palabras, la similitud de las máquinas con los seres humanos no generaba una mayor empatía en estos, sino todo lo contrario. En la industria de los videojuegos, a pesar de haberse visto prácticamente representada la figura humana como en los clásicos de Nintendo, o en el temprano *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989), que está considerado el primer juego que utilizaba uno de los sistemas predecesores de la captura de movimiento y la rotoscopia⁴ (Wolf, 2008, p. 184).

Fue a partir de la primera década de este siglo cuando la tecnología había avanzado lo suficiente como para combinar los dobles digitales con la interacción que caracteriza a los videojuegos. Esta tendencia ha ido *in crescendo* en los últimos años, siendo cada vez más las estrellas de Hollywood que prestan su rostro y dotes de actuación a la industria de los videojuegos —Norman Reedus, Guillermo del Toro, Keanu Reeves, Elliot Page, etc.—, incrementando la sensación del “valle inquietante” en algunos jugadores.

Es por ello que, desde los últimos años hasta nuestros días, cada vez son más las desarrolladoras que deciden apostar por aventuras gráficas, gráficos de perfil más artísticos o juegos con estética retro-píxel que destacan en un mercado saturado de títulos hiperrealistas que carecen de un estilo único.

3.3. Algunos casos de éxito de videojuegos *Pixel Art* en la actualidad

En el panorama actual de los videojuegos, el *Pixel Art* ha experimentado un notable renacimiento, consolidándose como un estilo visual que continúa capturando la atención de jugadores de todo el mundo. Este breve apartado explora algunos casos de éxito contemporáneos que han adoptado este arte gráfico no solo como un homenaje artístico, sino también como una elección artística deliberada.

3.3.1. *Terraria* (Re-logic, 2011)

Este es el mejor ejemplo de todo lo descrito anteriormente. *Terraria* fue uno de los primeros juegos independientes en tener un éxito masivo. Desarrollado, diseñado y programado por solo dos personas, Andrew Spinks y Finn Brice, este título lleva más de 23 millones de copias

⁴ Técnica de animación en la que se calcan imágenes tomadas de filmaciones de intérpretes reales para lograr una mayor naturalidad en los personajes o elementos animados.

vendidas. Es un juego *sandbox*⁵ de estética *Pixel Art* que, gracias a su sencillez gráfica, está disponible en todas las plataformas existentes, desde videoconsolas de última generación hasta dispositivos móviles.



Figura 2: Imagen comercial de *Terraria*.

Fuente: Steam (2011).

3.3.2. *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016)

Se trata de un caso de éxito similar al anterior. *Stardew Valley* destaca por su estética píxel “relajante” y por sus pulidas mecánicas, que lo llevan a ser algo mucho más allá que un simple juego de gestión y de *farmedo*⁶. Al igual que *Terraria*, debido a su optimización y a sus bajos requerimientos gráficos, el juego lo puede lanzar correctamente cualquier procesador.

⁵ Mundo abierto generado automáticamente.

⁶ El *farmedo* hace alusión a acabar con enemigos de manera repetitiva para conseguir objetivos.



Figura 3: Imagen comercial de *Stardew Valley*.
Fuente: Steam (2016).

3.3.3. *Dead Cells* (Motion Twin, 2018)

Dead Cells es un videojuego estilísticamente similar a los casos de estudio que se van a exponer en este trabajo, ya que aparentemente se basa en el “plataformeo” de *scroll* lateral en 2D al estilo de los primeros títulos protagonizados por Sonic o Súper Mario. En este caso, el estilo *roguevania*⁷ destaca por la progresión del personaje y sus mecánicas de combate ágil. Los gráficos se caracterizan por el uso del *Pixel Art* con animaciones suaves y pulidas a 60 fotogramas por segundo, con diferentes biomas y detalles; por ejemplo, los castillos góticos, zonas selváticas y criptas subterráneas, que se observan en la Figura 4.

⁷ Exploración de mundo abierto generado al azar, de progresión no lineal.



Figura 4: Infografía de los diferentes niveles de *Dead Cells*.

Fuente: Steam (2018).

3.4. El *Pixel Art* actual en España

Como se ha mencionado con anterioridad, las nuevas generaciones de consolas domésticas de los 2000 implementaron el 3D, y la mayoría de los desarrolladores locales se sumaron a esa tendencia. No fue hasta la instauración de la escena *indie* cuando los creadores se animaron a crear sus propios proyectos.

Los primeros videojuegos *indies* de estética *Pixel Art* que fueron indispensables para la industria son *UnEpic* (2011), creado por una sola persona, Francisco Téllez; y el predecesor de los dos *Blasphemous*, *The Last Door*, de la desarrolladora andaluza The Game Kitchen, ambos de 2014.

A partir de aquí “Locomalito”, en 2016, creó *Maldita Castilla* (Abylight Studios). Se trata de un arcade plataformero en 2D que homenajea a la clásica recreativa de Capcom, *Ghosts 'n Goblins* (1985); y que permite controlar a Arthur, un caballero medieval que se enfrenta a hordas de zombies y criaturas en un juego de desarrollo lateral:

El juego *Maldita Castilla*, de Locomalito, se concibe como un homenaje a los videojuegos de finales de los años 80 incorporando elementos de la literatura, la mitología y la historia de la Edad Media española. El propio Alfonso VI de León es quien encarga al personaje que controlamos, don Ramiro (junto a otros caballeros), que se enfrente a los peligros que asolan su reinado, incluyendo la ciudad inventada de Tolomera del Rey, cuando un demonio consigue engañar a una moura que llora por la pérdida de su amor para forjar una llave con la que abrir la puerta de Castilla a los seres del averno (Escandell Montiel, 2017, p. 117).

Maldita Castilla sentó las bases para muchos desarrolladores y estudios independientes, marcando así una tendencia de desarrollo *Pixel Art* basado —al igual que los dos anteriores— en el folclore medieval; en este caso de la antigua España, que revisiona los mitos más destacados de esa vertiente histórica. Aparecen figuras míticas literarias como don Quijote, y una gran cantidad de guiños y referencias a la cultura popular española de diferentes comunidades —como el bú, los malismos, los gamusinos o las propias *mouras gallegas*—. La Edad Media, tanto desde el punto de vista histórico como legendario y literario, ha sido fuente de inspiración para muchos elementos de la cultura pop contemporánea (Delgado Mastral, 2023, p. 77), y *Maldita Castilla* toma las visiones idealizadas de la literatura caballerescas española, construyendo un imaginario medieval revisado, en este caso, a través del videojuego. Esto supuso un antes y un después en el desarrollo independiente nacional de videojuegos.

Con todo esto, el futuro del desarrollo de videojuegos en España no podría presentarse más prometedor, comenzando verdaderamente una época prolífica para la industria con la llegada, entre otros grandes títulos, de *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) —y su antecesor—, un juego de acción y plataformas, con elementos *hack-n-slash*⁸, basado en un *lore* o trasfondo medieval que, del mismo modo, se halla repleto de elementos populares de la cultura española.

4. METODOLOGÍA

La metodología escogida para llevar a cabo esta investigación ha sido, por un lado, la revisión bibliográfica, recopilando información y análisis existentes —y pertinentes— sobre los diferentes aspectos técnicos, en cuanto al desarrollo y postproducción de juegos de plataformas en dos dimensiones, reflejados principalmente en el estado de la cuestión de este trabajo. A partir de esta revisión, se ha efectuado un estudio de caso centrado en la exploración en profundidad de ambos videojuegos —*Blasphemous* y *Blasphemous II*—, considerando elementos como la mecánica del juego, la estética, la narrativa o la construcción de escenarios.

Se analizan las características únicas y comunes de estos juegos, que se recogen en un posterior análisis comparativo de carácter cualitativo. El objetivo de esta metodología es identificar las similitudes y diferencias; además, el análisis se enfoca en aspectos como la evolución del arte y la narrativa, las mejoras de la jugabilidad y la respuesta a las peticiones de la comunidad de jugadores. Bajo estos aspectos, se utiliza el análisis cualitativo para comprender mejor la experiencia de juego y discernir las claves jugabilísticas detrás de ambos títulos.

⁸ Género de videojuegos centrado en el combate cuerpo a cuerpo.

5. RESULTADOS

5.1. *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019)

Blasphemous es un videojuego independiente que se destaca en el género de acción y plataformas definido como un *souls-vania*, ya que cuenta con un estilo de juego que fusiona las características básicas de los *souls*⁹ y una amalgama de mecánicas y de aspectos técnicos, como la exploración y progresión propias del *metroidvania*¹⁰. Su desarrollo viene de la mano del estudio sevillano The Game Kitchen, y fue distribuido por los creadores de la mítica saga *Worms* (1995-2016), Team 17. El videojuego se constata por su estética *retro-pixel*, que ambienta el mundo de Cvstodia mediante un diseño y referencias artísticas basados en el folclore popular andaluz y el arte barroco.

Este apartado tiene el objetivo de analizar, recoger y exponer las características técnicas de este título para una posterior comparación con su predecesor. Partiremos de una breve explicación de la ambientación que da vida a esta profunda aventura rasterizada. Los puntos principales a considerar son los aspectos mecánicos propios de un juego de esta tipología. Por ejemplo, el diseño de niveles, referido a la propia construcción de escenarios, la estructuración de los puntos de guardado y la interconexión del mundo que permite una exploración no lineal, dependiente de cada jugador.

Por su parte, otra característica clave a analizar son los aspectos mecánicos de combate y habilidades, que están estrechamente relacionados con ese diseño de niveles y con el desarrollo de la historia, ya que multitud de zonas serán inaccesibles hasta que no se desbloquee la habilidad necesaria para seguir avanzando. Este aspecto genera uno de los puntos más importantes a la hora de desarrollar un *metroidvania*, y es esta condición la cual forzará al jugador a retroceder en numerosas ocasiones para poder avanzar, conocida como *backtracking*.

Para concluir el análisis, se tratará además la capacidad de personalización del personaje principal, así como el número de *bosses* de zona y enemigos con los que el protagonista tendrá que enfrentarse. Partiendo de estos aspectos, a continuación se abordará la historia que palpita en el corazón del reino de Cvstodia y comenzaremos con el análisis de *Blasphemous*.

⁹ Género de videojuegos misteriosos donde el mundo se encuentra destruido por una especie de mal. Por lo general, este tipo de juegos cuentan con un nexo del que partimos hacia varias direcciones; se caracterizan por tener una dificultad extrema y requerir una gran paciencia y habilidad.

¹⁰ Diseño de juegos basado en la exploración que realiza el personaje en su mundo, donde debe avanzar para conocer y realizar sus objetivos, adquiriendo nuevas habilidades u objetos, lo cual obliga a hacer *backtracking* o retroceder en los escenarios. El nombre proviene de las sagas *Metroid* (Nintendo, 1986-2017) y *Castlevania* (Konami, 1986-2019), los dos mayores exponentes de este tipo de jugabilidad.

5.1.1. Ambientación y estética

La ambientación de *Blasphemous* se sumerge en un lugar repleto de historias sobre penitentes, culpa y redención. Como indica Mauricio Garcia, productor y CEO del estudio sevillano, el juego no se basa directamente en la Semana Santa, sino en el imaginario sevillano en el que esta tiene gran peso (Aux Magazine, 2021), y además en la estética barroca. Crearon Cvstodia, un reino imaginario de fantasía oscura —escenario donde se desarrolla el videojuego—, partiendo de la pintura, la escultura y la arquitectura española. De hecho, diversos personajes del juego, entre ellos el protagonista principal —conocido como El Penitente—, son inspiración directa de la propuesta pictórica del pintor zaragozano Francisco de Goya (1746-1828), cuya obra tiene fuerte presencia en el videojuego (Venegas Ramos y Gutiérrez Manjón, 2021).

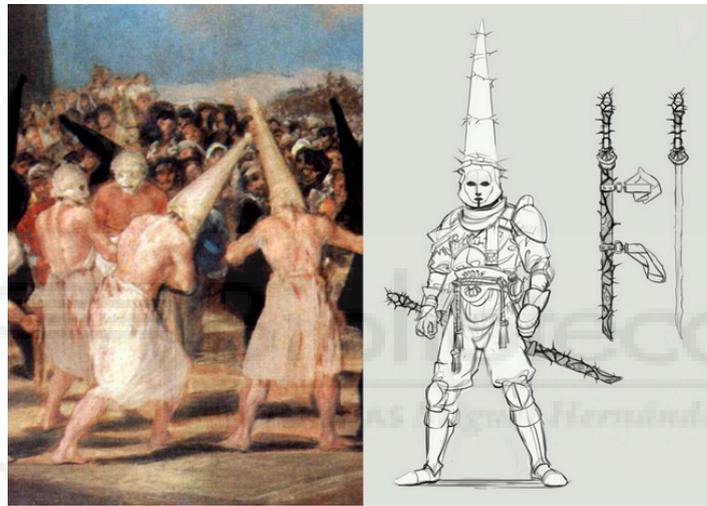


Figura 5: Comparación entre “Los disciplinantes” (Goya, 1812) y un *concept art* de El Penitente. Fuente: Wikimedia Commons y ArtStation (2017).



Figura 6: Comparación entre “Vuelo de Brujas” (Goya, 1798) y La Señora de los Seis Dolores Afiliados. Fuente: Wikimedia Commons y extracto del videojuego (2019).

Estas son solo algunas de las muchas referencias pictóricas que podemos encontrar a lo largo de la partida, pero no son las únicas. *Blasphemous* es una oda al imaginario cultural andaluz, aplicándose una “alusión instantánea, reconocible directamente en su modelo y confesada, donde lo que precisamente se busca es la identificación” (Monterde, Selva y Sola, 2001, p. 98); desde elementos arquitectónicos como el Puente de Triana y los arcos de la Mezquita-Catedral de Córdoba, hasta hacer referencias icónicas musicales, como la flamenca Lola Flores (Martínez Fabre y Mateu, 2021).

Esto conecta con la elección gráfica de *The Game Kitchen*, pues el *Pixel Art* no solo evoca la nostalgia de los primeros juegos arcade, sino que, al igual que las obras anteriores, es una expresión de arte que trasciende en el tiempo conectando el pasado con el presente. Sin embargo, la obra de Raúl Vivar, el *pixel artist* de *Blasphemous*, queda bastante lejana a esos juegos primigenios que tratábamos con anterioridad, creando un diseño técnicamente complejo y detallado, que genera una sensación de inmersividad como si de una cámara multiplano se tratase. Además, cada *sprite* es detallado a mano, cual obra de orfebrería, y refleja la temática oscura del videojuego, aunque este aspecto será abordado posteriormente. Ahora, es momento de desvelar todos los aspectos técnicos que subyacen en esta obra. ¿Acaso *Blasphemous* se reduce únicamente a una fachada estética?

5.1.2. Diseño de niveles

Numerosos juegos dependen de la diversidad de contenido para adaptar su experiencia de juego, ya que la exposición a desafíos repetitivos puede llevar al aburrimiento del jugador. Es por ello que los diseñadores buscan crear una experiencia que sea constantemente atractiva de jugar, sin caer ni en el aburrimiento ni en la ansiedad durante la partida (Csíkszentmihályi, 1975). Entre las múltiples facetas técnicas que componen *Blasphemous*, la más singular, sin duda, es su diseño de niveles. Dentro de la categoría de los juegos *metroidvania*, es un desafío considerable evitar la creación de entornos frustrantes, con indicaciones ambiguas y obstáculos desagradables para los usuarios. Por ello, se analizará el flujo del juego de la desarrolladora sevillana y se discernirá si verdaderamente se trata solo de un envoltorio estéticamente atractivo.

El mundo de *Cvstodia* está orquestado por un *hub*¹¹ principal que conecta todos los caminos del juego; a su vez, todas estas rutas o zonas están interconectadas entre sí. Como se ha mencionado, estos juegos son de progresión no lineal y cada usuario es libre de empezar por los múltiples caminos que nos ofrece el título. Sin embargo, las primeras rutas están enfocadas a que el usuario aprenda las mecánicas básicas de combate y movimiento, y la dificultad va aumentando según la profundidad del mapa. Es por ello que, para los más principiantes, el orden de presentación de los desafíos se siente natural y la dificultad incrementa de manera coherente.

¹¹ La palabra *hub* podría traducirse como un concentrador o “centro”, que es capaz de conectar todas las rutas en un solo lugar.

Si bien es cierto que la gran cantidad de rutas podría suponer un problema a la hora de guiarse, el sistema de exploración es muy sencillo y gratificante; funciona de la siguiente manera. En los clásicos *Super Metroid* (Nintendo, 1994) y *Castlevania Legends* (Konami, 1997) se usaban los enemigos para guiar a los jugadores hacia áreas específicas (Khalifa et al., 2019); en concreto, el caso de *Blasphemous* es similar al primer ejemplo, donde los enemigos se utilizan de guía para indicar el camino a seguir. Otros elementos que facilitan la exploración y el correcto avance del jugador son el minimapa y los puntos de guardado. El minimapa está disponible en el menú rápido y sirve para indicar dónde se encuentra El Penitente; además, las zonas inexploradas se marcan incompletas para que el jugador sepa qué puede seguir explorando.

Como es habitual en este tipo de juegos, también cuenta con una leyenda interactiva, donde se autogestionan los puntos de interés como mercaderes, puntos de mejora, puntos de guardado, etc. Es interactivo porque ofrece la posibilidad añadir o quitar marcas en él, lo cual resulta importante al momento de hacer *backtracking*, ya que es una manera de recordar dónde había un camino secreto anteriormente inaccesible, etc. Por su parte, los puntos de guardado son unos pequeños altares con forma de paso de Semana Santa que permiten a El Penitente arrodillarse para recargar su salud, quitar, añadir o cambiar objetos que otorgan habilidades pasivas y mejorar habilidades. Estos reciben el nombre de *Prie-Deus*, y están repartidos de manera estratégica, justo antes de la aparición de un jefe o un puzzle complejo, en puntos de transición entre zonas, etc.

Una vez expuestos los factores de diseño de niveles anteriores, se profundizará en el *backtracking*. *Blasphemous* cuenta con un sistema de teletransporte que está diseñado para facilitar la movilidad de El Penitente dentro de Cvstodia, lo que permite a los jugadores acceder rápidamente a áreas previamente exploradas para seguir avanzando tras adquirir una nueva habilidad por donde antes no podían. Además, el mapa también incluye una red de atajos y pasajes secretos que proporcionan rutas más directas y revelan diferentes áreas del juego. Por ello, es importante golpear las paredes que están sospechosamente solitarias o custodiadas por algún enemigo fuerte sin motivo aparente. Por si fuera poco, el juego incluye la mejora de los *Prie-Deus*, implementando la posibilidad de viajar entre ellos, haciendo la reexploración todavía más rápida.

Además, *Blasphemous* también tiene una característica especial, y es que no es necesario conseguir todas las habilidades de movimiento; y, por ende, no explorar todas las zonas para terminar el juego. Esto no empeora la experiencia del juego, ya que hay que ser muy experimentado y conocer el juego a la perfección para lograrlo. De hecho, ocurre todo lo contrario, ya que esta capacidad dota de cierto renombre al videojuego dentro de la comunidad, permitiendo hacer disfrutar a los usuarios más selectos de hacer *speedruns*¹² o *no-hits*¹³.

¹² Competición entre jugadores que tiene como objetivo principal acabar un videojuego de la manera más rápida posible.

¹³ También conocido como *no-hit run*, hace alusión a recorrer un juego y enfrentarse a sus *bosses* sin recibir ni un solo golpe, desde el principio hasta el final. Esta disciplina es característica de los juegos tipo *souls*, debido a la naturaleza de mundo abierto no lineal y a la



Figura 7: Mapa completo de *Blasphemous* con los puntos de interés diferenciados.

Fuente: Baspheinous.fandom.com (2019).

Podemos concluir que el diseño de niveles y el flujo de juego de *Blasphemous* está perfectamente orquestado para guiar al jugador a través de una progresión gratificante. Siendo, además, una pieza clave que contribuye positivamente a la experiencia de juego, adaptándose a los requerimientos de cada jugador o jugadora. Ya que, por una parte, recompensa con trofeos coleccionables y habilidades *in-game* la curiosidad y exploración meticulosa. Pero también se consagra como una obra de ingeniería lúdica, al implementar la creación de rutas y sistemas de navegación que llama al disfrute tanto de usuarios primerizos, en busca de una aventura, como de aquellos más exigentes y habilidosos, que buscan un desafío. The Game Kitchen logra definir así la experiencia del juego y demuestra la gran profundidad de diseño detrás de este título.

5.1.3. Mecánicas de combate, movimiento y habilidades

En el ámbito de las mecánicas, el juego se adhiere a los estándares clásicos inherentes al género. El Penitente dispone de una variedad de habilidades para enfrentarse a sus adversarios, tales como el desplazamiento rápido o esquiva, también conocido como *dash*, el bloqueo activo o *parry*¹⁴, ataques cuerpo a cuerpo y magias a distancia. Con el fin de estructurar de manera comprensible el siguiente análisis, se segmentará en subapartados dedicados a las mecánicas de combate y aspectos técnicos, abordando las animaciones, las mecánicas de movimiento y, por último, las habilidades a distancia.

gran expresión de habilidad que permiten. A pesar de ser difíciles y penalizadores, estos juegos también son justos y equilibrados.

¹⁴ El *parry* es una técnica defensiva que, cuando se ejecuta con precisión, permite al jugador contrarrestar ataques enemigos y abrir una ventana para efectuar un contraataque.

5.1.3.1. Mecánicas de combate y animaciones

Como se mencionaba anteriormente, el combate de *Blasphemous* se ciñe a los aspectos mecánicos más clásicos del combate en dos dimensiones. La saga *Castlevania* sirve de inspiración directa al título sevillano, que es definido como un juego de acción *hack-n-slash* centrado en el combate cuerpo a cuerpo. La variedad de herramientas para ello brilla por su ausencia, ya que El Penitente solo cuenta con su espada *Mea Culpa*, junto con el *dash* y el *parry*, para expiar los pecados de Cvstodia.

En cuanto al esquivar, se revela como una maniobra evasiva que permite al jugador la capacidad de eludir ataques deslizándose y reposicionándose de manera estratégica. También puede utilizarse fuera de combate para desplazarse con mayor rapidez por el escenario. Por su parte, el contraataque o *parry* es una técnica defensiva que, cuando se ejecuta correctamente, permite al jugador bloquear y replicar los ataques del adversario.

El aspecto más importante dentro de la jugabilidad de *Blasphemous* es el *timing*¹⁵, y aunque este no sea un análisis cuantitativo, es importante mencionar que el juego corre a 60 fotogramas por segundo en todas las plataformas en las que se encuentra disponible, lo que supone un componente crítico que permea desde las mecánicas de combate hasta la resolución de puzzles. Dentro del combate, por ejemplo, es importante conocer el rango de ataque de un enemigo y el tiempo que tarda en efectuarlo, para así poder garantizar una respuesta inmediata, bien esquivando la habilidad o, en su defecto, controlando la escasa ventaja de oportunidad que ofrece el contraataque.

Las animaciones de combate, en concreto las de los enemigos o *bosses*, facilitan la acción-reacción de los jugadores a la hora de tener en cuenta la estrategia de combate. La acción de ataque, por parte de los enemigos, puede tener una pequeña anticipación o prescindir de ella dependiendo del contexto o el estilo. Por ello, es interesante analizar visualmente los patrones de ataque de los adversarios antes de lanzarse al ataque. Otras acciones interesantes a tener en cuenta son las animaciones al recibir daño.

Asimismo, otro tipo de animación muy común son los *idles*. Un *idle* dota de vida y personalidad a los avatares, siendo animaciones que deben permanecer entre lo sutil y lo perceptible; básicamente es la postura estática de los personajes. Por ejemplo, una respiración exagerada del personaje, parpadeo o el movimiento de las ropas al viento. En *Blasphemous*, al igual que en la mayoría de juegos en 2D, el *idle* es la postura base y se vuelve a ella tras ejecutar alguna acción, ya sea de movimiento o combate.

Muchos juegos como *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017), o *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019), tienen animaciones distintas dependiendo del daño que recibe el jugador, de forma que hay una mayor retroalimentación visual de lo que está sucediendo en el juego (Roldán Martínez, 2022, p. 27).

En el caso de *Blasphemous*, al contrario que en otros títulos, los enemigos están dotados de animación al recibir daño, lo cual dependiendo del enemigo puede interrumpir el

¹⁵ Secuencia de movimientos a realizar en el momento y tiempo oportunos.

ciclo de ataque de estos. Al igual que El Penitente, que tras recibir daño una vez se vuelve invulnerable durante unos segundos para no caer en un bucle de daño infinito infligido, que podría recibir por parte de los enemigos.

Por otra parte, una característica adicional del juego son las animaciones de ejecución. A medida que se golpea a los enemigos, o en la mayoría de ocasiones justo después de efectuar un contraataque, los *mobs* comienzan a parpadear en rojo, activándose así la posibilidad de ejecución. Este es un elemento distintivo que añade una capa visceral y dramática al videojuego.

Estos elementos referentes a la animación, por tanto, están estrechamente ligados al *timing*, ya que constituye una la herramienta fundamental que requiere que el jugador esté constantemente atento y comprometido con el mundo del juego.

5.1.3.2. Mecánicas de movimiento

El componente de la movilidad se erige como el aspecto menos sólido del juego, ya que en comparación con otros títulos actuales, el set de movimientos se encuentra apegado a prácticas clásicas. Esto no quiere decir que el juego carezca de dinamismo, pero sí se echan de menos algunas características básicas como un salto doble, o un *dash* aéreo.

La principal dinámica de desplazamiento —más allá del desplazamiento horizontal, salto y *dash*— es la llamada Hiedra de la Ascensión. Esta es una habilidad que se adquiere en una fase temprana del juego, y que permite al personaje agarrarse y escalar por unas paredes específicas que están marcadas con muescas. Esta es una de las medidas más típicas en el mundo de los *metroidvanias*. Por contraparte, la siguiente y última habilidad se encuentra en una parte más madura del desarrollo de la trama y es también común en títulos del estilo. Se trata del Amparo de los Vástagos, que permite a El Penitente generar plataformas temporales a su paso, que pueden ser utilizadas para alcanzar áreas inaccesibles.

5.1.3.3. Habilidades e interfaz

Dentro del intrincado tejido de la experiencia del juego que ofrece The Game Kitchen, es importante reseñar en conjunto el ámbito de las habilidades y la interfaz de usuario o HUD¹⁶. Esta estrecha relación radica en que la función principal de la interfaz es proporcionar al jugador información vital sobre el estado del personaje y la disponibilidad de recursos esenciales para la ejecución de habilidades.

En primer lugar, abordamos las habilidades disponibles en el juego. A medida que avanzamos se obtendrán puntos de habilidad, cuya utilidad es mejorar el daño base, habilidades y combos de *Mea Culpa*. Estas mejoras se disponen dentro de un árbol de habilidades con cinco caminos diferentes. El primero es el Árbol del Combo, que incluye movimientos de ataque y finalización de combo. El Árbol de Carga, por su parte, concentra el poder de la espada en un único ataque cargado. El siguiente aborda

¹⁶ Siglas en inglés que significan *Head-Up-Display*; se emplea para denominar la información que aparece dentro de la pantalla de visualización frontal.

una habilidad a distancia, que dota a El Penitente de Sangre Fervorosa, un arma arrojadiza conceptualmente similar a un bumerán. Por otra parte, el Árbol de Estocada, cuenta con habilidades que aprovechan el impulso del esquite para hacer una estocada. Y finalmente, El Árbol Vertical, que no se engloba dentro de la categoría de mecánicas de movimiento debido a que no cuenta como desplazamiento, ya que no tiene ninguna utilidad más allá de hacer daño. Un ejemplo de esto es la habilidad de Peso del Pecado, que nos permite realizar una caída en picado desde el aire.

Asimismo, el juego también implementa habilidades mágicas a distancia que consumen fervor del indicador del HUD (Fig. 8). Estos fervores eran originalmente cinco; y posteriormente fueron ampliados a ocho tras el DLC¹⁷ llamado *Strife and Ruin*, aplicando grandes cantidades de daño elemental a los enemigos. Dentro de la interfaz se discernen dos barras horizontales: una roja, que indica la salud del personaje, y otra azul, que muestra la cantidad de fervor disponible para utilizar las magias. Bajo el nivel de estos dos indicadores se encuentra el número de curas. Estos reciben el nombre de *Matraces Biliares* y son un recurso semejante a los frascos de *Estus* de la saga *Dark Souls* (From Software, 2011-2018). Estos frascos se utilizan como ítems consumibles que permiten al jugador recuperar salud en momentos de necesidad durante la partida. Son una herramienta fundamental para mantener la resistencia del personaje, y una vez consumidos se pueden volver a recargar descansando en un *Prie Deus*.



Figura 8: Infografía indicativa del HUD *in-game*.

Fuente: Elaboración propia, a partir del extracto del videojuego.

¹⁷ Contenido descargable adicional.

Es reseñable decir que los tres indicadores de la interfaz —salud, fervor y matraces— se pueden mejorar a lo largo de la historia, aumentando el número de matraces y su efecto de curación, así como las barras de salud y fervor. Asimismo, el juego también incluye una serie de habilidades pasivas, que se pueden ir intercambiando desde los puntos de guardado. A medida que se exploran las diferentes áreas del mundo, El Penitente encuentra como botín ciertos objetos que pueden ser equipados dentro de las cuencas de su rosario. Estos objetos proporcionan desde resistencias al daño elemental hasta objetos que aumentan el daño o la velocidad de movimiento. Además, pueden ser obtenidos no solo mediante la exploración, sino también a través de la interacción con los diferentes NPCs¹⁸.

En conjunto, la interacción entre las habilidades y la interfaz de usuario hace que The Game Kitchen presente un ejemplo notable de diseño de juego integrado y cohesivo. Combinando elementos puros de *Metroidvania* con pinceladas del género *souls* como los *Prie Deus*, a modo de hogueras, y los *Matraces Biliares* a modo de *Estus*. Todo ello, y como ya indicamos, esclarece y detalla la autocatalogación del videojuego, por parte de la desarrolladora, como un *souls-vania*.

5.1.4. Enemigos

En lo que a contrincantes respecta, se hace palpable una vez más la mezcla de géneros anteriores, ya que el diseño de enemigos o *mobs* sigue la línea de la saga de Konami. Asimismo, las luchas contra los *bosses* se asemejan a las existentes en los títulos de From Software, debido a la épica del combate y a las barras de salud nada habituales en los *metroidvania*. Previamente, aunque no se trate de un análisis cuantitativo, es importante señalar que los jefes y enemigos comunes en *Blasphemous* son muy abundantes enriqueciendo así la experiencia del juego al proporcionar variedad, desafío, oportunidades de exploración y una atmósfera más inmersiva.

Los enemigos o *mobs* representan de por sí un desafío para el jugador, al presentar mecánicas únicas que requieren no solo habilidad y precisión, sino también una comprensión profunda de sus estrategias de combate. Esto se vuelve aún más intenso cuando nos encontramos enfrentándonos a una variedad de ellos, cada uno con características y tácticas distintivas. Es importante tener presente que los enemigos no solo son obstáculos para el jugador, sino que desempeñan una función orientadora para guiar los pasos de El Penitente hacia una exploración exhaustiva del mapa.

Los *bosses*, por su parte, se caracterizan por ser “la joya de la corona” del final de una exploración de una zona importante. Los jefes de este título destacan por su alta dificultad debido a su diseño elaborado, desafiando al jugador tanto en términos de habilidad como de estrategia. Cada jefe posee patrones de ataque complejos y variados que requieren a la mayoría de usuarios dedicar varios intentos de ensayo y error hasta conseguir entenderlos. Otro punto importante a tener en cuenta es, de nuevo, el *timing*, que será crucial para gestionar la salud y los recursos durante el encuentro; y es

¹⁸ Siglas en inglés para representar un personaje de carácter no jugable.

importante controlar las ventanas y el rango de ataque de los jefes. Estos enfrentamientos se diseñan de tal manera para ser culminantes en la narrativa del juego, posicionando a estos enemigos después de una exhaustiva exploración de zona.

Los enemigos en este título, por tanto, ocupan un lugar destacado exigiendo una adaptabilidad constante por parte del jugador, debido a su elaborado diseño mecánico y estético, que dota a *Blasphemous* de una profundidad y grandeza que resuena en la experiencia del jugador.

5.1.5. Rejugabilidad

Para concluir el análisis de este primer título, se debe aludir a uno de los aspectos fundamentales que enriquecen y amplían la experiencia del juego: la rejugabilidad. Tras el lanzamiento original, The Game Kitchen incluyó dos DLCs gratuitos donde se implementaba el modo *New Game Plus*. Esta nueva opción, titulada Verdadero Tormento, permite iniciar una nueva partida manteniendo ciertos progresos mientras enfrenta al jugador a un mundo aún más desafiante y masoquista (Silver, 2021).

En este nuevo modo, tanto los enemigos como los jefes exhiben una mayor resistencia, lo que demanda a los jugadores una ejecución mecánica impecable durante los enfrentamientos. La característica principal de esta nueva partida radica en la introducción del sistema de penitencias. Al comenzar, los jugadores tienen que elegir una de entre las tres opciones que se ofrecen, lo que altera significativamente la dinámica del juego al añadir restricciones y modificar mecánicas para ofrecer nuevos desafíos y recompensas.

La primera opción recibe el nombre de Corazón Sangrante. En ella, la salud se representa en orbes —que simbolizan el número de golpes que puede recibir El Penitente, por ejemplo cuatro al iniciar la partida— en lugar de una barra continua. Esta elección imposibilita la opción de curarse al instante, haciendo que los *matraces* curen esos orbes con el tiempo; además, si se recibe daño esta curación se detendrá. La siguiente es la penitencia de la Fe Inquebrantable, donde el daño infligido con *Mea Culpa* se reduce a la mitad; sin embargo, el fervor se regenera constantemente. Y, por último, la opción que más habilidad requiere es la penitencia de la Culpa Verdadera, donde se invierte la función de los matraces para pasar a regenerar el fervor. De esta manera, el usuario es forzado a curarse de manera obligatoria en los puntos de guardado. Cabe destacar que estas tres opciones tienen características comunes, como la reaparición de enemigos cada vez que se entra en una sala, así como su aumento de salud y daños base, llevando la experiencia al límite.

Para finalizar este análisis, cabe destacar la intrincada sinergia de mecánicas aquí reseñadas, que se diseñan de manera meticulosa para combinarse con la atmósfera narrativa tan envolvente. Este título, con su énfasis en el *timing* y precisión, prueba la destreza del jugador y refleja la temática de la penitencia, que discurre durante toda la trama. De este modo, se queda reflejado el testimonio a la industria internacional del

videojuego de cómo el imaginario popular andaluz puede ser vehículo de experiencias lúdicas profundas y significativas.

5.2. *Blasphemous 2* (The Game Kitchen, 2023)

Blasphemous 2 es la secuela que continúa la historia de El Penitente anónimo en su tortuoso viaje por el mundo de Cvstodia. Lanzado el 24 de agosto por la misma empresa y distribuidora que su predecesor, The Game Kitchen y Team21, el videojuego sigue la misma línea de desarrollo, manteniéndose en el mismo género de acción plataforma, con la salvedad de destacarse en algunos aspectos más puros del *metroidvania* clásico como se observará en el siguiente análisis.

Este nuevo título regresa a sus jugadores a la exploración de una tierra profundamente influenciada por el catolicismo y el folclore español, centrándose sobre todo en el imaginario popular del sur de España. El análisis de *Blasphemous 2* se centrará en varios aspectos clave, siguiendo una estructura similar al estudio realizado sobre la primera entrega. Empezaremos con la ambientación estética, donde desglosaremos las referencias artísticas y culturales presentes en el juego. Además, se analizará la influencia del folclore, particularmente andaluz y español, en el desarrollo narrativo y visual del juego.

Posteriormente, se examinará el diseño de los entornos y la construcción del escenario y mapeado. Tanto las técnicas de postproducción digital como la evaluación de nuevas mecánicas de juego y rejugabilidad también serán abordadas, ofreciendo una visión completa de cómo la armonía de estos elementos contribuye a la experiencia global del jugador o jugadora en esta nueva entrega.

5.2.1. Ambientación y estética

La historia de *Blasphemous 2* continúa directamente tras el final del primer título. Después del regreso de la tranquilidad y la paz a Cvstodia con la muerte del Hijo del Milagro, culmina la penitencia del protagonista con su propio fallecimiento. Sin embargo, el segundo título nos sitúa en una Cvstodia renovada pero aún marcada por la influencia de esta divinidad maligna llamada El Milagro. El Penitente, tomado como un santo mártir por sus actos anteriores, resucita para embarcarse en una nueva cruzada para destruir a la Archicofradía, liderada por el primer penitente de todos, y al nuevo Hijo del Milagro.

En cuanto a las referencias artísticas, esta segunda parte amplía su repertorio, aunque una vez más no faltan las alusiones a la obra de Goya, particularmente su serie de las Pinturas Negras. Algunos ejemplos notables de ello pueden ser los hermanos Cástula y Trifón, dos ancianos que comen cada uno del extremo de una mesa alargada. Estos referencian la escena de “Dos viejos comiendo sopa” (Francisco de Goya, 1819-1823). La pintura, al igual que la escena del videojuego, se entiende como una alusión al paso del tiempo y a la muerte. El pintor zaragozano recibe otro tributo en uno de los *bosses* de zona de este título, el Gran Preceptor Radamés, el cual en una de sus animaciones se

come a una de sus víctimas, imitando la postura del cuadro “Saturno devorando a su hijo” (Francisco de Goya, 1819-1823). Estas son solo algunas de las múltiples referencias pictóricas de este y de los múltiples artistas que se encuentran en el juego.



Figura 9: Comparación entre *frame* del Gran Preceptor Radamés y “Saturno devorando a su hijo” (Goya, 1823). Fuente: Elaboración propia y Wikimedia Commons.

Si por algo destaca la inspiración arquitectónica en *Blasphemous 2* es porque sigue arraigada en el imaginario andaluz en su totalidad, con nuevas incorporaciones que enriquecen la ambientación y representación de Cvstodia. En esta entrega encontramos réplicas a los puentes de Ronda, Málaga y al Romano de Córdoba, simbolizando la conexión y la resistencia de estos a lo largo del tiempo. También nos encontramos varias zonas cuya ambientación completa del escenario alude a monumentos arquitectónicos andaluces, como la Alhambra de Granada o el acueducto de los milagros de Mérida. Sin embargo, la desarrolladora sigue teniendo especial devoción por la ciudad de Sevilla, referenciando su catedral, la Plaza de España y la Giralda.

El folclore sigue siendo una fuente rica de inspiración para The Game Kitchen, ya que todos los *bosses* y *mobs* en su totalidad referencian alguna figura del imaginario popular español. El guiño más simpático de la desarrolladora es el *Afilaor*, un *boss* de zona que se entiende como un tributo a la profesión, ya en desuso, de los afiladores, que eran esas personas que a cambio de un dinero afilaban cuchillos. Los afiladores anunciaban su llegada con un sonido muy peculiar emitido a través de flauta de pan, sonido que también incluye este jefe dentro del juego. Al igual que su precuela, *Blasphemous 2* incluye guiños en los NPCs y comerciantes a personajes célebres del país, como es el caso de Montañés, un escultor que a cambio de herramientas y materiales nos construirá figuras para nuestro retablo que actuarán en forma de habilidades pasivas. Este

personaje se inspira en Juan Martínez Montañés, el famoso escultor barroco conocido por sus figuras para la Semana Santa.

Otro de los grandes artistas referenciados en el videojuego es Federico García Lorca. A través de una *quest*¹⁹ nos encontraremos en la Calle de los Velatorios, una clara referencia a su obra la Casa de Bernarda Alba y a sus cinco hijas. La Generación del 27 no es la única escuela de poetas españoles que tienen cabida dentro de esta obra; el encargado de introducirnos a la renovada Cvstodia no es otro que Miguel Hernández, con un fragmento de su poema “Después del amor”. De esta forma, The Game Kitchen logra, una vez más, referenciar la cultura popular y traer de vuelta, al igual que el existencialismo del 36, a esta cruda realidad al Penitente.

Por ello, es de destacar que la ambientación y la estética de *Blasphemous 2* se expande más allá de la riqueza visual. A tales efectos, lo lleva a cabo referenciando al imaginario popular español de manera significativa y acercando un mundo que es tanto familiar como nuevo para los jugadores, lo que contribuye a una experiencia profundamente inmersiva.

5.2.2. Diseño de niveles

En cuanto al diseño de niveles, esta nueva Cvstodia mantiene y mejora los principios establecidos por su predecesor, ofreciendo una experiencia del juego que combina exploración no lineal con desafíos incrementales. Al igual que en el primer juego, el mundo en esta secuela se presenta a través de un *hub* central que conecta varias rutas y áreas, permitiendo a los jugadores, como es típico en los juegos de este género, elegir su propio camino desde el inicio.

El *hub* o centro de escenario de esta entrega establece un área de descanso que se encuentra más separada de las seis zonas hostiles que tiene a su alrededor. Además, por la distribución de puntos de interés dentro de este escenario, como portales interzonales, vendedores, etc., se favorece y mejora la agilidad del *backtracking*. Como se venía comentando, *Blasphemous 2* continúa utilizando una estructura de niveles interconectados que permite la exploración libre, pero con un enfoque más refinado en la progresión. Los primeros niveles siguen estando diseñados para enseñar al jugador las mecánicas básicas de combate y movimiento. La dificultad de los desafíos aumenta gradualmente a medida que se avanza en el mapa, garantizando que los jugadores se adapten de manera natural y progresiva a los retos más complejos.

¹⁹ Una *quest* en un videojuego es una misión secundaria donde se tiene que buscar o coleccionar algo.



Figura 10: Mapa completo de *Blasphemous 2*.

Fuente: Blasphemous.fandom.com (2023).

Una de las incorporaciones más notables en el diseño de niveles es la introducción de tres nuevas armas. Cada arma no solo aporta variedad al combate, sino que también ofrece distintas posibilidades de movimiento y resolución de puzzles. Esto enriquece y ofrece una experiencia de exploración diferente en cada *run*²⁰ del juego, ya que al inicio se fuerza a cada jugador a elegir una de estas tres, mandándolos a explorar las diferentes áreas hasta completar el arsenal. Esta característica recuerda a los juegos de tipo *souls-like*, ya que cada arma tiene unas características concretas, adaptándose a las necesidades de cada tipología de usuario.

Gracias a estas herramientas, y a otras mejoras significativas en la movilidad del jugador, se permite la rápida exploración del mundo del juego, a pesar de ser considerablemente más vasto que el anterior. Además del sistema de teletransportes ya presente en el primer título, ahora se incluyen más atajos, magias y pasajes secretos diseñados para facilitar la reexploración.

²⁰ *Run* es el término referido en inglés a cada intento o nueva partida en un juego.



Figura 11: Momento de elección del primer arma al comenzar el juego. *Veredicto*, *Sarmiento* y *Centella*, *Ruego al Alba* (en orden de aparición).

Fuente: Elaboración propia, a partir del extracto del videojuego.

Se puede afirmar que *Blasphemous 2* expande y perfecciona el diseño de niveles introducido en el primer juego, ofreciendo una experiencia de exploración y progresión que es a la vez gratificante y desafiante. La integración de nuevas mecánicas de movilidad, un diseño más refinado de rutas y sistemas de navegación, y la adición de puzzles complejos y variados aseguran que los jugadores puedan disfrutar de una aventura lúdica inmersiva y enriquecedora.

5.2.3. Mecánicas de combate, movimiento y habilidades

Las mecánicas de combate, movimiento y habilidades han sido profundamente refinadas y ampliadas para ofrecer una experiencia del juego más dinámica y compleja. Este apartado examina cómo estas tres áreas fundamentales interactúan entre sí para mejorar el sistema cohesivo y envolvente.

5.2.3.1. Mecánicas de combate

Como se venía exponiendo, el combate de esta entrega de *Blasphemous* ha sido diseñado para ofrecer una mayor variedad y profundidad. Nos despedimos de la espada *Mea Culpa* para incluir tres nuevas armas, donde cada una de ellas ofrece un estilo de combate diferente, incentivando a los usuarios a adaptar sus estrategias según el enemigo y la situación. Cabe destacar que, al igual que ocurre en la saga griega de *God of War* (SCE Santa Monica Studio, 2005-2022), la inclusión de nuevas herramientas de combate no interfiere en que la tipología de juego siga siendo *hack-n-slash*. Ahora sí, comencemos con la descripción de estas tres armas y sus mecánicas de combate.

Ruego al Alba es una espada de alcance medio, que recuerda en todos los aspectos de combate a la anterior *Mea Culpa*, permitiendo una gran variedad de elementos ofensivos y defensivos como el *parry*.

Veredicto, por su parte, es un mangual pesado que simula un botafumeiro y que tiene un gran alcance; es un arma muy lenta pero que complementa esta escasa velocidad con un daño masivo. Su uso se ve favorecido cuando El Penitente debe enfrentarse a grandes hordas de enemigos de manera simultánea.

Sarmiento y Centella, por último, son dos armas dobles que, aunque carezcan de grandes cantidades de daño, permiten ataques rápidos y combos aéreos. Su estilo de combate es óptimo para enfrentar enemigos lvl1, como *bosses*, ya que cuando encadenas una serie de golpes sin recibir daño, estas se imbuyen en unos relámpagos que infringen un mayor daño a los enemigos.

Los jugadores deben alternar entre las tres para superar los diferentes desafíos que se presentan, desde plataformas móviles hasta mecanismos intrincados que requieren una sincronización precisa.

Por otra parte, el set de animaciones ha aumentado su calidad en lo que al *frame rate*²¹ respecta, viéndose con una mayor fluidez tanto las animaciones de movimiento como las estáticas o *idles*. Sin embargo, el número de animaciones de ejecución es inferior al de la primera entrega, donde, quizás por adelantar la salida del juego, se han realizado unas pocas ejecuciones comunes para la mayoría de *mobs*, mientras que en el primer *Blasphemous*, cada enemigo mantenía una animación de muerte individual.

5.2.3.2. Mecánicas de movimiento

El *feedback* de la comunidad ha sido escuchado, y el estudio de la movilidad de otros títulos de éxito como *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017) se percibe claramente. Estas mecánicas no solo son más fluidas, sino que han sido ampliadas para facilitar una mejor exploración e introducir nuevas posibilidades estratégicas.

En primer lugar, el set de movimiento del protagonista reniega por fin de los estándares clásicos del género. El movimiento sigue siendo vertical y horizontal, con la salvedad de que esta vez se nos incluye un doble salto y un *dash* aéreo. El salto doble es una de las adiciones más notables, debido a que se adquiere de manera temprana en la historia, ayuda a construir atajos verticales y abre nuevas rutas de exploración antes inaccesibles. El *dash* aéreo es probablemente la herramienta de navegación más satisfactoria, ya que proporciona una movilidad adicional en el aire y permite esquivar rápidamente a los enemigos más voluminosos a la hora del *backtracking*.

Por otra parte, el trío de herramientas ofensivas viene también para añadir una capa de complejidad y estrategia a la exploración, ya que cada una de ellas introduce nuevas

²¹ Número de imágenes por segundo con los que cuenta una imagen en movimiento.

mecánicas de movilidad en interacción con el entorno. *Ruego al Alba* permite caer desde una altura elevada para romper paredes y suelos que bloquean el camino. *Sarmiento y Centella* permiten golpear unos espejos que se encuentran dispersos por el mapa; al golpearlos el personaje se teletransporta hacia la dirección que refleja el espejo, permitiendo así un desplazamiento rápido. Finalmente, *Verdicto* ofrece la posibilidad de golpear interruptores en forma de campana que, mediante una onda expansiva, abre y desbloquea nuevas áreas. La introducción de nuevas habilidades de movimiento en videojuegos arcade no solo mejora la experiencia del jugador, sino que permite un diseño de niveles más complejo y atractivo.

Este renovado sistema de movilidad permite recorrer este vasto universo de manera rápida y fluida, siendo este título uno de los más disfrutables a la hora de efectuar el *backtracking* (gracias en parte a una habilidad que abordaremos en el siguiente apartado). Este aspecto supone un alivio para los jugadores casuales y enamora en igual medida a los más experimentados y críticos del género.

5.2.3.3. Sistema de habilidades

Las habilidades, por su parte, se mantienen similares aunque con algunas adiciones y mejoras concretas. *Blasphemous 2* se sustenta del sistema de curas y magias anterior, donde los jugadores pueden recargar el uso de sus curas mediante el descanso en los altares *Prie Deus*, y amplían el número de habilidades mágicas y *Matraces Biliares* recolectando recursos específicos que se encuentran dispuestos por el mapa.

La desarrolladora sigue optando por la práctica de alternar magias simples y pesadas para dañar a nuestros enemigos a cambio de fervor. Sin embargo nos encontramos con una interesante habilidad activa que es de gran ayuda para la reexploración. *Zapateado del Sacristán* es la única magia no ofensiva de todo el juego, y permite a El Penitente regresar al *hub* principal desde cualquier localización.

Donde se ha innovado verdaderamente es en el nuevo sistema de habilidades pasivas, que ha sido significativamente mejorado. El Penitente no ha perdido su rosario, y el jugador puede seguir añadiendo amuletos a sus cuencas para recibir bonificaciones pasivas. Sin embargo, el juego implementa un nuevo mecanismo de adición y combinación de pasivas, el *Retablo de Favores*.



Figura 12: Extracto de la interfaz del *Retablo de Favores*.
Fuente: Elaboración propia, a partir del extracto del videojuego.

En esta ocasión, El Penitente carga un retablo a su espalda que actúa como un tablero al que se le pueden añadir hasta cuatro figuras, donde cada una de ellas otorga habilidades pasivas. A lo largo de la trama, los jugadores pueden encontrar y recolectar recuerdos que serán entregados al NPC de Montañés el escultor, el cual transformará estos coleccionables en nuevas figuras. También se pueden obtener figuras completando misiones o negociando con los diferentes comerciantes. Los usuarios solo pueden modificar las figuras del retablo desde el taller del escultor, donde cada una ocupa un espacio. La característica más innovadora de esta nueva función es la de las sinergias de estas figuras; mediante algunas configuraciones específicas, se pueden combinar para desbloquear habilidades pasivas adicionales y mejoras más potentes. Los favores y beneficios del retablo varían en efectos, algunas de ellas otorgan salud, fervor, reducen el daño místico o físico y regeneran pasivamente recursos como salud o fervor, pero todas ellas ofrecen una gran número de posibilidades que favorecen la experiencia del juego.

5.2.4. Enemigos

El diseño de los enemigos ha sido elaborado con una notable atención al detalle, presentando una amalgama de criaturas que nos evocan tanto la familiaridad de la entrega anterior como desafíos innovadores que ponen en jaque continuamente al jugador. A través de este análisis, se explorará la complejidad y diversidad que ofrecen los encuentros con enemigos comunes y jefes.

Blasphemous 2 retorna algunos *mobs* que nos son familiares, aunque en su mayoría cuentan con nuevas mecánicas o han sido modificados, si bien pueden proporcionar una

conexión tangible con el mundo de *Cvstodia* que conocíamos. Sin embargo, la verdadera esencia de evolución se denota en la introducción de nuevos enemigos simples que cuentan con habilidades y comportamientos únicos, donde cada uno referencia al folclore católico de la España medieval. Además de suponer un desafío para los usuarios, de la misma forma que en la precuela, los *mobs* son como la cruz en un mapa del tesoro, y guían a El Penitente hacia su destino de acabar con El Milagro.

Por otra parte, la narrativa de este título centra gran parte de su atención en la Archicofradía, un conjunto de cinco jefes que representan los momentos más culminantes; y con la derrota de cada uno, la trama avanza significativamente desbloqueando nuevas zonas. El desafío no queda ahí, y el juego incluye varios *bosses* que pondrán a prueba al jugador antes de lograr su cometido. Cada uno de estos enemigos especiales presentan un conjunto distinto de patrones de ataque y fases de combate que suponen un desafío de habilidad, *tempo* y estrategia.

Es por ello que la coexistencia de enemigos, combinado con la amenaza que suponen los diseños mecánicos de los *bosses*, no solo mantiene la esencia del título, sino que subraya el compromiso de la desarrolladora con la innovación y el cuidado de la calidad narrativa. The Game Kitchen ha logrado crear una experiencia profundamente satisfactoria que asegura que cada enfrentamiento se sienta como un reto significativo, y que los jugadores se mantengan comprometidos y cautivados a lo largo de su travesía penitente.

5.2.5. Rejugabilidad

El diseño de los *metroidvanias* nace considerando los elementos que fomentan la rejugabilidad, permitiendo a los jugadores la exploración de juego de múltiples formas a lo largo de las diferentes *runs*.

Al igual que en la primera entrega, *Blasphemous 2* presenta varios finales. Esto es posible gracias a la narrativa no lineal, característica en gran parte de los juegos independientes actuales, que invita a los usuarios a explorar diferentes opciones y decisiones que les lleven a descubrir todos los secretos y posibles desenlaces.

A diferencia de su antecesor, esta entrega no dispone todavía del sistema de penitencias, que aumenta los modos de dificultad, debido a que es un juego reciente y todavía no ha recibido actualizaciones. Igualmente, se prevé que *Blasphemous 2* cuente con contenido descargable gratuito donde se incluirán nuevas modificaciones en la historia, *mobs*, *bosses* y una nueva partida *plus* con un sistema renovado de penitencias. Pero a fecha de publicación de este análisis, solo está disponible el juego base sin ningún tipo de contenido extra más allá de los varios finales.

6. CONCLUSIONES

6.1. Comparativa

Es indudable afirmar que *Blasphemous* y *Blasphemous 2* representan un hito significativo en el ámbito de los videojuegos independientes, y se han hecho un hueco en la cima del género de los *metroidvanias*. Sin embargo, cada uno ha ofrecido en su tiempo una experiencia única y diferente, tanto en términos estético-narrativos como de mecánicas.

Como hemos señalado, ambos videojuegos se inspiran profundamente en el imaginario popular castellano, tomando como guía el folclore andaluz y el arte barroco español. Aunque el valor artístico puede llegar a ser subjetivo, los indicios de un trabajo bien realizado son ineludibles, desde la precisa documentación histórica y la fidelidad en cada referencia, hasta la meticulosa disposición de cada píxel, perceptible en cada instante que el jugador recorre el mundo de Cvstodia. Es por ello que no es posible efectuar una comparación entre la ambientación, estética y narrativa de estos juegos, ya que ambos están hechos de manera similarmente minuciosa.

Blasphemous inició su campaña para recaudar fondos en la plataforma Kickstarter en mayo de 2017, con un objetivo inicial de 50.000 \$. Sin embargo, ante las expectativas puestas en este título, la respuesta de la comunidad fue abrumadora, superando este objetivo en menos de 24 horas. Finalmente la campaña recaudó algo más de 330.000 \$, demostrando el interés y apoyo por parte de los jugadores, mucho antes del lanzamiento final (Kickstarter, 2017). Este juego se consolidó gracias a su meticulosa estética y una banda sonora que captura perfectamente la atmósfera oscura y mística de Cvstodia. Además, su éxito se debe en gran parte a su desafiante sistema de combate y a un diseño de niveles interconectados que definieron su identidad como un *souls-vania*. Detalles como la pantalla de muerte y otros pequeños aspectos de la interfaz y las animaciones resaltan el cuidado en cada elemento, que es lo que realmente engrandece a un videojuego *indie*.

La saga *Blasphemous*, por ende, ha establecido un nuevo estándar en el género de los *metroidvanias*, destacando por su profunda integración de elementos narrativos, visuales y mecánicos, que realza la experiencia de juego. Estos títulos no solo han demostrado la capacidad de su desarrolladora para innovar y perfeccionar con cada nueva entrega, sino que también ha dejado una marca imborrable en la industria de los videojuegos independientes.

6.2. Futuro del *Pixel Art*

Como se ha podido comprobar, la estética *Pixel Art* en los videojuegos continúa siendo un elemento vital en la industria del videojuego moderno, demostrando su capacidad para ofrecer experiencias lúdicas que son tanto únicas como atemporales. A pesar de sus raíces en los primeros días de los videojuegos, el *Pixel Art* no ha perdido su relevancia;

de hecho, ha evolucionado para adaptarse a nuevas técnicas y narrativas. Este estilo ofrece una estética distintiva que evoca nostalgia en los jugadores más veteranos y, al mismo tiempo, aprovecha las tecnologías modernas para crear gráficos más complejos y detallados.

La saga que aquí hemos tratado es un ejemplo emblemático de cómo el arte rasterizado se puede utilizar no solo para rendir homenaje a los clásicos, sino también para explorar temas serios y presentar una narrativa rica y envolvente. En *Blasphemous 1* y *2*, como casos paradigmáticos, cada *sprite* y cada entorno están cuidadosamente detallados para aprovechar y profundizar en el ambiente sombrío y en la temática religiosa-oscura que incorporan sus partidas.

Todo ello demuestra que el *Pixel Art* puede ser fundamental para construir el tono y la atmósfera de un juego moderno, haciendo que su estilo visual sea parte integral de la narrativa y de la experiencia de los jugadores.



BIBLIOGRAFÍA

Aux Magazine. (2021, 2 junio). *Blasphemous. El universo oscuro del folklore andaluz*. <https://t.ly/oyUIE>

Baker, T. (2018). *The Complete History of Indie Game*. <https://t.ly/61n-d>

Bonillo Fernández C. (2020). Hacia una nueva era de los videojuegos japoneses. Superando el “valle inquietante” con *Devil May Cry 5*. *Mirai. Estudios Japoneses*, 4, 87-98. <https://doi.org/10.5209/mira.67180>

Csíkszentmihályi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety*. Jossey-Bass Inc.

Delgado Mastral, C. A. (2023). Un pacto con la ciencia y el demonio: magos y hechiceras en la narrativa gráfica épico-caballeresca hispánica: El Capitán Trueno y Maldita Castilla. En Ferrera Lagoa et al. (coords.), “*Conjúrote, triste Plutón*”: *Estudios sobre la literatura hispánica fantástica y sobrenatural* (pp. 61-82). Philobiblion.

Escandell Montiel, D. (2017). Del Cid y la zarrampla: el imaginario caballeresco español en los videojuegos. En A. Huertas Morales (Dir.), *Edad Media Contemporánea* (pp. 109-123). Proyecto *Parnaseo* de la Universitat de València. <https://t.ly/--LG5>

Fisher, M. (2013). *Los fantasmas de mi vida*. Caja Negra.

Garda, M. B. (2013). *Nostalgia in Retro Game Design*. Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies. <https://t.ly/4pFEY>

Garda, M. B. y Grabarczyk, P. (2016). Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. *Game Studies*, 16(1). <https://t.ly/IIR1x>

Herrán Bocanegra, M. (2021). *Los gráficos píxel y los videojuegos indie* [Trabajo Final de Grado]. Universidad de Sevilla. <https://tinyurl.com/3rtf3ewt>

İbrahim Sezen, T. (2015). Remaking as revision of narrative design in digital games. En H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen y T. İbrahim Sezen (Eds.), *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice* (pp. 258-271). Routledge.

Jameson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Paidós.

Jones, A. y Maravall Llagaria, J. L. (2022). De la caverna al *pixel art*. Dos estrategias en la creación de escenarios para proyectos audiovisuales. En V. J. Pérez Valero y F. Mateu (Eds. y Coords.), *Playing Culture. El videojuego como objeto cultural* (pp. 135-148). Fundación La Posta. <https://t.ly/czZMD>

Khalifa, A., De Mesentier Silva, F. y Togelius, J. (2019). *Level design patterns in 2D games*. IEEE Conference on Games (CoG) (pp. 1-8). <https://doi.org/10.1109/CIG.2019.8847953>

Kickstarter. (2017). *Blasphemous: Dark and brutal 2D non linear platformer*. <https://t.ly/YX6Nw>

Maravall Llagaria, J. L. y Martín Martínez, J. V. (2015). Pixel art: Estética de la necesidad o elogio del medio. *Arte y Políticas de Identidad*, 12, 145-168. <https://revistas.um.es/reapi/article/view/236111>

Martínez Fabre, M. P. y Mateu, F. (2021). *Mythology, history and religion in the Spanish fantasy video game: Cursed Castilla EX and Blasphemous*. Glasgow International Fantasy Conversations – GIFCon 2021: Beyond the Anglocentric Fantastic. Universidad de Glasgow. <https://youtu.be/S78ULrFMGI4>

Monterde, J. E., Selva, M. y Solá, A. (2001). *La representación cinematográfica de la historia*. Akal.

Newman, J. (2004). *Videogames*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203143421>

Roldán Martínez, J. (2022). *Uncovered: Diseño y animación de personajes para videojuego 2D* [Trabajo Final de Grado]. Universitat Politècnica de València. <https://riunet.upv.es/handle/10251/186257>

Silber, D. (2015). *Pixel art for game developers*. CRC Press.

Silver (2021). *Las Novedades en Nueva Partida + (NG+) en Blasphemous*. Korosenai. <https://www.korosenai.es/videojuegos-indie/blasphemous/ngplus-blspheous/>

Tamayo Campoverde, L. S. (2022). *Diseño de Joyería a partir de técnicas de engaste, inspiradas en el movimiento Pixel Art* [Trabajo de Graduación]. Universidad del Azuay. Ecuador. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11990>

Velazquez Pastor, J. (2023). *Diseño y animación de sprites en pixel art para videojuego* [Trabajo Fin de Máster]. Universitat Politècnica de València. <https://riunet.upv.es/handle/10251/199105>

Venegas Ramos, A. y Gutiérrez Manjón, S. (2021). La memoria estética del videojuego: representaciones audiovisuales de Andalucía en Blasphemous. *Miguel Hernández Communication Journal*, 12, 565-586. <https://doi.org/10.21134/mhjourn.v12i.1325>

Wolf, M. J. P. (Ed.). (2008). *The video game explosion: A history from PONG to PlayStation and beyond*. Greenwood Press.

ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 1: Varios sprites que reflejan la evolución de Súper Mario a lo largo del tiempo. Fuente: Painbooster / DeviantArt (2011).
- Figura 2: Imagen comercial de *Terraria*. Fuente: Steam (2011).
- Figura 3: Imagen comercial de *Stardew Valley*. Fuente: Steam (2016).
- Figura 4: Infografía de los diferentes niveles de *Dead Cells*. Fuente: Steam (2018).
- Figura 5: Comparación entre “Los disciplinantes” (Goya, 1812) y un *concept art* de El Penitente. Fuente: Wikimedia Commons y ArtStation (2017).
- Figura 6: Comparación entre “Vuelo de Brujas” (Goya, 1798) y La Señora de los Seis Dolores Afilados. Fuente: Wikimedia Commons y extracto del videojuego (2019).
- Figura 7: Mapa completo de *Blasphemous* con los puntos de interés diferenciados. Fuente: Blasphemous.fandom.com (2019).
- Figura 8: Infografía indicativa del HUD *in-game*. Fuente: Elaboración propia, a partir del extracto del videojuego.
- Figura 9: Comparación entre *frame* del Gran Preceptor Radamés y “Saturno devorando a su hijo” (Goya, 1823). Fuente: Elaboración propia y Wikimedia Commons.
- Figura 10: Mapa completo de *Blasphemous 2*. Fuente: Blasphemous.fandom.com (2023).
- Figura 11: Momento de elección del primer arma al comenzar el juego. *Verdicto*, *Sarmiento* y *Centella*, *Ruego al Alba* (en orden de aparición). Fuente: Elaboración propia, a partir del extracto del videojuego.
- Figura 12: Extracto de la interfaz del Retablo de Favores. Fuente: Elaboración propia, a partir del extracto del videojuego.