

FROSTPUNK: DECISIONES CON SENTIDO PARA JUEGOS CON SENTIDO

Gabriel Chauriye // gabrielchauri@gmail.com

Resumen

En este texto se presenta un análisis del juego "Frostpunk" en relación a las decisiones que toma el jugador y cómo estas le direccionan no solo desde el plano estratégico, también desde el plano moral y personal. Además, se analiza cómo estas decisiones, al integrarse en las mecánicas, fortalecen la experiencia estética. Este conocimiento es en sí mismo una herramienta que el diseñador de videojuegos puede usar para direccionar al jugador hacia una experiencia estética deseada.

Palabras clave

Videojuegos, interacción, experiencia, estética, decisiones, moral, sociedad.

Abstract

In the following text, an analysis of the game "Frostpunk" will be presented from the point of view of how the players make decisions and how these impact the players' strategic point of view as well as moral and personal views. Additionally, we will analyze how decisions, integrated with the mechanics, strengthen the aesthetical experience of the user and they can, therefore, be used as tools by designers in order to direct the player toward the desired aesthetical experience.

Keywords

Video games, interaction, experience, aesthetics, decisions, morals, society.

I. ¿Qué es "Frostpunk"?

a. Introducción

Me declaro un amante de los juegos de estrategia y simulación de ciudades, en buena medida, por la gran cantidad de opciones que tengo disponibles en ambos géneros. Me encanta interactuar con múltiples unidades y edificios, cada uno con un rol único dentro del juego. Uno de los aspectos que más me gusta de este género es que las decisiones son mayoritariamente rápidas y la carga cognitiva de estas disminuye a medida que avanzo en el juego. Este no es el caso de "Frostpunk". En casi todas mis partidas en este juego pasé varios minutos tomando en cuenta la misma decisión: aprobar o rechazar la explotación laboral infantil. En nuestro país, Chile, el trabajo infantil es regulado e incluso penalizado por ley, algo con lo que estoy totalmente de acuerdo. Por otra parte, la fantasía de "Frostpunk" me pone en el rol de líder de la última sociedad en la Tierra y la supervivencia de esta depende de mis decisiones. Si la sociedad requiere más trabajadores ¿firmaría una

ley que pone a trabajar a los niños aunque pueda resultar en perjuicio de su salud y bienestar? ¿qué tan lejos estoy dispuesto a llegar por sobrevivir el día de hoy?

b. Resumen de "Frostpunk"

"Frostpunk" es un juego desarrollado por el estudio polaco 11 bit. El juego fue creado de manera subsecuente al exitoso "This War of Mine", la segunda propiedad intelectual de 11 bit studios que fue aclamada principalmente por su narrativa sombría en la cual las decisiones del jugador tenían un fuerte impacto no sólo en las mecánicas, sino también moral y personal. "Frostpunk" sigue una línea similar a "This War of Mine", poniendo al jugador en una época victoriana en la que una catástrofe ambiental congela la mayor parte de la Tierra. Igualmente, el jugador debe tomar decisiones con fuertes connotaciones morales, las cuales dejan al jugador pensando sobre sus decisiones incluso después de terminar la sesión de juego. En 11 bit studios definen esta clase de juegos como "meaningful games" o

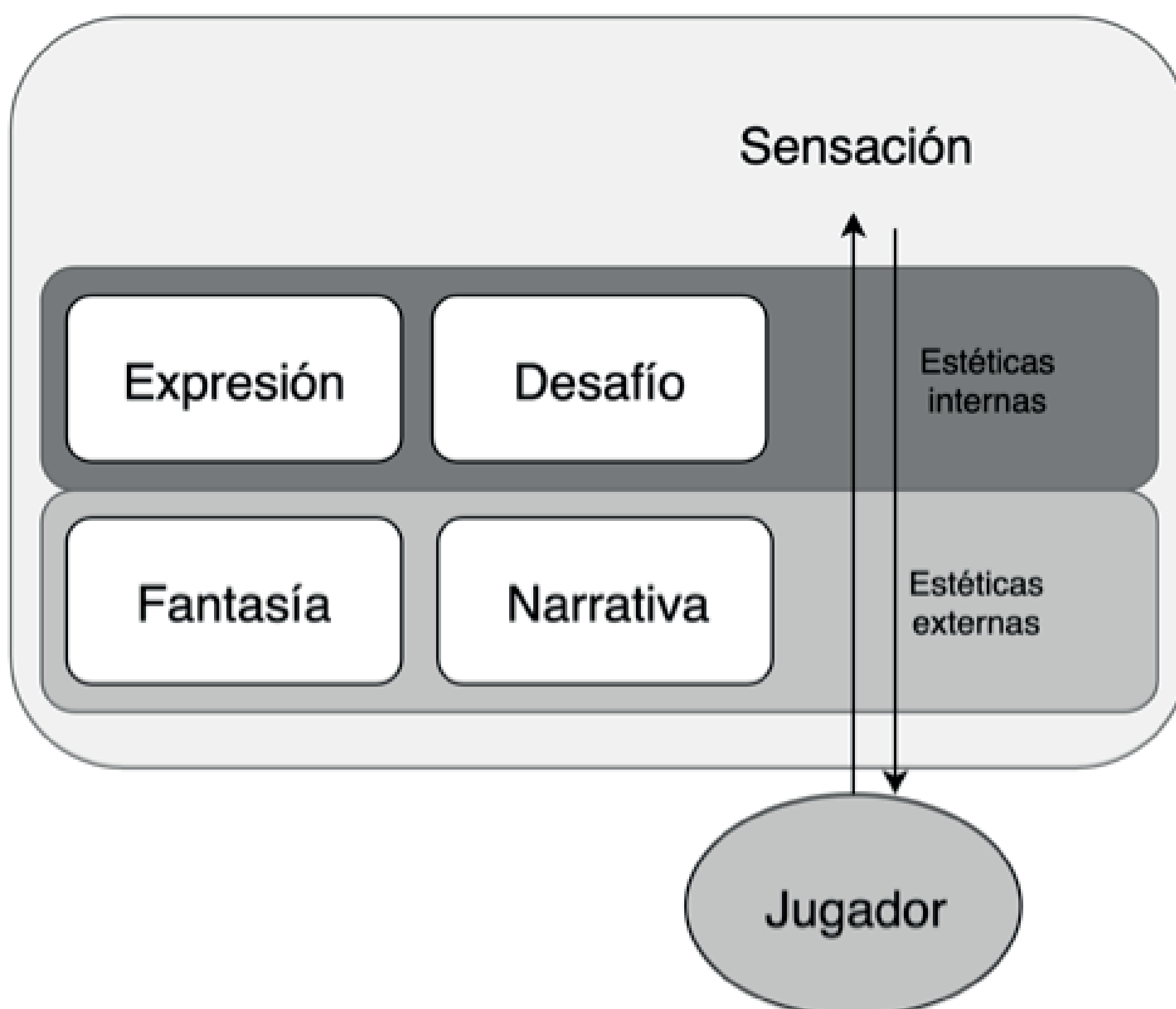
literalmente traducido “juegos con significado” (Drozdowski y Marszal, 2019). Esta clase de juegos presenta al jugador decisiones que debe contrastar no sólo con la estrategia y la fantasía del juego, sino también con sus emociones y filosofía de vida.

c. Estéticas en “Frostpunk” según el marco de referencia MDA

“Qué tan lejos estamos dispuestos a llegar para sobrevivir?” Esta es la premisa principal de “Frostpunk”. Para que el jugador pueda conectar con esta premisa, “Frostpunk” pone a la sociedad en el centro de las interacciones del jugador, con un fuerte componente humano y de supervivencia como los pilares del juego. Aún con estos pilares aparentemente simples, “Frostpunk” es capaz de crear experiencias atractivas en los jugadores. El juego es tan potente, en parte, porque logra comunicar exitosamente hasta 5 de los 8 tipos de “estéticas” según el sistema MDA (LeBlanc et al, 2004). Las primeras estéticas con las que interactúa el jugador son las de Narrativa y Fantasía. El notorio componente histórico de una época victoriana en la

que prima el uso del carbón en un mundo totalmente cubierto de hielo y fríos extremos sienta las bases de la experiencia del jugador en términos de Fantasía.

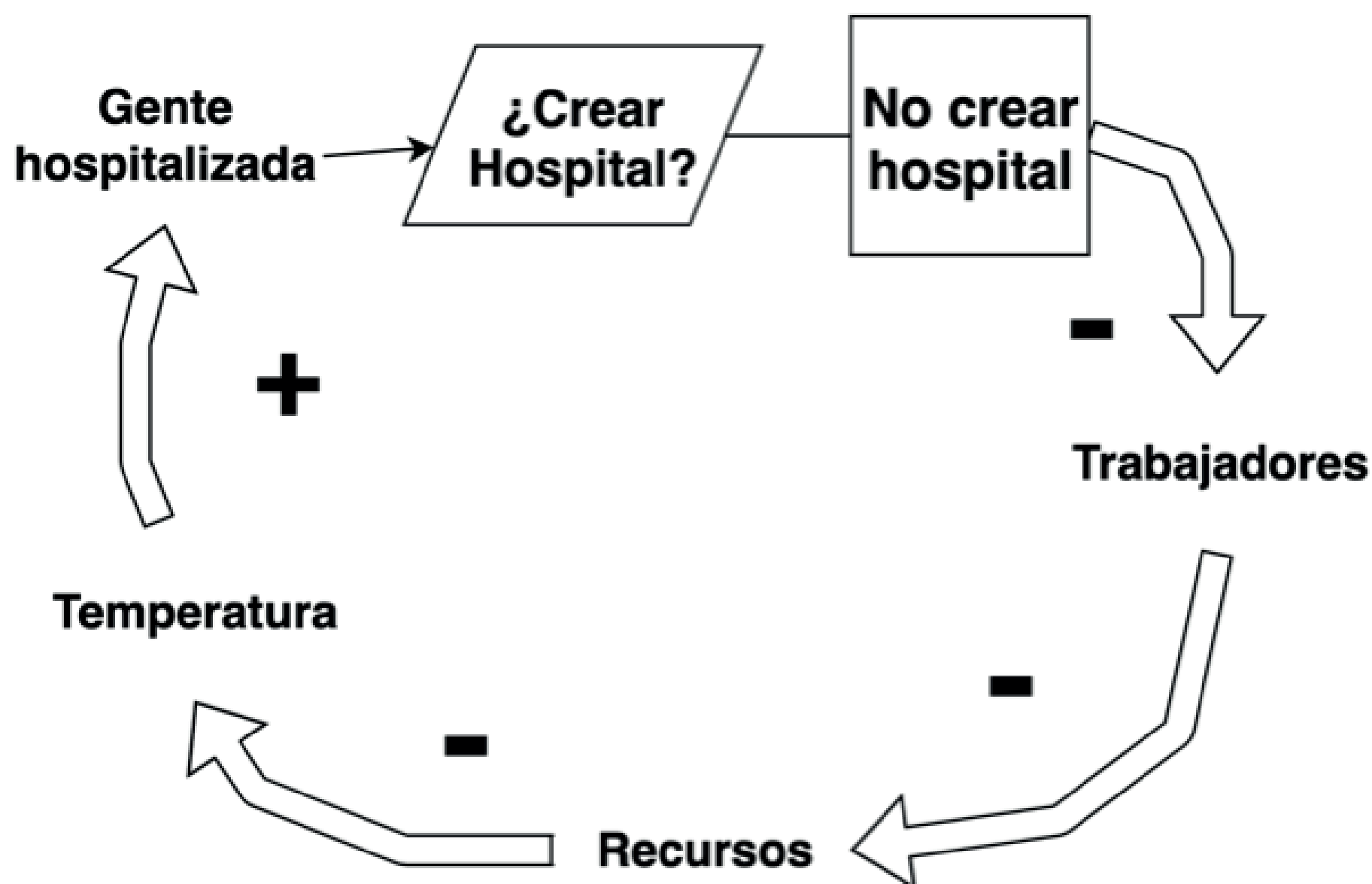
Además, las campañas son esencialmente narrativas, cada una con decisiones únicas ligadas a la historia de la campaña. En una capa interior más cercana a las mecánicas del juego, se encuentran las estéticas de Desafío y Expresión. El desafío principal es contra el ambiente, ya que las temperaturas frías se extreman hasta culminar en una fuerte tormenta. Por otra parte, una sociedad más grande plantea desafíos más costosos, en términos de recursos y en términos del impacto de las decisiones del jugador en la sociedad. La principal forma de expresión con la que cuenta el jugador es el Libro de Leyes, la cual moldea la mayoría de los aspectos básicos de la sociedad, desde su manera de sobrevivir hasta el propósito de pertenecer a algo más grande que ellos mismos. Finalmente, la Sensación como estética rodea todos los elementos de “Frostpunk”, con elementos desde la paleta de colores hasta el interfaz de usuario, que soportan las mecánicas y ayudan a transmitir el mensaje de una manera más potente.



II. Decisiones

a. Análisis Sistemas

Los tres sistemas principales del juego (Temperatura, Salud y Alimentación) están fuertemente conectados, por ejemplo, si el jugador descuida la temperatura y estas bajan, el jugador va a tener más gente enferma. Una decisión errada genera feedbacks positivos cuando uno de estos sistemas falla, incrementándose a sí mismo en una espiral descendente de recursos, por ejemplo, si hay mucha gente enferma habrá menos trabajadores, por consiguiente, habrá menos extracción de recursos como carbón, que ayudan a subir la temperatura en las casas, por otro lado, si la gente tiene frío enfermará y de esta manera se irá retroalimentando a menos que el jugador tome las medidas necesarias, como reordenar los trabajadores en cada edificio, descuidando de paso otros sistemas que puedan estar más estables. Para contrarrestar estos loops positivos existe el Libro de Leyes, el cual soluciona los problemas de manera casi inmediata o que da la opción al jugador de solucionarlos activamente si se llega a un estado crítico.



Esquema que muestra el loop positivo que se crea al no construir un hospital

“Frostpunk” es un juego complejo y varios jugadores reconocen haber fallado una o dos veces la primera campaña antes de completarla de manera satisfactoria. El jugador, en vez de caer en la frustración, comprende que esto es una apuesta tan alta como liderar la última sociedad del mundo. “Frostpunk” es un juego con muchos sistemas interconectados, lo que permite emerger distintas

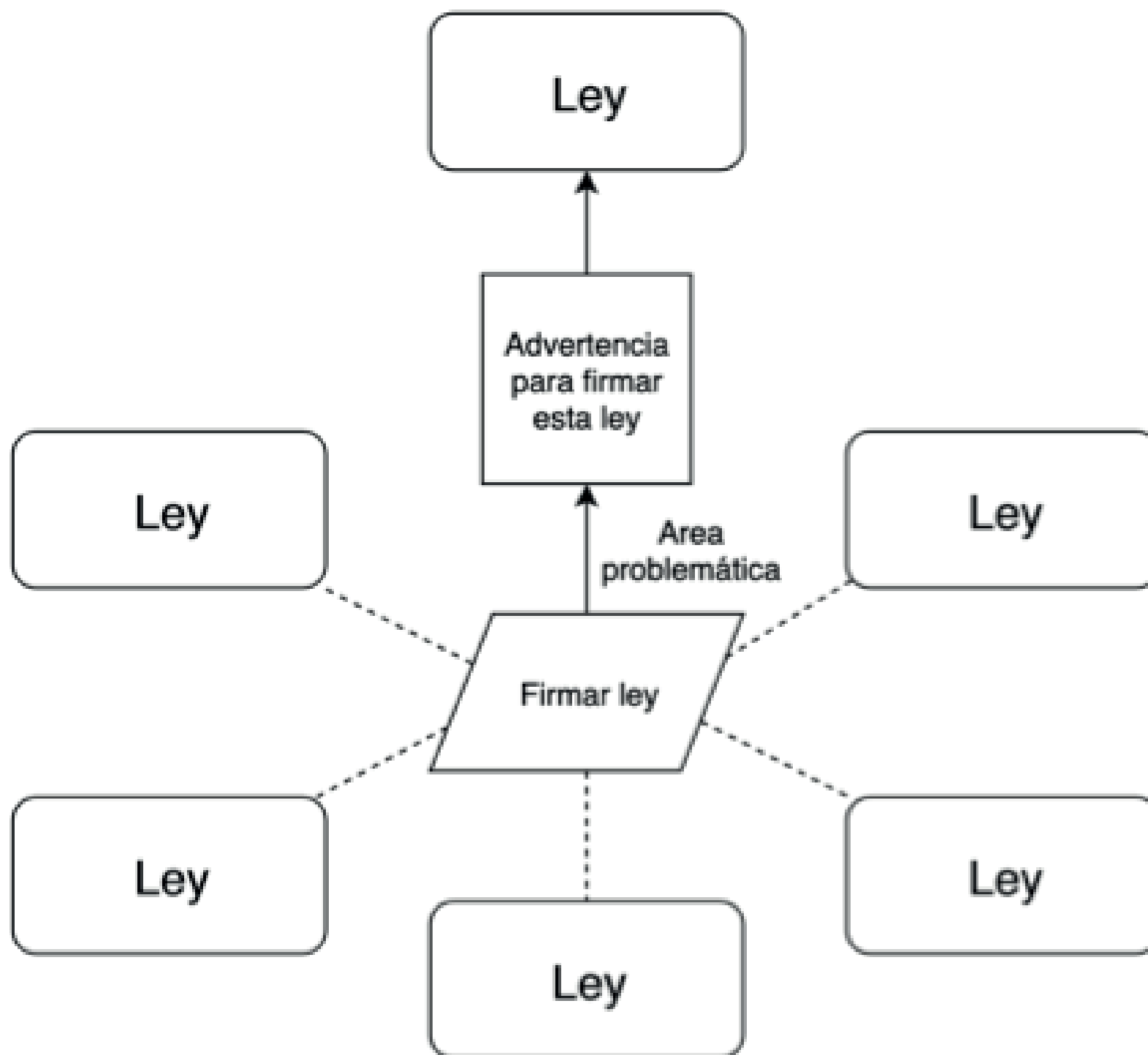
formas de jugar según el tipo de jugador que puede poner en la balanza decisiones estratégicas y morales para tomar una decisión final. El tomar decisiones que pueden ser moralmente cuestionables en la sociedad actual, se traduce en el juego en el sacrificio de aumentar el Descontento o disminuir la Esperanza para poder ahorrar recursos, lo que combina el sistema estratégico con el moral. Una de las mecánicas más enlazadas a las decisiones morales es el Libro de Leyes.

b. Libro de leyes: Moral

El Libro de Leyes es uno de los sistemas principales de “Frostpunk”. Este sistema permite al jugador firmar leyes que regulan el comportamiento de la sociedad en dos aspectos: Adaptación y Propósito. Es un esquema en forma de árbol, ya que el jugador debe firmar ciertas leyes para poder acceder a otras en relación con un mismo aspecto de la sociedad, además, al ir firmando leyes, la mayoría de ellas da acceso a dos opciones nuevas. Las leyes no se pueden revocar una vez firmadas y todas tienen un impacto directo en la sociedad.

El horizonte de acción en el Libro de Leyes, vale decir, el rango de acciones disponibles para el jugador (Upton, 2015) es bastante amplio. Al comienzo, el jugador puede firmar 6 leyes distintas cada una tocante a un área distinta de los aspectos básicos de la sociedad. A pesar de que 6 opciones pueden parecer bastantes, especialmente considerando que es el comienzo del juego, se evita la parálisis por

análisis sugiriendo opciones cada vez que un evento negativo ocurre, con el objetivo de direccionar el horizonte de intención del jugador, es decir, las opciones que el jugador cree viables (Upton, 2015). Una ventana advertirá al jugador respecto a la ley



Es importante recalcar que el jugador no está en la obligación de firmar ninguna ley, pero las leyes le ayudan, especialmente las leyes en ramas más profundas, a facilitar ciertas mecánicas. Las dos raíces del Libro de Leyes (Adaptación y Propósito) tienen funciones distintas. Las leyes de Adaptación se centran en aspectos básicos de la supervivencia de la sociedad, en especial en sus etapas más tempranas. Aspectos como la falta de trabajadores, la disposición de cadáveres o el tratamiento de los enfermos se resuelven con estas leyes. Muchas de estas leyes generarán Descontento o disminuirán la Esperanza de la sociedad, ya que hay medidas extremas a las que el jugador tendrá que llegar para asegurar la supervivencia de la mayor cantidad de gente posible, por ejemplo, mezclar la comida con

aserrín para gastar menos comida cruda u ocupar los cadáveres como fertilizante, para generar más comida en los invernaderos. Las leyes de Propósito como su nombre indica, dan un sentido de pertenencia a la población. En esta se pueden

escoger dos ramas, las de la Fe y la del Orden. Ambas son muy similares en cuanto a los bonos que entregan por firmar cada ley, y la mayoría entrega sólo bonos positivos a cambio de construir ciertos edificios. La ley más profunda en cada árbol, convierte a la sociedad ya sea en una sociedad fanática que proclama al "Capitán" como el nuevo Dios, mientras que la del Orden lo convierte en un dictador adorado y temido por la sociedad. Ambos extremos van a ser rechazados por parte de la sociedad, por lo que se creará un patíbulo de ejecuciones para ejecutar a quienes se resistan al cambio. El jugador puede ver que tan profundo está dispuesto a llegar para dar un propósito a la sociedad, ya que en términos

estratégicos, estas leyes dan bonos mucho más convenientes, pero las implicaciones morales pueden ser cuestionables, como por ejemplo, crear edificios de propaganda o penitencias públicas ya no con la intención de suplir las necesidades básicas de la sociedad, sino para entregarles un propósito de vida a medida de las decisiones del jugador. Además, es muy probable que cuando el jugador llegue a la última ley del libro de Propósito, no necesite el bono estratégico que esta da, que es la eliminación de la barra de Esperanza ya que a esa altura del juego, con todo el resto de leyes firmadas para llegar ahí, la Esperanza será considerablemente alta.

Cuando el jugador entra al Libro de Leyes, el juego queda en pausa. Pausar el juego es una resolución acertada por parte de los diseñadores, ya que las decisiones que se toman en el Libro de Leyes se enmarcan en las llamadas Decisiones Profundas (Sylvester, 2013). Este tipo de decisiones se diferencian porque generalmente toman más de 10 segundos y el jugador las toma considerando tanto

el conocimiento del juego como sus propias emociones y pensamiento. Al ser decisiones eminentemente morales, generan un nivel de profundidad de decisión mayor que otros sistemas del juego y, por esto, es uno de los aspectos más importante para hacer de "Frostpunk" un "meaningful game". La pausa que se genera da la posibilidad al jugador de tomar la decisión con calma, dejando de lado el aspecto estratégico para pasar a reflexionar sobre las implicaciones morales de la decisión que está tomando.

c. Libro de Leyes: Estratégico

El Libro de Leyes no sólo es tocante a la moral, sino que tiene un fuerte componente estratégico. Este componente estratégico es uno de los más interesantes de analizar a través de los elementos que componen los horizontes de intención propuestos por Brian Upton (2015):

Elección: En términos de cantidad, al iniciar el juego se puede escoger entre 6 leyes distintas. A medida que el jugador vaya firmando leyes, accede a una mayor cantidad de opciones debido a que muchas leyes se bifurcan. En cuanto a la carga cognitiva e importancia estratégica de las leyes, mientras más profunda sea la ley en el árbol que se genera, más fácil será la decisión para el jugador, que ya ha tomado un camino de acción firmando las leyes anteriores. En este sentido muchas decisiones pasan a ser decisiones tácticas, que se toman en alrededor de 5 a 10 segundos y en las cuales el jugador considera mayoritariamente la dimensión estratégica.

Variedad: Las primeras 6 leyes se encargan de distintos aspectos de la supervivencia básica de la sociedad, mientras más profundas sean las leyes, más se diferencian de leyes de otras ramas. Además, no existen dos leyes que generen exactamente el mismo resultado, por lo que las leyes se sienten variadas para el jugador.

Consecuencias: Cada ley tiene distintas consecuencias. Estas consecuencias son comunicadas inmediatamente a los jugadores, ya sea mediante movimientos graduales de las barras de Esperanza y Descontento o un nuevo objetivo en caso de que la ley requiera construir un nuevo edificio, de esta forma el jugador puede ver las diferencias entre el estado anterior y el actual.

Predictibilidad: Las consecuencias que generará firmar una determinada ley son comunicadas claramente al jugador. Esto permite al jugador predecir el impacto de éstas para poder planear la decisión de una manera estratégica.

Incertidumbre: A pesar de que las consecuencias son claramente comunicadas al jugador, estas son hechas en medidas relativas, por ejemplo, en vez de asignar números a las modificaciones, estas son comunicadas al jugador a través de frases como "subirá ligeramente", además, si el jugador debe construir un edificio al firmar la ley, no puede saber el valor hasta después de firmar la ley. Este tipo de decisiones aporta la cantidad precisa de incertidumbre para que la decisión del jugador sea más interesante.

Satisfacción: A pesar de que "Frostpunk" tiene un ambiente bastante oscuro y el jugador está constantemente luchando para que la sociedad sobreviva contra todo pronóstico, el juego entrega pequeños momentos de satisfacción en un espacio de tiempo controlado principalmente por el jugador, por ejemplo, a pesar de que la mayoría de las leyes tienen un trade-off, estas generan satisfacción en el jugador ya que le permiten solucionar un problema de manera inmediata y además disminuyen la dificultad del juego, en especial las leyes de Propósito, las cuales tienen un trade-off mucho más conveniente en términos estratégicos para el jugador.

Como conclusión respecto al Libro de Leyes podemos decir que las leyes firmadas generan satisfacción, al mismo tiempo evitando la confusión en las decisiones direccionándolos a firmar determinadas leyes respecto al estado actual de la sociedad. Por otro lado, las consecuencias de las decisiones del jugador son claramente visibles por este, que sabe de antemano el resultado que va a obtener pero en términos relativos, para añadir incertidumbre a la decisión y generar más tensión e interés en el jugador.

d. Decisiones Narrativas

Las decisiones narrativas son presentadas en intervalos de tiempo variables desde el punto de vista del jugador y son las encargadas de que el jugador cree su propia historia y el desenlace de esta a través

de las mecánicas del juego. Dentro de las decisiones narrativas las hay de dos tipos; las primeras que tienen que ver directamente con la historia de la campaña, mientras que las segundas son influenciadas por el estado de la sociedad. Generalmente presentan 2 ó 3 opciones al jugador, una de ellas es no hacer nada al respecto de la situación, vale decir, dejar todo tal como está. La decisión de no hacer nada, puede acarrear consecuencias a largo plazo, ya que la gente se va a sentir ignorada y puede comenzar a pedir aún más si no se soluciona el problema.

Al igual que las decisiones en el Libro de Leyes, la mayoría de las opciones presentadas al jugador tienen algún trade-off, además de un fuerte componente moral. Por ejemplo, en una de las campañas el jugador debe decidir si deja entrar a una persona a quien la sociedad considera un enemigo por su vida pasada en Londres, pero este no viene solo, viene con un grupo de niños. El jugador va a tener consecuencias negativas en términos de Descontento si deja entrar al llamado "Lord Craven", odiado por la sociedad. Si es que el jugador los echa fuera, lo más probable es que los niños mueran, pero a cambio no recibe ninguna penalización estratégicamente hablando. Tomar la decisión desde un punto de vista netamente estratégico es fácil, ya que una opción acarrea consecuencias negativas mientras que la otra no cambia nada. Sin embargo, cuando el jugador añade el elemento personal y moral es cuando la decisión pasa de ser táctica a profunda, es decir, cuando el jugador debe decidir desde que lente analiza la decisión. Cualquiera sea la decisión, el jugador se verá enfrentado a esta en el video resumen final, del cual se hablará más adelante.

Respecto a los horizontes de intención generados por las decisiones narrativas, estos son en su mayoría muy similares al Libro de Leyes, con la diferencia de que hay menos opciones disponibles y que, además, estas decisiones son obligatorias, a diferencia del Libro de Leyes, en el cual el jugador puede decidir firmar cuando estime conveniente. Esto puede llegar a generar menos satisfacción en el jugador mientras se encuentra en el proceso de decisión y la posterior consecuencia. Este sentimiento de frustración es justificado con la estética de la experiencia del juego y la posible frustración contrarrestada por las decisiones tomadas en el Libro de Leyes, las cuales aumentan la satisfacción en el jugador. Este tipo de decisiones que generan menos satisfacción o incluso



e. Manejo de recursos

Además de las decisiones en el Libro de Leyes y las decisiones Narrativas, hay un aspecto importante para la supervivencia de la sociedad que es el manejo de recursos. Existen 5 recursos básicos que son usados para mantener a la ciudad estable en tres sistemas distintos: temperatura, salud y alimentación. Además, algunos recursos sirven para construir edificios que dan nuevas opciones a los jugadores. El taller es uno de los primeros edificios que debe crear el jugador y es uno de los más útiles, ya que da la opción de acceder a un árbol de tecnología para crear nuevos avances y edificios. Por su parte, el árbol de tecnologías está conectado con la economía del juego de tal manera que el jugador no alcance a realizar todas las investigaciones a lo largo de una campaña, lo cual hace que las decisiones del jugador se sientan más valiosas debido a que tomar una decisión niega potencialmente el escoger otra. Ahora bien, esto crea situaciones de tipo Risk-Reward, en las que el jugador puede tomar una estrategia riesgosa a cambio de obtener potencialmente un mejor resultado (Hiwiller, 2016). Las decisiones tomadas en esta área son tácticas, ya que toman alrededor de 1 a 5 segundos y el jugador aplica solamente el conocimiento adquirido en el juego y pueden potencialmente convertirse en "Twitch decisions", decisiones cortas de menos de 1 segundo en las que el jugador ya integró los sistemas del juego y tiene total control sobre su funcionamiento (Sylvester, 2013).

III. Conclusiones

a. Vídeo final y controversia respecto a decisiones del jugador

Al finalizar la campaña de manera exitosa se muestra un vídeo al jugador en el cual puede ver el progreso de su ciudad desde el comienzo hasta el final de la campaña. El vídeo se ve en una vista top-down y, además, va mostrando un texto que cuenta la historia de cómo lograron sobrevivir y varias de las decisiones que tomó el jugador a lo largo del juego están descritas en dicho texto. Este vídeo es un paso más para reforzar la importancia de las decisiones del jugador y que este pueda verse enfrentado a las decisiones que tomó para conseguir la victoria, puesto que como se dijo anteriormente, decisiones importantes tomadas en el Libro de Leyes y en la narrativa principal son mostradas en este vídeo. Uno de los aspectos que generó controversia en este vídeo ocurrió cuando los jugadores escogían la rama del Orden en el Propósito, llegando a la última decisión que convertía a la sociedad en una dictadura, ganando la ventaja estratégica de eliminar la barra de Esperanza del juego. Si el jugador firmaba esta ley, el texto del vídeo terminaba con la siguiente frase: "Y finalmente cruzamos la línea, ¿Valió la pena?". Esto generó una gran controversia, especialmente en China, ya que muchos jugadores se quejaron que para ellos era totalmente válida la decisión de convertir a la sociedad en una dictadura para sobrevivir y se sentían pasados a llevar por la frase final.

En una charla en la GDC el año 2019, el director creativo de 11 bit studios Michal Drozdowsky, respondió a las críticas de un asistente chino contestando que, finalmente, esta era su voz como diseñadores y era el mensaje que ellos querían entregar, pero que de todas formas le parecía interesante que se generara esa diferencia cultural. Esto muestra a su vez, que al hacer juegos tocantes a la moral y las filosofías de vida, es imposible que todos los jugadores queden conformes con las consecuencias tal y como son expresadas en el juego, ya que es un aspecto que no solo incluye aspectos personales, sino también sociales y culturales.

b. Conclusión

En este análisis enfocado específicamente en las decisiones que toma el jugador en el juego "Frostpunk", podemos ver que añadir más capas de decisión, además de la capa estratégica, crea experiencias mucho más profundas que dan la oportunidad al jugador de portar conocimientos adquiridos para compararlos con los de fuera del juego y viceversa, y a su vez, llevar sus propios lineamientos morales al juego en desmedro o en combinación una jugabilidad netamente centrada en las decisiones estratégicas. Además, desde el punto de vista del diseñador, es importante saber que al crear un sistema moral es imposible dejar a todos satisfechos y que muchas veces el mensaje que se quiere transmitir puede ser incompatible con ciertas partes de la sociedad, por lo que, efectivamente, el juego es la voz del Diseñador y como tal, debemos tener conciencia sobre las decisiones que queremos transmitir al jugador.

Bibliografía

- Sylvester, Tynan. (2013). *Designing Games*. O'Reilly.
- Hiwiler, Zachary. (2016). *Players Making Decisions*. New Riders.
- Upton, Brian. (2015). *The aesthetic of play*. The MIT Press.
- Hunicke, Robin., LeBlanc, Marc & Zubek, Robert. (2004). *MDA: A Formal approach to Game Design and Game Research*.
- 11 bit studios. (2018). *Frostpunk*. 11 bit studios.
- 11 bit studios. (2014). *This War of Mine*. 11 bit studios.
- Drozdowski, Michal; Marszal, Przemyslaw. (2019). *Why Make Games? Lessons from Frostpunk and This War Of Mine*. Recuperado desde <https://www.gdcvault.com/play/1025741/Why-Make-Games-Lessons-from>