

ÍNDICE

PRÓLOGO	11
INTRODUCCIÓN.	
DAVID CAGE: EL HOMBRE, EL SÍMBOLO	21
Omikron: The nomad soul	32
Fahrenheit	36
Heavy Rain	39
Beyond: Dos Almas	42
¿Por qué David Cage?	44
CAPÍTULO 1.	
EL VIDEOJUEGO ES UN SISTEMA	47
Qué se puede hacer y qué no dentro de un videojuego	51
¿Qué hay en un género?	62
«¿Por qué hago esto?». Contextualizando objetivos	70

«¿Quién soy?». Interpretación y transformación	81
La paradoja del titiritero	89
«¡Otra! ¡Otra!». La rejugabilidad y sus límites	97

CAPÍTULO 2. LAS MECÁNICAS Y SUS POSIBILIDADES

103

(Des)control: mandos, mentalidad y la habilidad del jugador	112
La identidad mecánica	119
El quicktime event, amigo y enemigo	131
La limitación del QTE y la necesidad de una renovación	139

CAPÍTULO 3. «¿Y BIEN?». EL VIDEOJUEGO Y LAS DECISIONES

145

¿Y si no quiero ser dueño de mi destino?	151
La realidad de la promesa: escoge tu propio veneno	156
La vida no espera ni permite cargar partida	166

CAPÍTULO 4. EL CINE EN LOS VIDEOJUEGOS

179

Videojuegos y cine: una historia de (des)amor	185
El actor en el videojuego	193
El plano en el videojuego	204
Cine en movimiento: la imagen de juego	215

CAPÍTULO 5.	
EL GUION DEL VIDEOJUEGO	221
Yo soy tú. Tú eres yo	229
En servicio del vacío	244
Amor virtual	255
Hagamos algo distintamente	267
CAPÍTULO 6.	
EL FINAL DEL CAMINO. ASPIREMOS	285
A LA GRANDEZA	
BIBLIOGRAFÍA	295