



IKER
GAZTE
NAZIOARTEKO
IKERKETA EUSKARAZ

VI. IKERGAZTE

NAZIOARTEKO IKERKETA EUSKARAZ

2025eko maiatzaren 28, 29 eta 30a
Bilbo, Euskal Herria

ANTOLATZAILEA:
Udako Euskal Unibertsitatea (UEU)



Aitortu-PartekatuBerdin 4.0

GIZA ZIENTZIAK ETA ARTEA

Limbo: Bideojokoaren industria
eta sailkapenen mugetan.
Playdead-en bideojokoaren
dualtasun eta birdefinizio
generikoaren azterketa

Asier Del Bado

93-100 or.

<https://dx.doi.org/10.26876/ikergazte.vi.01.11>

ANTOLATZAILEA



BABESLEAK



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO



LAGUNTZAILEAK



***Limbo*: Bideojokoaren industria eta sailkapenen mugetan. Playdead-en bideojokoaren dualtasun eta birdefinizio generikoaren azterketa**

Asier Del Bado

Gizarte eta Komunikazio Zientzien Fakultatea – UPV/EHU, Leioa
adelbado001@ikasle.ehu.eus

Laburpena

Limbo (2010) Playdead estudioak garatutako bideojoko independentea da, zeinak, narratiba lauso, giro ilun eta monokromatiko, eta egitura nahiz mekanika simple baina esanguratsuen bidez, eremu independentean arrakasta eta interesa lortu duen. Bideojokoaren narratibaren eta jokagarritasunaren arteko harremana aztertuz, heriotza kontzeptu nagusi bezala identifikatu da. Elementu garrantzitsuenak (istorioa, girotzea, joko-mekanikak, pertsonaiak) kontzeptu horren inguruan diseinatu dira, plataforma eta puzzle generoen artean kokatzen den bideojoko atipikoa sortuz. Bi genero horien oinarriak hartu eta birdefinitzen dituela ondoriozta daiteke.

Hitz gakoak: *Limbo*, narratiba, jokagarritasuna, bideojokoaren industria independentea, plataformen generoa, bideojokoaren ikerlanak

Abstract

Limbo (2010) is an independent video game developed by Playdead. This work, through a vague narrative, dark and monochromatic atmosphere, and simple but significant structures and mechanics, has gained success and interest in an independent field. Analyzing the relationship between narrative and gameplay, death has been identified as the main concept. The most important elements (story, setting, game mechanics, characters) have been designed around this concept, creating an atypical video game between the platforming and the puzzle genre. It may be concluded that it takes the foundations of these two genres and redefines them.

Keywords: *Limbo*, narrative, gameplay, independent video game industry, platforming genre, game studies

1. Sarrera eta motibazioa

Bideojokoaren industria beti teknologiarekin estuki lotuta egon da. Haren sorrera teknologiak jasan zituen aurrerapenen fruitua izan zen. Baina aurrerapenek ez zituzten soilik enpresa handiak eta industria nagusia bultzatu. Adibidez, zineman gertatu zen bezala, lan-tresnen hobekuntzek eta kostuen beherakadek sortzaile berriak erakarri zituzten. Eta horrek industria nagusitik aldentzen ziren lanak sortzea eta ezagutaraztea ekarri zuen. Errekurtso gutxiago, baina independentzia sortzaile handiagoa zutenak. Mende berriarekin, XXI.a, bideojokoek antzeko bilakaera jasan zuten, batez ere, Internet eta ordenagailuak eskuragarriagoak bilakatu zirenean. Horrek bideojokoaren industria independente bat sortzea eragin zuen. 2000ko hamarkadan bazeuden jada bideojoko independenteen festibalak, *Independent Game Festival* edo *IndieCade* bezalakoak (Juul, 2020). Iraultza digitalak hori areagotu zuen, eta gero eta sortzaile nahiz enpresa txiki gehiago sortu ziren. Bideojoko independenteen industria indartuz joan zen.

Bideojokoaren industria, 50 urterekin, nahiko gaztea kontsideratzen da. Hala ere, aldaketa garrantzitsuak jasan dituen industria da, batez ere, teknologikoki. Etengabeko bilakaera batean dagoen industria izanik, aldaketa berriek bideojokoak sortzeko era berriak eragin dituzte. Horrekin batera, bideojokoaren industriaren demokratizazioak edo eskuragarritasunak ikuspuntu ezberdinak ere ekarri dituzte. Industria nagusitik aldentzen direnak. Horietako batzuek eragin garrantzitsua izan dute, neurri batean bideojokoaren elementu batzuk (narratiba, jokagarritasuna, generoa, diseinua, dimentsio artistikoa...) birdefinitu dituztenak. Horregatik, kasu batzuetan, azterketa sakonagoa egitea komeni da. Uste da *Limbo* bideojokoa testuinguru eta kategoria honetan kokatu daitekeela.

Limbo 2010ean argitaratu zen bideojokoa da, Xbox 360 bideokontsolarako. Zehazki Xbox Live Arcade zerbitzuan. Geroago beste bideokontsoletan nahiz denda digitaletan argitaratu zen. Esan beharra dago, ez zela formatu fisikoan argitaratu. Beste bideojoko independente asko bezala, bideragarriena soilik formatu digitaletan argitaratzea zen. Atzean dauden enpresek edo sortzaileek, kasu gehienetan, ez dute bideojoko bat formatu fisikoan argitaratzeko ahalmenik. Horrez gain, euskarri digitalak banaketa errazten du, bai ekonomikoki, bai eskuragarritasunari dagokionez. *Limbo* Playdead estudioaren

lehenengo bideojokoa izan zen. Bideojokoa plataformen generoan kokatu daiteke, hala ere, garatzaileek ez diote etiketa zehatz bat jarri nahi (Nutt, 2012).

Genero zehatz batean kokatzea ez nahi izatearen ideiak, bideojokoaren azterketa sakonagoa eginez, zentzua izan dezake. Lan honetan, *Limbo* bideojokoa ez dela genero zehatz batean kokatzen argudiatzen da. Edota bideojoko-genero baten sortzailea izan daitekeela. Ondoren, *Limbo*ren formula hartu zuten hainbat bideojoko argitaratu zirelako. Horretarako bi elementu nagusi hartzen dira kontuan. Bideojokoaren egitura narratiboa eta eskaintzen dituen mekanikak, hau da, jokagarritasuna (*gameplay* ingelesez). Irizpide horrekin, ondoren, bi elementu horien erlazioa aztertzen da.

2. Arloko egoera eta ikerketaren helburuak

2011n *Limbo*k milioi bat kopia baino gehiago saldu zituela iragarri zen (Nunneley, 2011). Talde txiki baterako arrakastatzat kontsidera daiteke. Horrez gain, kritikagatik ere errekonozimendua jaso zuen eta hainbat sari irabazi zituen. Adibidez, *Game Developers Choice Awards*-en zazpi sari irabazi zituen, garrantzitsuen "urteko bideojokoa" izanez. Bestalde, Arte eta Zientzia Interaktiboen Akademiak (*Academy of Interactive Arts & Sciences*) *Indie Game Challenge* saria eskaini zion. BAFTA (*British Academy of Film and Television Arts*) sarien bideojokoen dibisioak, 2011n, urteko hamar bideojoko onenen artean kokatu zuen.

Errekonozimendu honek guztiak bideojokoari buruzko ikerketak egitera eraman du. Bideojokoaren atalik aztertuen narratiba izan da. James Brown Jr.-ek (2013) *Limbo*ren estrategia narratiboak aztertzen ditu, literatura elektronikoarekin konparatuz, eta interaktibitatearen aukerak eta mugak aztertuz. Tobi Smethurst-ek (2015), *Playdead*-en bideojokoaren gai zehatz bat hartu du kontuan, traumaren kontzeptua. Eta bideojokoak nola helarazten duen aztertu du. Era orokorrago batean, Kjeldgaard eta Clasen (2019) autoreek terrorezko bideojokoek jokalarietan sortu ditzaketen efektuak aztertu dituzte, *Limbo* kasu azterketatzat hartuz.

Ikerketa horiek kontuan hartuz, komeni da *Limbo* bideojokoak dituen berezitasunak aztertzea eta azterketa oso bat gauzatzea. Adierazi den bezala, nabarmena da *Limbo*k jaso duen aintzatespena. Horregatik, bideojoko garrantzitsua izanik, garrantzia horren zergatia aztertzea egokia ikusten da. Hortaz, honako bi helburu nagusi planteatzen dira: batetik, narratiba eta mekaniken arteko erlazioa aztertzea, eta, bestetik, aipatutako bi elementuak kontuan hartuz, *Limbo* kokatu daitekeen bideojoko-generoa identifikatzea.

2.1 Metodologia

Narratiba eta jokagarritasuna era egokian aztertzeko, metodologia aproposa aplikatzea komeni da.

Alde batetik, bideojokoaren narratiba aztertzeko, Pérez Latorre-k (2010) proposatutako eredua hartzen da kontuan. Zehazki egitura narratiboari dagokionez. Latorre-k lau egitura mota definitzen ditu: lineala den argumentu adarkatua, zuhaitz-argumentua, sare sinpleko argumentua eta sare sakoneko argumentua. Egitura mota horiek bideojokoak eskaintzen dituen aukeren arabekoak dira. Hau da, bideojoko baten istorioa aldatzeko ahalmenean oinarritzen dira.

Egitura aztertzeaz gain, bideojokoen narratibak dituen beste bi elementu aztertu behar dira. Girotzea eta pertsonaiak. Girotzeak espazio ludikoarekin erlazio zuzena du. Espazio girotuak narratiba aberastu dezakeelako, hau da, testuinguru gehiago erantsi dezake. Bestalde, narratibaren elementu garrantzitsuenetarikoa pertsonaiak dira, pertsonaiak istorioa mugitzen duten elementu nagusiak direlako.

Jokagarritasuna aztertzeko, mekanikak hartu behar dira kontuan. Mekanikak bideojoko batean egin daitezkeen ekintzak dira (ibili, objektu bat hartu, hitz egin, etab.). Ekintza horiek mugak finkatzen dituzte, bideojokoan zer egin daitekeen eta zer ez adieraziz. Azterketa gauzatzeko, bideojokoak eskaintzen dituen mekaniken xehakapena egiten da. Ondoren, mekanika bakoitzak zertarako balio duen eta mundu ludikoan zer-nolako eragina duen aztertzen da.

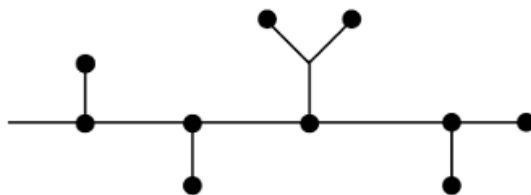
Narratibaren eta jokagarritasunaren arteko erlazioa identifikatzeko, bien arteko eragina aztertzea komeni da. Hau da, mekaniken funtzio narratiboa hartzen da kontuan. Nola mekanikak narratibak aurrera egitea eragiten duten, eta, era berean, bideojokoaren girotzearekin eta pertsonaiekin zer-nolako erlazioa duten. Azkenik, azterketa gauzatu ondoren, bideojokoaren generoa identifikatzen da.

3. *Limbo* bideojokoaren analisisia

3.1 Narratibaren analisisia. *Limbo*ren istorio lausoa

Lehenik eta behin, egitura narratiboa aztertzea egokia da. Elementu honek bideojokoaren diseinu osoa baldintzatzen duelako. Esan den bezala, Pérez Latorre-k (2010) lau egitura mota proposatzen ditu. *Limbo*k, zehazki, lineala den argumentu adarkatuaren egitura erabiltzen du. Egitura mota horretan, istorioa era linealean gauzatzen da eta jokalaria ez du narratiban eragiteko ahalmenik. Hala ere, jokalaria ingurua esploratu dezake, hautazko ekintzak edo gertaerak aurkituz. Baina horiek ez dute istorio nagusia aldatuko.

1. irudia. Lineala den argumentu adarkatua (Argumento lineal ramificado).



Erdiko lerroak istorio nagusia errepresentatzen du. Lerro horrek adarrak ditu, aipatutako hautazko egoerak edo ekintzak irudikatzen dituztenak. Narratiba lineala duten bideojokoetan, bide nagusia bakarra da. *Limbo* bideojokoan argiagoa da hori, pertsonaia soilik bi dimentsioko espazio batean mugitu daitekeelako. Aurrera egiteko bide bakar bat dago, eta egoera guztiek irtenbide bakarra dute. Helburu nagusia eskumara aurrera egitea da. Nahiz eta narratiba lineala izan, istorioa garatzeko era, guztiz bisuala da. *Limbo*k ez du testurik, ezta elkarriketarik ere. Bideojokoak duen testu bakarra hasierako menuan eta kredituetan dago. Hortaz, *Limbo*k, bere istorioa transmititzeko, girotzea, pertsonaiak eta azken horien ekintzak erabiltzen ditu.

Aipatu beharra dago, *Limbo*k baduela sinopsi labur bat. Hau da Steam saltoki digitalean dagoen deskripzioa: Bere arrebaren patuaz zalantzi, mutiko bat LIMBO n sartzen da¹. Informazio labur horrek hiru informazio-pieza eskaintzen ditu. Protagonista mutiko bat da, bere arreba bilatzen ari da eta horretarako LIMBO deitutako leku batean sartu behar du. Hala eta guztiz ere, jokalaria deskripzio hori irakurtzen ez badu, bideojokoak ez du inongo azalpenik emango (Brown Jr., 2013). Baina laster helburu nagusia aurrera egitea dela deskubri daiteke. Mutikoa nora joaten ari den jakin barik.

Umeen eta linboaren elementuek erlijio kristauari egiten diote erreferentzia. Teologia kristauaren ikuspuntutik, bataioa jasotzen ez duen ume bat hil egiten bada, haren arima linbora doa. Linboaren kontzeptua, leku edo egoera bat bezala definitu izan da. Espazio edo egoera hori ez dago guztiz definituta. Latinez, *limbus* hitzak muga esan nahi du. Kasu batzuetan, linboa, infernuko mugarekin identifikatzen da.

2. irudia. Mutikoa bakarrik eskumara edo ezkerrera mugitu daiteke.



Limbo bideojokoak espazio eta girotze iluna eta goibeltzua irudikatzen du. Bisualki guztiz monokromatikoa da, espresionismo alemaniarra edo *noir* filmen estetikara hurbiltzen dena (Kjelgaard eta Clasen, 2019). Objektuek forma figuratiboak dituzte, baina guztiak beltzak dira. Zuritasuna argiak eskaintzen du. Nahiz eta bi dimentsioko espazioa izan, hondoan nahiz aurreko maila batean, beste

¹ <https://store.steampowered.com/app/48000/LIMBO/>

objektu batzuk kokatzen dira. Era horretan, eta argiaren bidez, sakontasunaren sentsazioa helarazten da. Sakontasunaren errekursoaren bitartez, *Limbo*ren munduak xehetasun handiagoa jasotzen du. Eta beltzaren, grisaren eta zuriaren erabileraren bidez, girotze beldurgarria indartzen da. Espazioak edo mundu ludikoak, nahiz eta mundu errealean dauden elementuekin identifika daitekeen, aurrera egin ahala, *Limbo*ren munduak koherentzia handirik ez duela argiago ikus daiteke.

Bideojokoaren espazio nagusiak baso bat, lantegi bat eta hiri bat dira. Zibilizazio-guneak huts eta hondatuta daude (Kjeldgaard eta Clasen, 2019). Hondamenaren eta bakardadearen sentsazioa audioaren bitartez areagotzen da. Martin Stig Andersen-en arabera, bideojokoaren audioaren eta musikaren sortzailea, Jenssen-ek mutikoak sortu ditzakeen soinuak nabarmendu nahi zituen. Era horretan, isiltasunak eta giroan egon litezkeen beste soinuek garrantzi handiagoa hartu ahal zuten (lostchocolatelab, 2011). Horrek eragin dezake jokalaria soinu ezberdinetara arreta handiagoa jartzea. Smethurst-en arabera, Martin Stig Andersen-ek audio diegetikoa eta ez-diegetikoa nahasten ditu, soinu-paisaia disonantea eta hautsia sortuz. Diseinu-erabaki horiek bideojokoaren giro bereizgarrian laguntzen dute, ziurgabetasuna, malenkonía eta antsietatea gogora ekarriz (2011: 821-822).

Espazio huts hauetaz gain, bideojokoan, izaki bizidunak aurkituko dira. Hiru dira nagusi, eta hirurak oldarkor erakusten dira. Armiarma erraldoi bat, beste mutiko batzuk eta protagonistaren adimena kontrolatzen duten larba antzeko batzuk. Guztiek arrisku bat eragiten dute, eta armiarma nahiz mutiko horiek protagonista esplizituki hiltzen saiatzen dira.

3. irudia. *Limbo*ren izaki bizidun mehatxatzaileak.



*Limbo*ren mundu arriskutsu eta atsekabegarria aurkezten du. Beraz, erlijio kristauak duen linboaren teoria hartzen bada, pentsa daiteke Playdead bideojokoaren protagonista linbora joan dela. Hau da, hil egin dela. Eta haren arreba antzeko patua izan du. Biak hilda eta linbora joanda, mutikoa bere arreba bilatu. Baina linbo espazio arriskutsua da eta bere arau propioak ditu. Espazioaren, girotzearen, atal bisualaren eta soinuaren bidez, linboak kutsu surrealista bat hartzen du, amesgaizto bat izango balitz bezala.

Hori kontuan hartuta, Greg Kasavin-ek (2010) hurrengo adierazten du: “Jokoaren gaiek ikuspegi narratibotik ‘kanpo’ ematen dute, bizitzaren eta heriotzaren arteko lekuari buruzko bideojoko batek ez baitu zentzurik izan behar (eta ziurrenik ez luke izan behar), eta ez du erantzun argirik eman behar (eta ziurrenik ez luke eman behar)”. Hau da, identifikatutako elementu guztiek istorioaren lausotasuna indartzen dute. Espazio huts, estetika monokromatikoa eta elkarriketa nahiz testuinguru falta. Arnt Jenssen-en helburu nagusietako bat anbiguitasuna lortzea zen, istorioa era ezberdinetan ulertu ahal izatea (Nutt, 2012).

3.2 Jokagarritasunaren analisisa. Heriotzatik ikasten

Arnt Jenssen-ek zuzendutako bideojokoak hiru mekanika ditu. Ibili, salto egin eta objektuei eutsi. Hiru ekintza horietan oinarrituta, Playdead talde garatzaileak bideojoko osoa diseinatu du.

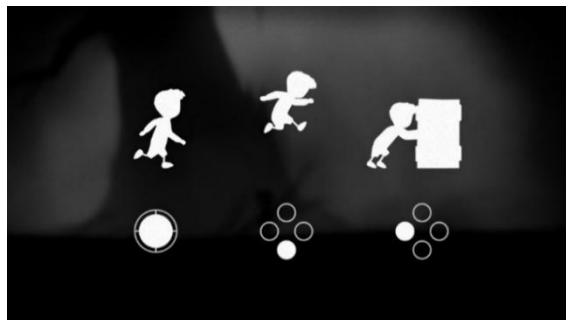
Esan bezala, mutikoa bakarrik eskumara edo ezkerrera mugitu daiteke. Aginte baten joko-palanka erabiltzen bada, mutikoaren ibilkerak bi fase ditu. Jokalaria joko-palanka eskumara edo ezkerrera zenbat eramaten duen, pertsonaia astiro ibil daiteke edo korrika egin dezake. Mugi daitekeen objektu baten kontra badoa, mutikoak objektua mugitu edo bultzatuko du.

Bestalde, zerbaiti tiratzeko, objektu bati eusteko mekanika erabiltzen da. Horren bidez, eutsi daitezkeen elementu hauek beste alde batera arrastatu daitezke, normalean leku batera heltzeko helburuarekin.

Saltoak antzeko erabilera du. Salto eginez, mutikoak hainbat oztopo gainditu ditzake. Adibidez, amildegi txikiak saihesteko edo altuegi dauden soketara heltzeko balio du. Azken ekintza hori kontuan

hartzekoa da, mutikoak automatikoki heltzen diolako. Hau da, eskalatu daitezkeen elementuetara hurbiltzen bada, pertsonaiak automatikoki heldu egingo dio. Salto eginez mutikoak heltzeari utziko dio.

4. irudia. *Limbo* dituen hiru mekanikak.

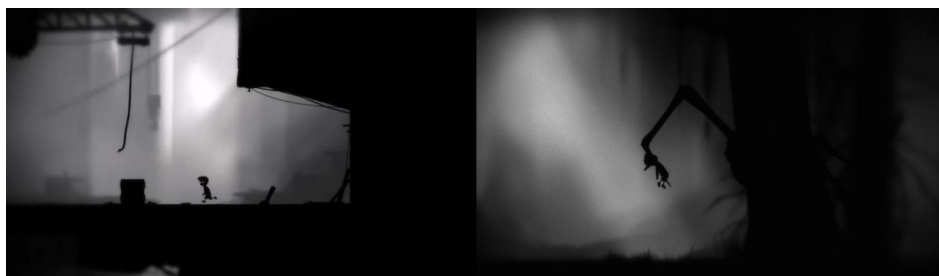


Mekanika hauek bideojokoan aurrera egiteko balio dute, horrez gain, heriotza saihesteko ere garrantzitsuak dira. *Limbo*ren protagonista mutiko bat da, ez du botere edo abilezia berezirik, eta horregatik egoera bakoitza gainditzeko beste errekurso batzuk erabili beharko ditu. Egoerek puzzle bat bezala funtzionatzen dute, jokalaria konponbide zehatza aurkitu behar du, bideojokoak eskaintzen dituen mekanikak (ibili, salto, objektuei eutsi) eta espazioaren elementuak aprobetxatuz.

Heriotza bideojoko osoan zehar aurkitu daitezkeen elementu edo kontzeptua da. Batez ere, protagonistaren eskutik. *Limbo* lehen aldiz jokatzen bada, ohikoa da behin eta berriz hil egitea. Hala ere, esan beharra dago, espazioak eskaintzen dituen elementuei arreta jartzen bazaie, heriotza saihestea posible dela. Egoera orotan pista bisualak jartzen dira, zailtasuna pista horiek deszifratzean datza. Hala ez bada, Jeppe Carlsen-en esanetan, bideojokoaren puzzleen diseinatzaile nagusia, garrantzitsua da jokalaria heriotza bakoitzetik ikastea. *Limbo* eskaintzen duen saria, egoera bakoitzaren irtenbidea bilatzea da (Sheffield, 2010).

Mutikoa hil egiten denean, iragate bat egiten da, heriotza baino lehenagoko puntu batera bueltatuz². Hori da bideojokoaren zigor bakarra. Nahiz eta hainbat alditan hil, egoera bera behin eta berriro saia daiteke. Bideojokoaren egoerak edo puzzleak huts egiteko diseinatuta daude. Kasu batzuetan, zaila izan daitekeelako lehenengo saiakera batean zer egin behar den jakitea. *Limbo* egoera mehatxatzaileak etengabe aurkezten ari da, jokalaria arreta eskatuz. Mutikoak jasaten dituen heriotzak nahiko gordinak kontsidera daitezke. Brown Jr.-en arabera, bideojoko honek heriotzak bereziki mingarriak egiten ditu, era askotan hil egin daitekeelako eta heriotza edo hilketa hauek era oso grafikoan erakusten direlako (2013: 5). Horrez gain, momentu hauetan bideojokoak segundo batzuk ematen ditu heriotza erakusteko, mutikoaren begi zuriak desagertzen diren arte (Smethurst, 2015), beraren heriotza argi geratuz. Bideojokoak deserosoak izan daitezkeen une hauen bidez, jokalaria erantzun emozional bat lortu dezake. Azken finean, jokalaria da mutikoaren heriotza bakoitzaren arduradun nagusia (Smethurst, 2015).

5. irudia.



Aipatu den bezala, *Limbo*ren mundua arriskutsua da, espazioaren eta aurkitu daitezkeen izaki bizidunen aldetik. Bideojokoan zeharkatzen diren lekuak arriskuz beteta daude. Pauso oker bat eta pertsonaia hil egin daiteke. Espazioarekin batera, izaki mehatxatzaileak ere mutikoa hil egin dezakete. Hiru mekaniken bidez, mehatxu hauei aurre egin beharko die jokalaria. Eta horretarako espazioak

² Heriotza gertatu eta gero, bideojokoak pertsonaia uzten duen lekuak, “kontrol-puntua” du izena (*checkpoint* ingelesez).

eskaintzen dituen elementuak bere mesederako erabili ahalko ditu. Inguruan dauden objektu, plataforma eta tranpen bidez, etsaiak gainditu ahal dira, eta era berean, aurrera egitea ahalbidetzen dute. Hortaz, espazioaren arriskuek elementu laguntzaile bezala funtzionatzen dute.

Zeharkatzen diren leku hauek guztiak era organikoan lotzen dira. Hau da, *Limbok* ez du maila-sistema bat. Bideojoko osoa maila luze bat bezala sentitzen da (Kasavin, 2010). Beste plataforma-bideojoko batzuek, bi dimentsioko *Super Mario Bros.* bideojokoek adibidez, mailak dituzte. Leku isolatuak izango balira bezala. Maila bakoitzean A puntutik B puntura heldu behar da, bidean hainbat motatako oztopoekin topatuz, eta maila bakoitzak bere oztopo edo giro berezia du. Playdead-en bideojokoan aldiz, ez dago mailen arteko iragaterik. Maila guztiak lotzen dituelako.

3.3 Jokagarritasunaren eta narratibaren arteko erlazioa. Heriotzaren etengabeko presentzia

Aipatu denez, bideojoko batek eskaintzen dituen mekanikek mundu ludikoarekin gauzatu daitekeen interakzioa baldintzatzen dute. Eta era berean, aurrera egitea ahalbidetzen dute. Narratibaren jarraipena eraginez.

Limbok ez du bere istorioa bideo-eszenen bitartez erakusten. Ez dago elkarriketarik ezta testuingururik. Hasieran, mutikoa baso ilun eta isil batean etzanda ikus daiteke. Mutikoa altxa dadin jokalaria joko-palanka erabili behar du. Esnatu egiten denean, bi begi zuri agertzen dira, mutikoaren aurpegian ikus daitezkeen ezaugarri bakarrak. Osorik altxatzean, jokalaria bere kabuz atzeman beharko du zer egin. Hainbat oztopori aurre egin ostean, mutikoak neska batekin topo egiten du eta hala amaitzen da bideojokoa.

6. irudia. Ezkerrean *Limboren* lehenengo planoak. Eskuman azkenengo planoak. Mutikoa, bakardadean, baso batean hasten da. Eta bere arrebarekin topatzen den unean baso batean amaitzen du.



Playdead-en bideojokoak bere istorioa ekintza gutxi batzuekin eta giroaren bidez eraikitzen du. Hau da, atal bisuala nahiz soinu-banda erabiliz. Giro ilunak, soinu aztoragarriak eta munduaren elementu mehatxatzaileak atsekabea eta arriskua transmititzen dute. Playdead estudioak mundu ludikoak eskain dezakeen giroa nabarmendu nahi izan zuen, hura narratibaren edo espazio koherente baten gainetik jarritz (Nutt, 2012). Ideia hori oinarritzat izanda istorioa eraiki egin zuten.

Narratibaren soiltasun hori mekaniketara eramaten da. *Limboren* mekanikak sinpletasunean oinarritzen dira. Hiru ekintza baino ez daude eta hiru ekintza horien bitartez oztopoak gainditzen joan behar da. Horrekin batera, bideojokoak ez du inolako interfazerik. Ez du bizitza-, abilezia- edo norabide-markagailurik. Itxurazko sinpletasun hau filosofia-diseinu baten barruan sartzen da, erauzpen bidezko diseinua³ deitutakoa (*design by subtraction*). Bideojokoak garatzeko ideia horretan kontzeptu gutxi batzuei lehentasuna eskaintzen zaie (gai bat, mekanika bat, une bat, etab.). Kontzeptu nagusiarekin lotzen ez diren elementu jokagarri, narratibo, bisual edo musikal guztiak baztertu egiten dira. Arnt Jenssen-en arabera, pentsatuta zuten edukiaren % 70 ez zuten bideojokoan sartu, adibidez, puzzleetarako hainbat ideia baztertu zituzten (Nutt, 2012).

Limboren kasuan, itxuraz haren jokagarritasunak eta narratibak sinpleak iruditu dezakete, baina hori oinarritzat hartuta, elementu horiek kontzeptu batekin erlazionatzen dira: heriotzarekin. Esan den bezala, hiru mekaniken helburu nagusia aurrera egitea eta heriotza saihestea da. Bideojokoak hiru ekintzen bitartez eraikitzen du bere diseinua. Mekanika horiek ez dute, printzipioz, ekintza bortitzik inplikatzeko. Ibiltzeak aurrera egitea ahalbidetzen du, salto egiteak oztopoak gainditzea eta objektuei heltzeak ingurunearekin interakzio zuzena eskaintzen du. Une gehienetan hiru mekanika horiek konbinatzen joan beharko dute. Beti aurrera egiteko, normalean heriotza saihesteko, baina beste une batzuetan heriotza

³ Diseinu-filosofia honen garatzaile nagusia Fumito Ueda da. Beraren bideojokoak ideia honen inguruan oinarritu dira.

ere eragiteko. Hau da, nahiz eta mekanika horiek ez izan bortitzak, ekintza horien bidez, indarkeria gauzatu daiteke. Eta indarkeria horrek orokorrean heriotza bat edo gehiago eragin dezake, bideojokoaren gai nagusiarekin zuzenean erlazionatuz.

Heriotzaren kontzeptua, esplizituki nahiz inplizituki aurkitu daiteke bideojoko osoan. Alde batetik, aurrera egin ahala beste pertsona batzuen, agian mutilen eta nesken, gorpuak aurkitu daitezke. Bestalde, mutikoa edozein unetan hil daiteke. Pertsonaia hori bereziki garrantzitsua da jokalaria kontrolatzen duelako. Bere kontrola ondo sentitzeko helburuarekin estudioak arreta handia jarri zuen mutikoak dituen animazioetan, bai bizirik dagoenean, bai heriotza makabroetan. Hiru urtez egon ziren haren animazioak eta fisikak garatzen (Nutt, 2012).

Baina, adierazi den bezala, mutikoak berak beste izaki bizidun batzuen heriotza ere eragin dezake. Bideojokoan zehar, armiarma erraldoia, mutil oldarkorrek eta adimena kontrolatzen duten larba zuriak hil egin behar dira. Aipatu denez, espazioak eskaintzen dituen elementuen bidez. Une batzuetan bideojokoak helarazten duen baretasuna beste uneen krudelkeriarekin nahasten da (Nutt, 2012).

Espazioa bera ere elementu arriskutsua da. Smethurst-en arabera, bideojokoan aurrera egin ahala, mutikoak jasan ahal dituen heriotzak inpersonalagoak bilakatzen dira. Baso batean agertzen diren izaki bizidun oldarkorretatik leku industrializatu batera igarotzen da. Leku horiek arriskutsuak izanik (2015: 823). Smethurst-ekin jarraituz, makinak nabarmentzen diren lekuak ez daude pertsona batera egokituta, eta heriotza asko, makina horiek sortzen dituzten automatizazio-prozesuek eragiten dituzte (2015: 823).

Izaki bizidunak nahiz zibilizazioak eraikitako teknologia eta eraikinak arriskutsuak dira. Linboa, heriotzaren errepresentazio gisa, arriskutsua da. Baina linboa munduaren irudikapen abstraktua da. Eta hortaz, arrisku hori mundu errealetik dator. Mutikoaren itxaropen bakarra bere arreba aurkitzea da, hau da, konexio emozional bat duen pertsona bakarra aurkitzea. Jenssen-ek adierazten du amaieran inpaktua bilatzen zuela, bideojoko osoan zehar senti daitekeen bakardadearen ondoren (Nutt, 2012).

4. Ondorioak

Ibiltzea eta salto egitea plataformen generoaren oinarritzko mekanikak dira, 1985eko *Super Mario Bros* bideojokoak zabaldu eta hobetu zituenak. Plataforma-bideojoko klasikoek (*Sonic The Hedgehog* (1991), *Mega Man* (1987), *Kirby's Dream Land* (1992) etab.) jokagarritasunean jartzen dute oinarria. Istorioa, eta kasu askotan, giroa, elementu osagarriak dira. Guztiek antzeko edo mekanika berdinak dituzte, ezberdintasunak pertsonaien abilezietan, mugimenduan eta espazioaren diseinuan daude. Baina, funtsean, oinarria berbera da. *Limbo* plataforma-bideojoko hauen oinarritzko elementuak hartzen ditu. Ibiliz eta salto eginez hainbat oztopo gainditu behar dira, mailaren amaierara heldu arte. Baina *Playdead* estudioaren opera prima beste elementuen bidez plataformen generotik aldentzen da.

Era nahiko misteriotzuan kontatzen den istorioa da *Limbo*ren ezaugarri nagusietako bat. Istorio iluna, giro eta atal bisual ilunaren bidez kontatzen da, plataforma klasikoen giro nahiz pertsonaia koloretsuekin kontrastatuz. Gainera, *Limbo*ren mundua ez da mailen bitartez lotzen eta aurrera egiteak jokariaren arreta osoa eskatzen du, edozein momentutan heriotza aurkitu dezakeelako. Horrek erritmo geldo bat eskatzen du. Hala ikus daiteke mutikoaren animazioetan. Ez da azkarra, ez ditu salto oso handiak ematen eta objektuak arrastatzea edo bultzatzea kostatzen zaio.

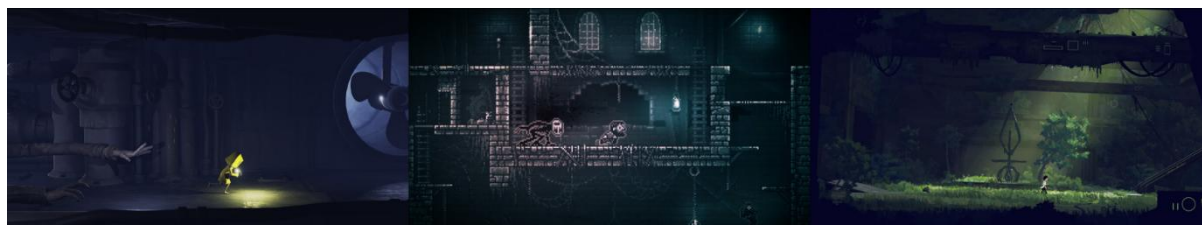
Baina plataforma klasikoetatik gehien ezberdintzen duen elementua espazio-puzzelearen inplementazioa da. Bideojoko klasiko horietan, aurrera egitea jokariaren abileziaren kontua da, baina *Limbo*ren kasuan, adimena erabili behar da. Hortaz, *Prince of Persia* (1989) edo *Another World* (1991) bezalako bideojokoekin ere erlazio estua du. Animazioan eta giroan pisu handiagoa jartzen duten bideojokoak dira. Egoera bakoitza hobeto pentsatu behar da. Ez dute maila-sistemarik eta mundu ludikoa era organikoago batean antolatzen da, maila handi osoa eta labirintikoa planteatuz.

Esan daiteke, *Playdead*-en bideojokoak bi dimentsioko plataforma klasikoen jokagarritasuna eta puzzle-plataforma bideojoko klasikoen girotzea hartzen dituela, plataformen generoan sar daitekeen planteamendu garaikideago bat sortuz. Hala ere, kontuan hartu behar da *Limbo*ren arduradun nagusiek ez dutela genero zehatz batean sartu nahi. Plataformen generoaren hainbat elementu falta zaizkiola adierazten dute. Plataformen eta puzzleen generoetara hurbiltzen den bideojokoa da, baina haiek euren kategoria propioa sortu dutela aipatzen dute (Nutt, 2012). *Limbo* egiteko, ez zuten etiketa zehatzik nahi ezta inolako inposiziorik ere. Inbertitzaileen iradokizunetatik urrun egon nahi zuten, euren erabaki propioak egiteko ahalmena bereganatu (Nutt, 2012).

Horregatik *Limbo* konbentzioetatik aldentzen den bideojokoa da. Edo horiek hartzen ditu, plataformen generoaren birdefinizio bat gauzatuz. Bideojokoaren girotze lausoa generoarekin alderatu daiteke. *Limbo* plataforma eta puzzleen generoen artean mugitzen da, bere linbo propioan dago.

Azkenik, garrantzitsua da aipatzea Playdead-en obrak industria independentean izan duen eragina. Zenbait bideojoko inspiratu ditu, gaur egun *Limbo* bezain arrakastatsu izatera heldu direnak. *Little Nightmares* (2017), *Gris* (2018), *FAR: Lone Sails* (2018), *Inmost* (2019), *Darq* (2019) eta *Planet of Lana* (2023) dira horietako batzuk. Guztiek mekanika sinpleak, hitz gabeko eta girotzean oinarritutako narratiba, eta gai ilunak dituzte.

7. irudia. Ezkerrean *Little Nightmares*, erdian *Inmost*, eskuman *Planet of Lana*.



5. Etorkizunerako planteatzen den norabidea

Hasiera batean, *Limbo* bideojokoen industrian, zehazki eremu independentean, izan duen eragina aztertzea planteatu zen. Baina horrek analisi sakonago bat eskatzen zuen eta kasu-azterketak nahiz konparaketak egitea gomendagarria zen. Horregatik analisi zabalago bat egitea planteatu daiteke, gaurkotuagoa ere, Playdead 2016an beste bideojoko bat argitaratu zuelako. *Inside* deitutakoa. Bideojoko horrek *Limbo*ren ezaugarri narratibo nahiz jokagarriak ditu, sekuela bat izango balitz bezala. Bideojoko horrekin batera konparaketa bat egitea ere egokia izan daiteke. Industriaren ikuspuntutik aztertu nahi bada, Playdead-en ekoizpen-prozedurak aztertzea komeni da. Independentziak izan ahal dituen ekarpenak nahiz zailtasunak kontuan hartuz eta estudioaren bilakaera aztertuz.

6. Bibliografia

- Brown Jr., J. (2013). *Limbo and the Edge of the Literary*. Electronic Literature Organization 2013: Chercher le texte, Paris, Frantzia. <https://elmcip.net/critical-writing/limbo-and-edge-literary>
- Juul, J. (2020). The Independent Mode: A Functionalist Account of Independent Games and Game History. *Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1–4. <https://doi.org/10.1145/3402942.3409787>
- Kasavin, G. (2010eko abuztuaren 2a). *Infernal Logic*. Truth, Love, and Courage: Games as Stories. <https://kasavin.blogspot.com/2010/08/infernal-logic.html>
- Kjeldgaard-Christiansen, J., & Clasen, M. (2019). Threat simulation in virtual limbo: An evolutionary approach to horror video games. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 11(2), 119–138. https://doi.org/10.1386/jgvw.11.2.119_1
- Lostchocolatelab (2011ko abuztuaren 1a). “*Limbo*” – Exclusive Interview with Martin Stig Andersen. Designing Sound. <https://designingsound.org/2011/08/01/limbo-exclusive-interview-with-martin-stig-andersen/>
- Nunneley-Jackson, S. (2011ko azaroaren 10a). *Limbo sells over 1 million, Mac version before year's end*. VG247. <https://www.vg247.com/limbo-has-sold-over-1-million-units-mac-version-to-release-before-years-end>
- Nutt, C. (2012ko otsailaren 24a). *Hanging in Limbo*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/business/hanging-in-limbo>
- Pérez Latorre, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* [Universitat Pompeu Fabra]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=119706>
- Sheffield, B. (2010eko abuztuaren 16a). *GDC Europe: Limbo's Carlsen On Making Players Your Worst Enemy And Your Best Friend*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/gdc-europe-i-limbo-i-s-carlsen-on-making-players-your-worst-enemy-and-your-best-friend>
- Smethurst, T. (2015). Playing Dead in Videogames: Trauma in Limbo. *The Journal of Popular Culture*, 48(5), 817–835. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12330>