

La perfección en la partida: la ruta *no hit* como forma de resignificación jugable

Antonio Francisco Campos Méndez
Universidad Loyola

Perfection in gameplay: the no hit run as a form of playable re-significance

RESUMEN ABSTRACT

Con casi medio siglo a sus espaldas, el videojuego se ha convertido en un medio sumamente popular que ha alcanzado un amplio espectro social. Con su avance ha ido encontrando nuevas formas de significación que van más allá de su aparato interactivo, convirtiendo la experiencia de juego en un espectáculo para un público cercano, que comparte sus mismas ideas en un intercambio constante. Una de estas formas, heredera de otras dinámicas como las *speedruns*, es la *no hit*, es decir, superar un videojuego sin recibir un solo golpe. Este artículo trata de expresar aquellos elementos aludidos en la experiencia *no hit*, su aplicación y las particularidades observadas en *Team Hitless*, un conglomerado de jugadores y juegos que coordinan reglas comunes junto con aquellas particulares a cada videojuego contemplado.

With almost half a century behind, video games have become a very popular medium, reaching a wide social range. With their development, video games have found new forms of significance that goes beyond their interactive artifact, transforming the gaming experience into a spectacle for a close public that shares similar ideas in a constant exchange. One of these forms, heir of other dynamics as speedruns, are the no hit runs. This type of gameplay involves beating the game without taking a single hit. This study tries to express those elements included in the no hit experience, their application and the particularities observed in Team Hitless, a group of games and players that coordinates common rules with some others specific for each game.

PALABRAS CLAVE KEYWORDS

Videojuegos; Jugadores; Experiencia de juego; Mecánicas de juego; *No hit*.

Video games; Players; Gaming experience; Game mechanics; No hit.

La perfecció a la partida: la ruta no hit com a forma de resignificació jugable

RESUM

Amb gairebé mig segle al darrere, el videojoc s'ha convertit en un mitjà summament popular que ha aconseguit un ampli ressò social. Amb el seu avenç ha anat trobant noves formes de significació que van més enllà del seu aparell interactiu, convertint l'experiència de joc en un espectacle per a un públic proper, que comparteix les mateixes idees i amb el qui es manté un intercanvi constant. Una d'aquestes formes, hereva d'altres dinàmiques com les *speedruns*, és la *no hit*, que consisteix en superar un videojoc sense rebre cap cop, sense cometre errors. Aquest article tracta d'expressar aquells elements al·ludits en l'experiència *no hit*, la seva aplicació i les particularitats observades a *Team Hitless*, un conglomerat de jugadors i jocs que coordinen regles comunes juntament amb altres de particulars específiques de cada videojoc contemplat.

PARAULES CLAU

Videojocs; Jugadors; Experiència de joc; Mecàniques de joc; *No hit*.

1. Introducció

Las formas de juego han variado a lo largo de los años en el videojuego (Donovan, 2018). No sólo se han planteado y realizado mejoras a esos mecanismos clásicos, sino que, como parte de la compleja riqueza del medio videolúdico, las implementaciones establecidas a partir de la iteración con su propia constitución han hecho que su concreción sea mucho más dispersa. El videojuego se ha convertido en un espacio multidiverso, rompiendo las fronteras de sus participantes. Su forma más básica, entendida desde el punto de vista de la emisión-recepción puede discernirse entre muchas interpretaciones: desde un público que no juega hasta jugadores que producen. Son muchas las ampliaciones que se pueden hacer a este respecto, pero centrándonos en la base de este artículo se pueden reunir distintos elementos aquí comentados.

El videojuego ha conseguido una importante ampliación a través de distintos momentos que han afectado tanto a la realización de sus obras como a su alcance masivo. En concreto, la aparición de los medios de entretenimiento por internet ya sea en directo o en diferido ha permitido que su público se amplíe (Wulf et al, 2020). Ahora, la participación para con la obra en cuestión contribuye a crear un entretenimiento mayor basado en la observación de jugar. Pero esto sería algo limitado, ceñido sólo a unos pocos participantes que copan las parcelas de entretenimiento. En cierto modo, es así como ocurre, pero estas nuevas plataformas permiten acercar las formas de participación a prácticamente cualquier espectador/a. Por ello, las formas de consumir el videojuego se han ampliado, haciendo que sus entendimientos clásicos queden extremadamente limitados.

Como en cualquier formato de entretenimiento, algunas poseen mayor éxito que otras, pero de muchas de ellas se pueden obtener interesantes perspectivas sobre las nuevas formas de juego. Una de las más exitosas por señalar y potenciar las cualidades a los mandos de los jugadores son las rutas *speedruns*, consistentes en superar un videojuego en el menor tiempo posible. Para ello, los jugadores requieren de un conocimiento exhaustivo no sólo de la experiencia base, sino de su propia construcción entendida desde las bases de sus creadores para poder quebrarlas a su antojo y así jugar en una nueva dimensión. Debido a su trayectoria y al importante éxito obtenido a lo largo de los años, tanto en el número de jugadores como de espectadores (realizando incluso eventos benéficos), son varias las propuestas que han surgido siguiendo ese espíritu de superación por parte de los jugadores. En contraposición a esa ruptura del juego que proponen las *speedruns* para su superación, las rutas *no hit* se basan en la masterización de la experiencia. Una ruta *no hit* consiste en superar un videojuego de principio a fin sin recibir ni un sólo golpe. Este nuevo objetivo apunta a una superación no sólo del jugador, sino también de la experiencia base. Lo relevante aquí es que, para realizar esta hazaña contemplada

más allá de la experiencia, el jugador o jugadora debe conocer al pie de la letra las formas de juego planteadas durante toda la experiencia, llevarlas a su máxima expresión e iterar sobre ellas para establecer nuevas formas y entendimientos que permitan aplicar dinámicas que le lleven a superar esta ruta *no hit*.

Del mismo modo, a nivel básico el objetivo *no hit* es claro, pero al ser una experiencia conjunta, se ha realizado una reglamentación muy interesante, con unos conceptos comunes junto a otras disquisiciones acordes a las distintas experiencias planteadas por los videojuegos contemplados. Asimismo, este fenómeno también posee una apertura considerable, de tal forma que aquellas obras que se van introduciendo pueden tener consideraciones iniciales que, poco a poco, se van matizando e, incluso, complicando.

2. Reglas y objetivos de juego

Los videojuegos poseen unas ciertas bases sobre las que estructurar su propia experiencia. En tal modo, como forma de sentido para el mismo medio, se encuentran las reglas de juego, las cuales permiten establecer la esfera jugable. La concepción de Huizinga (2007) trataba a las reglas como un elemento claro y evidente sobre el círculo mágico en el que se encuentra el (video)juego. De hecho, su verdadera importancia reside en la significación absoluta que posee para con el (video)juego, mientras que, alejado de este, no tiene relevancia alguna (Huizinga, 2007). Igualmente, las reglas no son inamovibles, sino que cambian según la experiencia considerada. El juego puede derivar su reglamentación, pero no desprenderse de ella pues, en tal caso, carecería de estructura (Huizinga, 2007). Esta capacidad se extiende hasta la construcción realizada por Sicart (2009) donde la regla sirve como instrumento para comunicar aquellos valores que permiten conocer de qué manera se juega (2009, p. 108).

Para Hughes (1999), las reglas de juego pueden interpretarse y reinterpretarse según los motivos y significados, de manera que su invocación o, por el contrario, ignorancia pertenecen al jugador, permitiendo que se desarrollen unas formas de juego u otras y, en consecuencia, diversas experiencias (1999, p. 94). La consideración por parte de Heide Smith (2006) se circunscribe más a su anclaje en el juego, en contraposición a la participación del jugador. Según su planteamiento, las reglas de juego asignan diferentes valores a los eventos durante la experiencia, incluso a aquellos que permiten finalizar el juego (2006, p. 67). Para Salen y Zimmerman (2004), las reglas de juego sirven como definición de un conflicto artificial que lleva a una conclusión (2004, p. 94).

No obstante, se produce una cercanía con otra serie de conceptos que derivan de las mismas reglas. Salen y

Zimmerman consideran los objetivos una parte fundamental de la construcción jugable (2004, p. 259). Señalan cómo la dificultad de consecución permea a lo largo de la experiencia (2004, p. 251), estableciendo un conflicto necesario para mantener el interés. Los objetivos de juego están definidos por las reglas (2004, p. 259), introduciéndose como parte de la estructura principal para, al mismo tiempo, definir el desenlace del videojuego. Este planteamiento se acerca en gran medida a los postulados de Smith (2006).

El valor otorgado por las reglas que trata el investigador reside en los mismos objetivos de juego, aquellos puntos de la experiencia que se desea alcanzar. Precisamente, este valor es algo esencial en la percepción jugable. Salen y Zimmerman distinguen entre dos capas de profundidad de juego, el nivel macro y el nivel micro (2004, p. 339). El primero se relacionaría con aquellas acciones que permiten llegar al final de la experiencia, mientras que el segundo se ciñe a actividades más comunes, referidas a momentos concretos. A partir de aquí, con relación a los dos niveles de profundidad en el juego, se encontrarían los objetivos a largo plazo y los objetivos a corto plazo (2004, p. 340). En un primer momento, podría establecerse un único objetivo a largo plazo, consistente en finalizar el juego. Sin embargo, los objetivos a corto plazo permiten estructurar otros a largo plazo que ofrecen un placer constante en el *gameplay* (2004, p. 340). Heide Smith (2006) se acerca considerablemente a esta idea a partir de los objetivos finales, es decir, aquellos que implican completar un apartado concreto, y los objetivos próximos, los cuales permiten llegar a los finales (2006, p. 73).

Siguiendo con la idea sobre el desarrollo de los objetivos a corto plazo, Salen y Zimmerman (2004) tratan de analizar la función del jugador, tanto en el reconocimiento como en la creación. Una vez el sistema es reconocido, es posible establecer objetivos autoimpuestos por parte del jugador a corto plazo, de tal forma que, al alcanzar el objetivo final o a largo plazo, la experiencia difiera de la preestablecida (2004, p. 350). Por tanto, el jugador elabora parte de su misma experiencia a partir de su relación con el sistema de juego. No obstante, el reconocimiento de ese mismo sistema y, por extensión, de los objetivos originales del juego se encuentran a partir de la familiarización con las reglas. Juul (2005) propone tres componentes para la distinción de objetivos: valoración de posibles resultados (positivos o negativos), esfuerzo del jugador y cercanía del jugador a algún aspecto del resultado (2005, p. 35). No obstante, este reconocimiento parece planteado a partir de un acercamiento casi inconsciente por parte del jugador. Heide Smith (2006) lo relaciona más a la misma acción en el juego, el aprendizaje de las mecánicas y reglas que llevan a un descubrimiento de los objetivos o, por el contrario, a una visión más general ligada a la categoría del juego y la caracterización propia de su estructura (2006, p. 70).

3. Tipologías de jugador

El acercamiento hacia la figura del jugador es complejo. Aunque es posible delimitar muchas de las cuestiones acordes a su expresión, el constante cambio que experimenta el videojuego como medio hace que la recepción sea divergente. Por ello, las identificaciones realizadas pueden responder a formas que se complementan entre sí al considerar una experiencia de juego.

Uno de los elementos estimables a la hora de aproximar la cuestión del videojuego con respecto al jugador, es la frónesis lúdica (Sicart, 2009, p. 113). Tomado de Aristóteles, la aplicación a la esfera de juego se establecería como un conocimiento ético que se encuentra presente en el juego. De esta forma, se extiende a una evaluación lógica y ética (2009, p. 113). Esta sería la primera forma de operación que posee la frónesis lúdica, el razonamiento que acompaña al comportamiento del jugador como sujeto de la experiencia. No obstante, la naturaleza construida que posee el videojuego hace que, en determinadas ocasiones y según la obra considerada, la operación por parte del instrumento lúdico pueda ser contraria al comportamiento lógico y/o ético del jugador. De esta forma, el videojuego "impone" una frónesis lúdica, forzando una respuesta concreta por parte del jugador para avanzar en el desarrollo (2009, p. 113).

Tomando en consideración la cuestión sobre los objetivos, Salen y Zimmerman (2004) distinguen este elemento de las motivaciones de juego. Sin embargo, el acercamiento por parte del jugador puede responder a cuestiones y motivos muy diferenciados. Seguir el objetivo principal de la obra puede ser un vehículo para el jugador, en tanto su principal interés en la experiencia es el mero hecho de jugar, incluso asociado a cuestiones sociales y/o culturales (2004, p. 260). Por otro lado, Sicart (2009) contempla la interpretación del sistema (y, por tanto, de sus objetivos) como la propia definición de jugar, eligiendo las estrategias más apropiadas para cada jugador, las cuales no tienen por qué ser las más óptimas para la consecución de objetivos (2009, p. 118). La familiarización con el sistema da paso a la actividad completa de juego (Sweetser y Johnson, 2004, p. 322).

Una parte crucial y a partir de la cual el jugador decide qué estrategias tomar son las limitaciones que plantea el sistema (Sicart, 2009, p. 114). Aun cuando se ofrece libertad para el jugador, es una libertad ceñida a unos límites establecidos por las mecánicas y dinámicas que conforman el sistema de juego. Aun así, el aparato comunicativo bidireccional que supone el videojuego provoca que las limitaciones del sistema reciban una respuesta en forma de *gameplay* por parte del jugador, estableciendo la experiencia de juego como resultado (Sicart, 2009, p. 118). Por tanto, la propia figura del jugador no se crea por la cantidad de victorias que obtiene, sino por la manera de

conseguirlas según los comportamientos que toma frente a las limitaciones del sistema (Sicart, 2009, p. 119).

A partir de aquí, es posible entrar a considerar las tipologías de jugador. El acercamiento por parte de Smith (2006) permite establecer unas bases que se extienden hasta investigaciones más recientes, con cuatro modelos de jugador según distintas consideraciones relativas a la experiencia de juego (2006, pp. 23-24):

1. El modelo de jugador susceptible (the Susceptible Player Model): en este tipo, el comportamiento del jugador al terminar el videojuego está condicionado por elementos de la misma experiencia.
2. El modelo de jugador selectivo (the Selective Player Model): las elecciones del jugador entre la generalización de medios, así como entre obras o tipos específicos, están basadas en preferencias personales.
3. El modelo de jugador activo (the Active Player Model): el jugador se involucra con el videojuego o con el espacio de juego de maneras que incluso los diseñadores no han sido capaces de definir previamente.
4. El modelo de jugador racional (the Rational Player Model): el jugador optimiza los recursos necesarios para lograr alcanzar los objetivos de juego.

Smith (2006) añade a esta categorización una subdivisión, identificando el videojuego como centro de consideración en el jugador racional y en el activo, mientras que en el susceptible y en el selectivo es el jugador el que se establece como punto principal de las resoluciones.

4. Comunidades de juego

Muchos de los movimientos y/o actividades relacionadas con el videojuego actual, así como la diversidad de públicos a los que se dirige, se deben en gran medida a una creatividad global. El alcance del videojuego se ha amplificado considerablemente, de tal forma que las clasificaciones de jugadores anteriormente comentadas requieren de una expansión hacia un contexto más extenso. Las modalidades de juego consistentes en el reto se reúnen en un conglomerado de jugadores y jugadoras que comparten aproximaciones a estas cuestiones. Se crean comunidades con valores compartidos sobre la experiencia de juego, con cada jugador siendo responsable de su aportación tanto a las prácticas de juego como a la comunidad (Sicart, 2009, p. 112). Aun así, la experiencia generalizada puede contribuir a compartir formas alternativas a las proposiciones de juego, incluso alterando su propia condición (Sicart, 2009, p. 119). No obstante, a tenor de esta cuestión, cabe señalar que la propia reglamentación de este tipo de retos (y, en concreto,

Reglas y objetivos de juego	Tipologías de jugador	Comunidades de juego
Las reglas como instrumento de comunicación por parte del videojuego	La adaptación del jugador a aquello que se establece desde la misma dimensión de juego	Aportaciones entre distintos jugadores que elaboran una diversidad de experiencias
Objetivos definidos a partir del establecimiento de las mismas reglas	La creación del comportamiento jugable a partir de las "limitaciones" que estructura el mismo videojuego	La importancia de distintas dimensiones comunitarias para establecer el reto de juego
Relación constante entre los objetivos a corto plazo y a largo plazo según el desarrollo de la partida	Diversos modelos de jugador en base a los posibles acercamientos al medio	Vínculos online entre distintas tipologías de jugador que elaboran una perspectiva conjunta de colaboración

Tabla 1. Concreción de elementos presentes en la jugabilidad *no hit*. Elaboración propia.

de la *no hit*), contemplan aquellas alteraciones que son permitidas o no para ajustarse a estas formas de juego.

Todo este apartado corresponde la figura del jugador como parte de la comunidad, pero es importante considerar los mensajes que traslada para que se den este tipo de aportaciones por parte de estos grupos. Según Sicart (2009) estos videojuegos permiten una apertura ética, reconociendo la presencia de estas comunidades morales, las cuales determinan aquellas mecánicas y dinámicas que serán permitidas para aproximarse a los distintos retos propuestos (2009, p. 218).

Para elaborar estas conjunciones de jugadores, existen varios elementos cruciales a la hora de considerar su evolución. Para González Herrero (2011) el surgimiento de la Web 2.0 como forma colaborativa e inclusiva, permite que la relación entre creadores y usuarios gire en torno a la creación de contenidos (2011, p. 121). A partir de estas interacciones online, los jugadores y jugadoras pueden encontrar personas afines desde distintos tipos de características, tanto relacionadas con el contexto lúdico como personal (González Herrero, 2011, p. 130). De tal forma, las relaciones establecidas también sirven a intereses de socialización, aunque su construcción difiere. En el estudio realizado por Trepte, Reinecke y Juechems (2012), los jugadores analizados reconocen que el apartado social del videojuego es sumamente importante como motivador (2012, p. 832). Sin embargo, el impacto creado por el videojuego permite crear una socialización sin apego emocional (Trepte et al. 2012, p. 833). Esto, llevado al estudio que nos concierne, se refiere a los intereses relacionados con aquellas técnicas y/o reglamentaciones necesarias para acometer los retos que unen a la comunidad. No obstante, esta afirmación resulta ciertamente incompleta. Tal y como señalan los autores más adelante en su investigación, existen similitudes en multitud de aspectos que permiten que este conjunto de intereses

compartidos en el videojuego online se pueda extrapolar al apartado offline (Trepte et al. 2012, p. 834).

Carrillo Vera (2015) establece que, aunque es cierto que los juegos online multijugador han contribuido a reelaborar la cultura común del videojuego, estas comunidades se sustentan en una actividad social que se extiende fuera del contexto videolúdico. Es algo observable en la comunidad *no hit*: entre ellos y ellas comparten nuevas estrategias para acometer las rutas en los distintos videojuegos, pero también poseen vínculos de cercanía social que exteriorizan en redes sociales y chats interactivos. Cabe destacar que la gran mayoría de videojuegos contemplados en el espectro *no hit* se desarrollan de forma offline. De esta forma, el contacto social entraña mucho más interés para estas comunidades, formado más allá del título en cuestión y dejando a un lado la concepción del jugador aislado (Carrillo Vera, 2015, p. 44). No existe como tal un interés competitivo, sino una concepción de colaboración y entusiasmo compartido a la hora de celebrar los logros entre los distintos miembros de la comunidad o al organizar eventos sociales que permiten que este fenómeno pueda llegar a cada vez más jugadores y jugadoras (Carrillo Vera, 2015, p. 44).

Recorridos estos elementos, podemos concretar la siguiente tabla para enumerar y sintetizar las características observadas como parte del conglomerado que sustenta la jugabilidad no hit (ver tabla 1).

5. No hit como gameplay disruptivo

Tras haber repasado de qué manera se establecen los tipos de jugadores y sus comunidades, es conveniente llevarlo a la práctica. Existen diferentes formas de acercarnos a la idea del *gameplay* disruptivo, es decir, aquel que se expande más allá del objetivo principal. Partiendo de esta base, el/los objetivo/s de juego, Juul (2013) estructura tres tipologías que se relacionan con la experiencia que obtiene el jugador y el vínculo existente con la misma. De esta forma, tendríamos el objetivo a completar, aquel que se establece como principal en la expe-

riencia, el objetivo transitorio, pues puede alterarse durante el desarrollo o constituirse como la misma experiencia completa al circunscribirse en breves formatos a completar; y los objetivos de mejora, que apelan directamente a la habilidad del jugador y su deseo de superación (2013, pp. 85-86). Asimismo, Juul explica cómo estos objetivos se aplicarían a formas alternativas de juego como las *speedruns*, consistentes en superar un videojuego en el menor tiempo posible, aprovechando todo tipo de recursos, incluso fallas de diseño. Según los objetivos establecidos por Juul, las *speedruns* consistirían en la unión entre objetivo transitorio (superar el juego en el menor tiempo posible) y objetivo de mejora (la intención por parte del jugador de disminuir el tiempo para superar el juego), al objetivo a completar (es decir, llegar al final de la experiencia) (2013, p. 86).

La aplicación de esta visión a las reglas está supeditada al acercamiento por parte del jugador. Salen y Zimmerman (2004) amplían el concepto de regla hacia una conjunción en forma de una estrategia original, la cual se ve superada por las estrategias degenerativas, algo que se acerca mucho más a las formas de juego *no hit*. Mientras que las *speedruns* se sirven de puntos en el diseño que pueden llegar a quebrarse, las estrategias degenerativas permiten aprovechar debilidades de las mismas reglas de juego, sin llegar a romperlas (2004, pp. 271-272). Bien es cierto que existe una línea muy difusa que separa ambas concepciones, sin ser ninguna de ellas invalidada, ya que se sirven de la intervención directa del jugador. Surge aquí la figura del jugador dedicado, que Salen y Zimmerman consideran como aquel que busca convertirse en un experto del juego, estudiando sus mismas reglas y maximizando sus oportunidades de juego (2004, p. 269). El jugador dedicado testea hasta el límite las reglas establecidas en el juego, elaborando sus propias estrategias. Por su parte, Aarseth (2007) considera esta figura como el jugador implicado, surgiendo de la misma esfera de juego, que le permite realizar cosas inesperadas que no están explícitamente prohibidas (2007, p. 132). Para Aarseth, el jugador practica un *gameplay* transgresor, oponiéndose a la tiranía del juego y aportando su propia identidad (2007, p. 132).

6. Metodología

Para llevar a cabo un análisis sobre la resignificación que supone el *no hit*, los elementos establecidos en el marco teórico serán cruciales. Reglas, objetivos y jugador son tres pilares fundamentales de la experiencia jugable, de tal forma que su cometido en la jugabilidad *no hit* permitirá observar de qué forma se construyen nuevos parámetros. Comenzando por un análisis de las reglas de juego, la aproximación principal se basa en Smith (2006) en cuanto a su relevancia en la experiencia completa para, posteriormente, enfrentarlo a la reglamentación propia de la corriente *no hit*, establecido en el portal *Team Hitless*. Es por ello que, aunque los videojuegos

que poseen a día de hoy rutas *no hit* conocidas son numerosos, en este artículo se contemplarán aquellos incluidos en *Team Hitless*. Por tanto, las reglas de *no hit* serán tratadas en términos generales, realizando las pertinentes puntualizaciones necesarias en determinados juegos.

Siguiendo con este propósito, considerando la íntima relación entre reglas y objetivos, el siguiente aspecto de análisis concernirá a este último elemento. Se realizará considerando dos puntos de vista teóricos: los objetivos a corto plazo y a largo plazo de Salen y Zimmerman (2003), según el nivel macro y micro, junto a los objetivos presentes en el juego según la experiencia del jugador, establecido por Juul (2013). De esta forma, se realizará un análisis tanto de la propia *no hit* lograda, como de la preparación requerida, a través del aprendizaje y de los propios objetivos marcados por el jugador. Asimismo, este planteamiento permitirá diferenciar al *no hit* del *speedrun* respecto a la estructura de objetivos.

Por último, la tipología de jugador será analizada según las posturas de Smith (2006). Su aplicación irá dirigida a las particularidades de los jugadores y jugadoras en el *no hit*, sus aproximaciones al aprendizaje de los pormenores de cada ruta y la idea de comunidad que poseen.

7. Reglas *No hit*: expandiendo la configuración inicial

Como ya se ha comentado anteriormente, el videojuego establece una experiencia base, cercada a partir de unas limitaciones que se complementan con las mecánicas y dinámicas que dispone. Ante tal respecto, las reglas de juego permiten englobar todos estos conceptos y estructurarlos con un sentido que sea comprendido por el jugador. Este sentido puede entenderse como la principal valoración extraíble de la experiencia, haciendo que esas limitaciones de juego sean más un elemento natural que una libertad artificial.

Todo acaba elaborando un sistema comprensible en el que el jugador puede moverse según su propio acercamiento hacia la experiencia. Una vez superada y comprendida, es posible dar paso a la reglamentación *no hit*. Este es el primer aspecto crucial para poder aprender y jugar según este tipo de experiencias. Las reglas base requieren de una masterización absoluta, así como sus limitaciones y posibilidades alternativas a la configuración inicial. Esto podría llevar a pensar que, para poder aproximarse al *no hit*, es necesario interiorizar la experiencia base por completo para, posteriormente, reformularla. Sin embargo, es importante matizar esta conceptualización.

El centro de la experiencia *no hit* es la jugabilidad, de tal forma que un amplio porcentaje del aprendizaje extraído de la base son sus mecánicas y dinámicas. El elemento narrativo quedaría supeditado a aquellos usos que permitan facilitar

la consecución de la *no hit* y que estén permitidos en *Team Hitless*. Señalando en primer lugar el aspecto jugable, en contraposición a lo que ocurre en las *speedruns*, las rutas *no hit* no permiten aprovechar fallos de diseño en el escenario ni en el comportamiento de los enemigos. Esto se refiere a utilizar puntos de los espacios en los que la forma física acaba quebrándose y es posible acceder a una versión primitiva de la construcción espacial, permitiendo avanzar por el mapeado de forma artificial.

Team Hitless establece una serie de reglas comunes para los videojuegos recogidos en su portal. Un hit se define como la pérdida de salud o el aturdimiento del avatar del jugador. Los golpes por entrar en contacto con trampas en los escenarios se contabilizan como hit, mientras que aquellos ocasionados por entrar en contacto con elementos ambientales no se consideran hit. Del mismo modo, el daño por caída no se contabiliza como hit (y, de hecho, en muchas rutas se considera necesario para aumentar el daño causado a los enemigos), aunque aquellas caídas que causan la muerte del avatar sí son hits contabilizados. El jugador no puede hacer uso del bloqueo, ya que se considera hit, pero sí puede realizar un *parry* o deflactar un ataque, ya que se entiende como una evasión. El uso de las salidas rápidas al menú, es decir, cerrar el juego para volver a iniciarlo desde el punto en el que estábamos, no están permitidas, aunque existen matices a considerar. Hay títulos donde el jugador puede hacer uso de esta "mecánica", pero siempre y cuando no esté siendo perseguido por enemigos, pues la salida reconfiguraría su posición de forma artificial.

Del mismo modo, en contraposición también a lo acontecido en las rutas *speedruns*, cabría situar el aspecto narrativo del videojuego en cuanto a la experiencia *no hit*. Tal y como se ha explicado, las rutas *no hit* tienen un interés eminentemente mecánico, consistente en interiorizar las formas del *gameplay* base. Sin embargo, la experiencia del videojuego es mucho más amplia. Cuestiones como la narrativa videolúdica, para la investigación que ocupa a este artículo, resultan en un papel dependiente. Al transformar la experiencia inicial, el *gameplay* toma prácticamente todo el protagonismo, de tal forma que el resto de los elementos o se encuentran supeditados a esta cuestión o son irrelevantes. Cabe señalar que esta perspectiva tiene una consideración diversa según la experiencia que se esté tratando. Pero en términos generales, la narrativa, al menos en su estructura más compleja, queda relegada a una significación mecanizada. Las rutas *no hit* no tienen un interés en la narrativa más allá de plantear nuevas rutas (videojuegos donde existan distintos finales, con nuevos espacios y enemigos a vencer y, por tanto, superar siguiendo los parámetros *no hit*) o servir como aprovechamiento para la ruta planteada, convirtiéndose en usos narrativos para la experiencia de juego.

Un ejemplo de este fenómeno se da en el primer *Dark Souls* (From Software, 2011), donde es posible aprovechar un pacto

concreto con un personaje para poder evitar el ataque de unos enemigos en una zona concreta. De esta forma, el jugador puede minimizar las posibilidades de recibir un golpe a partir del uso de conversaciones y la elección de opciones disponibles que repercutan en el comportamiento de personajes.

8. Objetivos No Hit: del progreso a la consecución

Tal y como se contempla en *Team Hitless*, una ruta *no hit* consiste en superar un videojuego sin recibir un solo golpe. Este supondría el objetivo principal y final de la experiencia *no hit*. Desde la misma concepción de este fenómeno, la experiencia base queda superada y supeditada a la consecución de la *no hit*.

Tomando como referencia la diferenciación entre objetivos a corto plazo y objetivos a largo plazo realizada por Salen y Zimmerman (2004), en la *no hit* se establecerían de la siguiente forma. Considerando que el objetivo final es superar el juego sin recibir un solo golpe, la idea de progresión consistiría en disminuir con cada nueva partida el número de golpes recibidos. De esta forma, el jugador deberá superar el juego siguiendo la ruta *no hit* tantas veces como sea necesario hasta lograr hacerlo sin recibir un solo golpe. El objetivo final de la experiencia base se convierte en uno de los objetivos a medio y largo plazo, en tanto el jugador supera el juego base una y otra vez, pero su objetivo es recibir cada vez menos golpes. Para ello, el jugador debe interiorizar todos los pormenores acontecidos en esta ruta: el camino a seguir, el comportamiento de los enemigos, las trampas que se encuentren en el escenario... Este sería uno de los objetivos a corto plazo, aprender la ruta a seguir de tal forma que la memoria motriz pueda comenzar a establecer parámetros a seguir a la hora de movilizar al avatar para evitar estos elementos. Estas concepciones poseen una gran relevancia a la hora de enfrentar a los enemigos finales. Para el jugador, uno de los objetivos principales a corto y medio plazo es reconocer los patrones de movimiento de estos enemigos y reaccionar a aquellas aperturas que permitan poder responder con ataques. Asimismo, aquellos enfrentamientos que permitan forzar la inteligencia artificial del enemigo, siempre y cuando esté permitido por *Team Hitless*, requieren de un aprendizaje por parte del jugador, formando parte de su interiorización primaria. Esta búsqueda de un comportamiento concreto del enemigo podría consistir, por ejemplo, en encadenar una secuencia de movimientos que permitan su evasión con mayor facilidad.

Pero incluso dentro de la misma corriente *no hit* existen matizaciones en los objetivos finales. Aunque la idea principal sigue siendo la misma, esto es, superar el juego sin recibir un solo golpe, es posible añadir elementos a esta consecución. Desde la forma de acometer el combate, utilizando solo magias, un arma concreta o ataques a distancia, hasta tener que superar varios juegos para poder considerar la ruta completada, pasando por la cantidad de enemigos finales a derrotar

para poder superar el juego. Con todas estas variaciones, las rutas van cambiando. En aquellas que requieren solo ciertas tipologías de ataque, como pueden ser las magias, es necesario acudir a lugares que en las rutas más simplificadas no se requiere. Asimismo, la forma de juego varía de forma considerable. Existen rutas *no hit* que contemplan todos los enemigos finales del juego, incluidos aquellos opcionales, o aquellos enemigos que se requieren para obtener finales alternativos al básico. Finalmente, las rutas multijuegos son las más complejas, ya que no se dan por finalizadas hasta que no se han completado todos los juegos sin recibir un solo golpe, por lo que el objetivo final puede extenderse durante varias jornadas. No obstante, en estas rutas, los objetivos están mayormente limitados a la consecución final, pues normalmente se llegan a acometer cuando estos juegos ya han sido superados individualmente en el formato *no hit*.

Con todo ello, los objetivos presentes a la hora de entrenar una ruta *no hit* consisten en buscar la masterización absoluta, pues el logro final se basa en la perfección. Existen similitudes con el trabajo realizado a la hora de conseguir una *speedrun*, en tanto ambos se basan en una mejora constante con cada nuevo ensayo de la ruta. Sin embargo, mientras que la consecución final de la *no hit* es definitiva, es decir, una vez se ha conseguido completar sin golpes se considera finalizada, en la *speedrun* existe la posibilidad de seguir mejorando los tiempos logrados, acortando su duración. Asimismo, en las *no hits* no se permite utilizar *glitches* (fallos de diseño) en el juego tal y como incluso se incentiva en las *speedrun*. Cabe destacar que el uso de estos elementos, aunque rompen con la estructura original del juego, no significan una simplificación del juego, pues requieren de una concreción absoluta para poder ejecutarlo y continuar con la ruta *speedrun*. Su prohibición en las *no hits* se debe más bien a su intencionalidad de buscar una maestría por parte del jugador con los elementos que dispone el juego, aunque se lleven a su extremo. Por su parte, las *speedruns* buscan acortar tiempos incluso con aquellos artefactos que vayan más allá de la construcción del juego.

9. Tipologías de jugador y el papel de la comunidad

Categorizar la figura del jugador en el terreno *no hit* resulta complejo. Sin considerar aún el espectro social, de forma individual existen diversas actitudes asociadas a esta fórmula de juego. Bien es cierto que no se requiere de unas características específicas para poder practicar las rutas *no hit*. Existe un amplio componente de independencia a la hora de acometer un desafío de estas características. De esta forma, un jugador concreto podrá seguir los ejemplos de otros compañeros y compañeras de la comunidad a la hora de comenzar a practicar la ruta en cuestión. La elección primera es suya y aunque se asume como lo más sensato, dando forma a la idea de comunidad, es posible embarcarse en la práctica *no hit* sin recurrir a ningún tipo de guía inicial. Esto es indispensable si la

ruta en cuestión pertenece a un juego que no ha sido superado anteriormente según los parámetros *no hit*. En este caso, sin una aportación por parte de *Team Hitless*, el jugador establece los requisitos concretos para poder realizar la ruta de este juego en cuestión. Es necesario basarse en unos principios generales más allá de no recibir golpes, como la prohibición de utilizar *glitches* que afecten al comportamiento general del juego.

Pero incluso existiendo guías previas sobre rutas *no hit*, existen jugadores que prefieren abrir nuevos caminos dentro de formas ya conocidas. De este modo, el mismo *no hit* avanza en dos ramificaciones. Por un lado, se contemplan nuevas posibilidades para nuevos jugadores que entran a formar parte de este fenómeno, incluso cuando estos experimentos acaban siendo fallidos. Permiten conocer en mayor profundidad las necesidades a la hora de realizar estas rutas, haciendo que las siguientes puedan convertirse en una mezcla generalizada. Por otra parte, estas aportaciones hacen que la comunidad adquiera una nueva dimensión, incluyendo nuevas formas de apelar al interés por parte tanto de nuevos jugadores como incluso de aquellos que ya son parte de la comunidad.

En términos concretos, según la metodología seleccionada, los jugadores que forman parte del terreno *no hit* poseen una amalgama de características según las divisiones conocidas. Tomando el trabajo de Smith, los jugadores *no hit* formarían parte esencialmente del modelo del jugador activo, en tanto su compromiso con el espacio de juego se extiende hasta posibilidades ni siquiera contempladas por los diseñadores. Del mismo modo, ciertas características del modelo de jugador selectivo entrarían dentro de esta concepción, pues tanto la elección de embarcarse en la ruta *no hit*, junto con las formas por las que se ha optado, surgen enteramente de sus propias preferencias personales.

Estas conceptualizaciones se establecen considerando la parte más mecánica del *no hit*. No obstante, existen también intereses intrínsecos al juego que son esenciales dentro de este fenómeno y que envuelven a la figura del jugador. Como parte de la importancia constante que supone la comunidad *no hit*, los jugadores poseen elementos del ámbito socializador. La conexión existente entre los distintos miembros de la comunidad viene dada en un principio por sus intereses comunes por los diversos juegos incluidos dentro del ámbito *no hit*. Sin embargo, las interacciones que se van sucediendo hacen que esta relación acabe por ampliarse debido a los intereses comunes más allá del videojuego que se acaban dilucidando.

Es necesario establecer que, aunque se trata de realizar un análisis profundo sobre la figura del jugador según las investigaciones realizadas sobre su tipología, no es posible establecer una categoría específica para el jugador *no hit*. De hecho, estas divisiones sirven más como una caracterización

de las formas de juego e interacción que como una limitación por tipos.

10. Conclusiones

Considerando la aproximación realizada a este fenómeno y nueva forma de juego, se pueden establecer distintos elementos de la investigación final. Las reglas iniciales se reconfiguran por completo, sirviendo como un aprendizaje necesario no para la experiencia original, sino como un requerimiento absoluto para poder acometer un recorrido *no hit*. Incluso en este aprendizaje es posible iterar y establecer nuevos parámetros de juego no contemplados en un principio. No obstante, es importante recalcar que esta masterización se establece en unos límites, al menos en la experiencia *no hit*, pues no es posible valerse de los errores de diseño acontecidos en el espacio o que se afecten al comportamiento de los enemigos.

Al mismo tiempo, las rutas *no hit* establecen su propia reglamentación. Un hit supone la derrota de una ruta en concreto, requiriendo de un nuevo comienzo para poder completarla sin recibir un golpe. Entre las consideraciones de lo que supone un hit no sólo se encuentra la pérdida de salud del avatar, sino también su aturdimiento o, incluso, el bloqueo de un ataque. A partir de aquí, la reglamentación básica de una ruta *no hit* queda establecida, añadiendo las particularidades existentes en el *gameplay* de cada juego y/o ruta elegida. Precisamente, este elemento se coloca como principal interés de la experiencia, al requerir de su masterización total. De esta forma, la expresión original de la obra se encuentra limitada y supeeditada a los requerimientos del *gameplay*, haciendo que cuestiones como la narrativa sirvan a un propósito mecánico.

De tal forma, la experiencia *no hit* se contempla como un reto consistente en superar un objetivo final, haciendo que la expresión base sea resignificada según la elección del jugador en acometer una aproximación diferencial, donde sus objetivos se distribuyen entre la mejora con cada superación de la experiencia base hasta alcanzar una masterización que permita realizar la ruta en cuestión sin recibir ni un sólo golpe. Esta misma elección del jugador que supone la *no hit* - aún convertida en un fenómeno común - puede complicarse aún más, optando por utilizar determinadas opciones de juego disponibles en la experiencia base y aplicando los parámetros *no hit*. Con todo ello, éstas rutas se basan en una doble vertiente, considerando su propia existencia y establecimiento como forma de juego compartida a nivel social, pero también como parte de un reto para el jugador que permite resignificar la experiencia inicial.

Asimismo, este fenómeno que apela directamente a la intencionalidad del jugador y a su entendimiento de la experiencia, sería difícil de comprender sin la presencia de una comunidad activa con un papel sumamente relevante al añadir inno-

vaciones e ideas para acometer una ruta *no hit* en cuestión. Es por ello que la resignificación obtenida es tanto individual como común, planteando una nueva base jugable entendida desde una expresión original centrada en el *gameplay*. El proceso de aprendizaje se amplía con cada adhesión a esta forma de juego, tanto desde el conocimiento que obtiene el jugador neófito, como el que aporta a partir de su aproximación de la experiencia. Debido a esta doble perspectiva, categorizar de forma tajante al jugador *no hit* es casi imposible. Por un lado, la relevancia de la comunidad hace que la figura del jugador sea heterogénea, respondiendo a distintos estímulos e intereses para aproximarse a la experiencia *no hit*. Por otra parte, los diversos modelos de jugador planteados se estructuran en base a una búsqueda de elementos dentro de la experiencia original que, al contemplarse en conjunto, acaban por resultar en una nueva forma de juego: la ruta *no hit*. Por tanto, sería importante plantear un modelo de jugador entendido desde la propia forma *no hit*, superando la perspectiva de la obra original y centrando sus intereses en los parámetros de la ruta *no hit* como en su posición dentro de la comunidad de juego. Es aquí donde podrían apreciarse y plantearse futuras investigaciones que permitan ampliar esta conceptualización, elaborando un entorno de creación sobre las mismas obras y que incluso pueda llegar a tener un sentido de transmedialidad a la hora de relacionarlo con los distintos medios donde pueden disfrutarse estos contenidos.

Referencias

- Aarseth, E. (2007). *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player*. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference, Tokio, Japón*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/i-fought-the-law-transgressive-play-and-the-implied-player/>
- Carrillo Vera, J. A. (2015). La dimensión social de los videojuegos 'online': de las comunidades de jugadores a los 'e-sports'. *index. comunicación*, 5(1), 39-51. <https://hdl.handle.net/10115/15423>
- Donovan, T. (2018). *Replay. La Historia de los Videojuegos*. Héroes de Papel.
- From Software. (2011). *Dark Souls (Videojuego)*. <https://www.fromsoftware.jp/www/detail.html?csm=086>
- González Herrero, A. (2011). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *ZER: Revista de Estudios de Comunicación = Komunizazio Ikasketen Aldizkaria*, 15(28), 117-132. <https://doi.org/10.1387/zer.2352>
- Heide Smith, J. (2006). *Plans and Purposes. How Videogame Goals shape Player behaviour* [Tesis doctoral]. IT University of Copenhagen.
- Hughes, L. A. (1999). *Children's Games and Gaming*. En B. Sutton-Smith, J. Mechling, T. W. Johnson y F. R. McMahon (Eds.), *Children's Folklore: A Source Book* (pp. 93-120). University Press of Colorado.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial/Emecé Editores.
- Juul, J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press.

Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play*. The MIT Press.

Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press.

Sweetser, P. y Johnson, D. (2004). Player-Centered Game Environments: Assessing Player Opinions, Experiences, and Issues. En M. Rauterberg (Ed.). *Entertainment Computing – ICEC 2004. Lecture Notes in Computer Science, vol 3166*. https://doi.org/10.1007/978-3-540-28643-1_40

Trepte, S., Reinecke, L. y Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior, 28(3)*, 832-839. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>

Wulf, T., Schneider, F. M. y Beckert, S. (2020). Watching Players: An Exploration of Media Enjoyment on Twitch. *Games and Culture, 15(3)*, 328-346. <https://doi.org/10.1177/1555412018788161>

CV

Antonio Francisco Campos Méndez

- afcampos@uloyola.es
- <https://orcid.org/0000-0003-4974-680X>
- Doctor Cum Laude en Comunicación Audiovisual en el Doctorado Interuniversitario en Comunicación por la Universidad de Sevilla. Mi línea de investigación y trabajo se centra en los Game Studies, realizando aportaciones sobre su imbricación cultural, las capacidades narrativas que rodean a su aparato comunicativo y el entorno empresarial en el desarrollo de videojuegos. Asimismo, he sido miembro del comité local del congreso DIGRA 2023, celebrado en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

PUBLICIDAD



<https://www.upf.edu/web/ocm>



Universitat
Pompeu Fabra
Barcelona

Departamento
de Comunicación
Grupo DigiDoc



El **Observatorio de Cibermedios** es una producción del *Grupo de Investigación en Documentación Digital y Comunicación Interactiva (DigiDoc)* del **Departamento de Comunicación** de la **Universitat Pompeu Fabra**.

El Observatorio de Cibermedios (OCM) forma parte del proyecto del Plan Nacional "*Parámetros y estrategias para incrementar la relevancia de los medios y la comunicación digital en la sociedad: curación, visualización y visibilidad (CUVICOM)*". PID2021-1235790B-I00 (MICINN), Ministerio de Ciencia e Innovación (España).

 BARCELONA SCHOOL OF MANAGEMENT

Máster Universitario Online en Marketing Digital: Buscadores (SEO y SEM) y Usabilidad (UX y UI)

Solicita información | Próxima edición: noviembre 2024 - julio 2025