

ANEXO I. FICHA DE ANÁLISIS CUMPLIMENTADA

|  | Singularity | Portal 2 | Dishonored | Bioshock Infinite | Metro Last Light | TOTAL | PORCENTAJE |
|--|-------------|----------|------------|-------------------|------------------|-------|------------|
| <b>I. NARRATIVA Y UNIVERSO DE JUEGO</b>                                |             |          |            |                   |                  |       |            |
| <b>1.1. Forma narrativa</b>  |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Narrativa Implícita  |             |          |            |                   |                  | 0     | 0          |
| Narrativa Formal   |             |          |            |                   |                  | 0     | 0          |
| Narrativa interactiva  | X           | X        | X          | X                 | X                | 5     | 100%       |
| Historia interactiva   |             |          |            |                   |                  | 0     | 0          |
| <b>1.2. Presentación general de la narrativa</b>                       |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Texto  |             |          | X          |                   |                  | 1     | 20%        |
| Diálogo grabado  | X           | X        | X          | X                 | X                | 5     | 100%       |
| Contextualización en pantallas de carga                                |             | X        | X          | X                 | X                | 4     | 80%        |
| Cinemáticas  | X           | X        | X          | X                 | X                | 5     | 100%       |
| Eventos pre-escritos   | X           | X        | X          | X                 | X                | 5     | 100%       |
| <b>1.2.1. Características de las cinemáticas en la hª principal</b>    |             |          |            |                   |                  |       |            |
| a) Según el momento en que se muestran                                 |             |          |            |                   |                  |       |            |
| <b>INTRODUCCIÓN</b>  |             |          |            |                   |                  |       |            |
| <i>Punto de vista</i>  |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Primera persona  |             |          | X          | X                 |                  | 2     | 50% de 4   |
| Estilo cinematográfico clásico   |             |          |            |                   | X                | 1     | 25% de 4   |
| Estilo documental  | X           |          |            |                   |                  | 1     | 25% de 4   |
| <i>Relación de aspecto</i>   |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Apaisada, con franjas por encima y debajo                              |             |          | X          |                   |                  | 1     | 25% de 4   |
| Misma relación de aspecto que el resto de juego                        | X           |          |            | X                 | X                | 3     | 75% de 4   |
| <b>DURANTE EL JUEGO</b>  |             |          |            |                   |                  |       |            |
| <i>Punto de vista</i>  |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Primera persona  | X           |          | X          | X                 | X                | 4     | 100% de 4  |
| <i>Frecuencia de aparición</i>   |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Constante  | X           |          | X          | X                 | X                | 4     | 100% de 4  |
| Puntual  |             |          |            |                   |                  | 0     | 0          |
| <i>Relación de aspecto</i>   |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Apaisada, con franjas por encima y debajo                              |             |          | X          |                   |                  | 1     | 25% de 4   |
| Misma relación de aspecto que el resto de juego                        | X           |          |            | X                 | X                | 3     | 75% de 4   |
| Estilo cinematográfico clásico   | X           |          |            |                   | X                | 2     | 50% de 4   |
| <i>Frecuencia de aparición</i>   |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Constante  |             |          |            |                   |                  | 0     | 0          |
| Puntual  | X           |          |            |                   | X                | 2     | 100% de 2  |
| <i>Relación de aspecto</i>   |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Apaisada, con franjas por encima y debajo                              |             |          |            |                   |                  | 0     | 0          |
| Misma relación de aspecto que el resto de juego                        | X           |          |            |                   | X                | 2     | 100% de 2  |
| Estilo documental  | X           |          |            |                   |                  | 1     | 25% de 4   |
| <i>Frecuencia de aparición</i>   |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Constante  |             |          |            |                   |                  | 0     | 0          |
| Puntual  | X           |          |            |                   |                  | 1     | 100% de 1  |
| <i>Relación de aspecto</i>   |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Apaisada, con franjas por encima y debajo                              |             |          |            |                   |                  | 0     | 0          |
| Misma relación de aspecto que el resto de juego                        | X           |          |            |                   |                  | 1     | 100% de 1  |
| <b>EPÍLOGO</b>   |             |          |            |                   |                  |       |            |
| <i>Punto de vista</i>  |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Primera persona  | X           | X        |            | X                 |                  | 3     | 60%        |
| <i>Relación de aspecto</i>   |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Apaisada, con franjas por encima y debajo                              |             |          |            |                   |                  | 0     | 0          |
| Misma relación de aspecto que el resto de juego                        | X           | X        |            | X                 |                  | 3     | 60%        |
| Estilo cinematográfico clásico   | X           | X        | X          |                   | X                | 4     | 80%        |
| <i>Relación de aspecto</i>   |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Apaisada, con franjas por encima y debajo                              |             |          | X          |                   |                  | 1     | 25% de 4   |
| Misma relación de aspecto que el resto de juego                        | X           | X        |            |                   | X                | 3     | 75% de 4   |
| Estilo documental  | X           |          |            |                   |                  | 1     | 20%        |
| <i>Relación de aspecto</i>   |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Apaisada, con franjas por encima y debajo                              |             |          |            |                   |                  | 0     | 0          |
| Misma relación de aspecto que el resto de juego                        | X           |          |            |                   |                  | 1     | 100% de 1  |
| b) Según el aspecto visual   |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Con el motor de juego  |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Pre-renderizadas   | X           | X        | X          | X                 | X                | 5     | 100%       |
|  |             |          |            |                   |                  | 0     | 0          |
| <b>1.3. Estructura de progreso de la narrativa</b>                     |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Lineal   |             |          |            |                   |                  | 0     |            |
| Continua   | X           | X        | X          | X                 | X                | 5     | 100%       |
| Dominio  |             |          |            |                   |                  | 0     |            |
| Contigua   |             |          |            |                   |                  | 0     |            |
| <b>1.4. Presencia de elipsis temporales</b>                            |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Sí   |             |          | X          |                   |                  | 1     | 20%        |
| No   | X           | X        |            | X                 | X                | 4     | 80%        |
| <b>1.5. Indicadores de acción</b>                                      |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Indicaciones directas mediante diálogo                                 |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Indicaciones indirectas mediante diálogo                               | X           | X        | X          | X                 | X                | 5     | 100%       |
| Indicaciones directas en pantalla                                      | X           |          | X          | X                 | X                | 4     | 80%        |
| <b>1.6. Indicadores direccionales para avanzar en el juego y la hª</b> |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Externos a la realidad del juego                                       |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Integrados en la realidad de juego                                     | X           |          | X          | X                 |                  | 2     | 40%        |
| <b>1.7. Elementos esenciales para la trama de fácil acceso</b>         |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Sí   | X           | X        | X          | X                 | X                | 5     | 100%       |
| No   |             |          |            |                   |                  | 0     | 0          |
| <b>1.8. Apoyo a la historia a través de la ambientación</b>            |             |          |            |                   |                  |       |            |
| Sí   | X           | X        | X          | X                 | X                | 5     | 100%       |

ANEXO I. FICHA DE ANÁLISIS CUMPLIMENTADA

|   | No |   |   |   |   | 0 | 0          |
|---|----|---|---|---|---|---|------------|
| <b>1.9. Material narrativo extra para la historia principal</b>     |    |   |   |   |   |   |            |
| a) Presencia  |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  | X  | X | X | X | X | 5 | 100%       |
| No  |    |   |   |   |   | 0 | 0          |
| b) Tipo   |    |   |   |   |   |   |            |
| Texto   | X  |   | X |   | X | 3 | 60%        |
| Carteles  | X  | X | X | X | X | 5 | 100%       |
| Grabaciones de audio  | X  |   | X | X |   | 3 | 60%        |
| Videos  | X  |   |   | X |   | 2 | 40%        |
| Visiones  | X  |   |   |   | X | 2 | 40%        |
| c) Presentación   |    |   |   |   |   |   |            |
| En el entorno de juego  | X  | X | X | X | X | 5 | 100%       |
| Pantalla emergente manteniendo continuidad de la historia           | X  |   |   | X |   | 2 | 40%        |
| Pantalla emergente con el estilo de la interfaz de juego            |    |   | X |   | X | 2 | 40%        |
| <b>2. PERSONAJES</b>  |    |   |   |   |   |   |            |
| <b>2.1. Personaje principal. Controlable.</b>                       |    |   |   |   |   |   |            |
| a) Se conoce su rostro  |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  |    | X | X | X |   | 3 | 60%        |
| No  | X  |   |   |   | X | 2 | 40%        |
| b) Datos básicos al iniciar juego                                   |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  | X  |   | X | X | X | 4 | 80%        |
| No  |    | X |   |   |   | 1 | 20%        |
| c) Pasado o hª al empezar   |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  |    |   |   |   | X | 1 | 20%        |
| No  | X  | X | X | X |   | 4 | 80%        |
| <i>Se descubre su pasado o hª al finalizar</i>                      |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  | X  |   | X | X | X | 4 | 80%        |
| No  |    | X |   |   |   | 1 | 20%        |
| d) Personaje reflejado o en 3ª persona                              |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  |    | X |   | X |   | 2 | 40%        |
| No  | X  |   | X |   | X | 3 | 60%        |
| e) Manos del pj al interactuar con objetos no esenciales para la hª |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  |    |   |   |   |   | 0 | 0          |
| No  | X  | X | X | X | X | 5 | 100%       |
| f) Líneas de diálogo en partes jugables                             |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  |    |   |   | X |   | 1 | 20%        |
| No  | X  | X | X |   | X | 4 | 80%        |
| <i>En caso negativo, ¿se conoce la voz del personaje?</i>           |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  | X  |   | X |   | X | 3 | 60%        |
| No  |    | X |   |   |   | 1 | 20%        |
| g) Se conoce su pensamiento   |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  |    |   |   |   | X | 1 | 20%        |
| No  | X  | X | X | X |   | 4 | 80%        |
| <b>2.2. Personajes no controlables</b>                              |    |   |   |   |   |   |            |
| a) En caso de serlo, ¿referencia a protagonista silencioso?         |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  |    | X |   |   |   | 1 | 20%        |
| No  | X  |   | X |   | X | 3 | 60%        |
| <b>2.2.1. Compañeros y/o aliados</b>                                |    |   |   |   |   |   |            |
| a) Presencia de estos personajes                                    |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  | X  | X | X | X | X | 4 | 80%        |
| No  |    |   | X |   |   | 1 | 20%        |
| b) Muestran sus emociones   |    |   |   |   |   |   |            |
| Reaccionan al entorno (comentarios y apreciaciones)                 |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  | X  | X |   | X | X | 4 | 100% de 4  |
| No  |    |   |   |   |   | 0 | 0          |
| <i>Reaccionan a las acciones del usuario</i>                        |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  |    | X |   | X | X | 3 | 75% de 4   |
| No  | X  |   |   |   |   | 1 | 25% de 4   |
| <b>2.2.2. Personajes del entorno. No enemigos</b>                   |    |   |   |   |   |   |            |
| a) Presencia de estos personajes                                    |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  |    |   | X | X | X | 3 | 60%        |
| No  | X  | X |   |   |   | 2 | 40%        |
| b) Muestran sus emociones   |    |   |   |   |   |   |            |
| Reaccionan al entorno (comentarios y apreciaciones)                 |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  |    |   | X | X | X | 3 | 100% de 3  |
| No  |    |   |   |   |   | 0 | 0          |
| <i>Reaccionan a las acciones del usuario</i>                        |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  |    |   | X |   | X | 2 | 66,7% de 3 |
| No  |    |   |   | X |   | 1 | 33,3% de 3 |
| <b>3. JUGABILIDAD. INTERACTIVIDAD DEL JUGADOR</b>                   |    |   |   |   |   |   |            |
| <b>3.1. Nivel de agency (general)</b>                               |    |   |   |   |   |   |            |
| Acciones con consecuencias a largo plazo                            |    |   |   |   |   |   |            |
|   |    |   |   |   |   | 0 | 0          |
| Acciones con consecuencias inmediatas                               |    |   |   |   |   |   |            |
|   | X  | X |   | X |   | 3 | 60%        |
| Acciones con consecuencias inmediatas y a largo plazo               |    |   |   |   |   |   |            |
|   |    |   | X |   | X | 2 | 40%        |
| Acciones sin consecuencias  |    |   |   |   |   |   |            |
|   |    |   |   |   |   | 0 | 0          |
| <b>3.2. Caminos paralelos para superar partes del juego</b>         |    |   |   |   |   |   |            |
| Sí  |    |   | X |   | X | 2 | 40%        |
| No  | X  | X |   | X |   | 3 | 60%        |
| <b>3.3. Control del usuario en puntos de trama</b>                  |    |   |   |   |   |   |            |
| Libertad total de movimiento  |    |   |   |   |   |   |            |
|   |    | X |   |   |   | 1 | 20%        |
| Movimiento limitado o sin posibilidad de controlarlo                |    |   |   |   |   |   |            |
|   | X  |   | X | X | X | 4 | 80%        |
| <b>4. ASPECTOS EXTERNOS A LA HISTORIA DE JUEGO</b>                  |    |   |   |   |   |   |            |

**ANEXO I. FICHA DE ANÁLISIS CUMPLIMENTADA**

|   |   |   |   |   |   |   |           |
|---|---|---|---|---|---|---|-----------|
| <b>4.1. Interfaz</b>  |   |   |   |   |   |   |           |
| a) Posibilidad de quitar el interfaz                                      |   |   |   |   |   |   |           |
| Sí  |   |   | X |   | X | 2 | 40%       |
| No  | X | X |   | X |   | 3 | 60%       |
| <i>Desaparición automática de interfaz durante juego</i>                  |   |   |   |   |   |   |           |
| Sí  | X |   | X |   | X | 3 | 60%       |
| No  |   | X |   | X |   | 2 | 40%       |
| b) Tipo de interfaz   |   |   |   |   |   |   |           |
| Minimalista   | X | X | X |   | X | 4 | 80%       |
| Toda la info en pantalla  |   |   |   | X |   | 1 | 20%       |
| c) Vida del jugador   |   |   |   |   |   |   |           |
| Barra o porcentaje de vida  | X |   | X | X |   | 3 | 60%       |
| Tonalidad de la pantalla  | X | X | X |   | X | 4 | 80%       |
| <b>4.2. Subtítulos</b>  |   |   |   |   |   |   |           |
| a) Subtitulado  |   |   |   |   |   |   |           |
| Sí  |   | X | X | X | X | 4 | 80%       |
| No  | X |   |   |   |   | 1 | 20%       |
| b) Posibilidad de activar o desactivar subtítulos                         |   |   |   |   |   |   |           |
| Sí  |   | X | X | X | X | 4 | 80%       |
| No  | X |   |   |   |   | 1 | 20%       |
| c) Legibilidad de los subtítulos  |   |   |   |   |   |   |           |
| Alta  |   |   |   |   |   | 0 | 0         |
| Media   |   | X | X | X | X | 4 | 100% de 4 |
| Baja  |   |   |   |   |   | 0 | 0         |
| <b>4.3. Traducción</b>  |   |   |   |   |   |   |           |
| a) Textos   |   |   |   |   |   |   |           |
| Sí  | X | X | X | X | X | 5 | 100%      |
| No  |   |   |   |   |   | 0 | 0         |
| b) Localización de elementos internos                                     |   |   |   |   |   |   |           |
| Sí  |   |   |   |   |   | 0 | 0         |
| No  | X | X | X | X | X | 5 | 100%      |
| <b>4.4. Doblaje</b>   |   |   |   |   |   |   |           |
| a) Doblado al castellano  |   |   |   |   |   |   |           |
| Sí  | X | X | X | X | X | 5 | 100%      |
| No  |   |   |   |   |   | 0 | 0         |
| b) Calidad de doblaje   |   |   |   |   |   |   |           |
| Bueno/decente   | X | X | X | X | X | 5 | 100%      |
| Regular/malo  |   |   |   |   |   | 0 | 0         |
| <b>5. ERRORES</b>   |   |   |   |   |   |   |           |
| <b>5.1. Existencia de líneas de diálogo incoherentes con la situación</b> |   |   |   |   |   |   |           |
| Sí  |   | X |   |   |   | 1 | 20%       |
| No  | X |   | X | X | X | 4 | 80%       |
| <b>5.2. Errores de programación que rompen la inmersión</b>               |   |   |   |   |   |   |           |
| Sí  |   |   |   |   | X | 1 | 20%       |
| No  | X | X | X | X |   | 4 | 80%       |