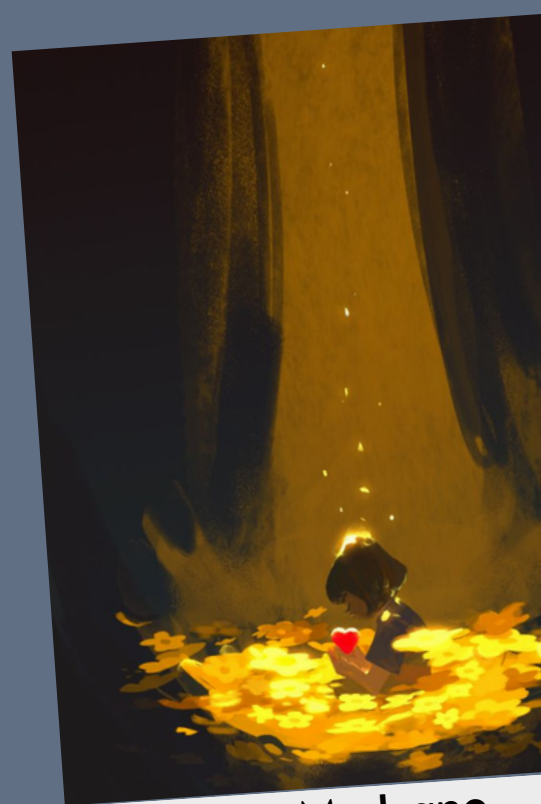


UNDERTALE, LA LIBERTAD DE TOMAR DECISIONES Y EL SENTIDO DE LA VIDA.



Por: Jesús Ariel Cruz Medrano.

Undertale es un juego de video desarrollado por Toby Fox en septiembre del año de 2015. En él, el personaje principal, que es un humano, cae por un gran agujero en una montaña. Despierta en un lugar oscuro y desconocido sobre unas flores amarillas. Al encontrarse en esta situación, el jugador toma control del humano, y deberá tomar decisiones para poder encontrar la salida del Underground y regresar a su hogar.

La peculiaridad de *Undertale* es que cada decisión que el jugador tome respecto a los personajes modificará el progreso y desenlace del juego. Además, este juego tiene una forma distinta de guardar el progreso, pues, a diferencia de otros juegos en donde se puede cargar una partida guardada previamente y hacer un **“retroceso en el tiempo”** para regresar el avance en cierta parte de la partida para deshacer acciones, ¡aquí no se podrán modificar las decisiones tomadas ni siquiera cerrando el juego o cargándolo a una partida anterior! Esto significa que cualquier decisión tomada, incluso si tiene las peores consecuencias, se mantendrá como tal y no podrá modificarse posteriormente.

Dentro de la partida, la muerte de un personaje se quedará guardada y este no podrá reaparecer. Por ello es muy importante pensar con cuidado las decisiones que se tomarán, analizando cómo se afectará a los personajes, al jugador y al desenlace de la historia.



En el juego hay tres posibles rutas de acción que se desprenden de las formas de jugar:

- La primera llamada ruta neutral consiste en que el jugador elimine a algunos enemigos y con otros pueda dialogar.
- La segunda, llamada ruta pacifista, es cuando el jugador completa el juego sin eliminar a ningún rival.
- La tercera, ruta genocida, es cuando el jugador completa el juego eliminando a todos los rivales.

Esto es importante porque dependiendo de la ruta que se siga, el jugador podrá hacer amistad con los personajes, incluyendo a los que en un primer momento eran rivales, pero con el diálogo se podrá entablar amistad; o en caso de eliminarlos obtendrá odio, resentimiento y temor de los personajes que aún sigan con vida.

La ética de este videojuego es muy interesante, pues cuando en otros juegos matar es algo normal o incluso el objetivo del mismo, *Undertale* hace que el jugador se cuestione hasta qué punto es beneficioso asesinar a los personajes y conseguir EXP (execution points).

La ruta pacifista, resultado del diálogo, escucha y comprensión, tiene como conclusión una genuina y bella amistad con los personajes. Por otro lado, quien elija el camino de la lucha, y con ello elija la ruta genocida, concluye con el asesinato de todos los personajes que ha conocido y eventualmente llevarán al jugador a la soledad.

En *Undertale* las decisiones tienen un peso importante similar a la realidad misma, cuando decidimos dañar o ayudar a alguien, eso tiene consecuencias. La acumulación de esas consecuencias construirá una "ruta" de nuestra vida, que basada en las decisiones que tomemos, nos acercarán a uno u otro desenlace.

Dependiendo de nuestras preferencias y elecciones, encontraremos la satisfacción en el cuidado y reconocimiento de quienes valoramos y apreciamos; o en tener un poder y control que nos hará ser temidos, pero también despreciados.

Según mi punto de vista, la ruta neutral es la experiencia más valiosa del juego, pues enseña que, aunque cometamos errores y lastimemos a quienes queremos, podemos seguir adelante, aprender de ello y mejorar.

Al jugar *Undertale* por primera vez es normal querer cambiar las decisiones para obtener un final diferente. Sin embargo, en la vida esto no es posible, ¿qué clase de reflexión nos deja al no permitirnos deshacer las acciones?

