

PS3 PS4 PC



JOURNEY



Jugabilidad

Para que un juego sea jugable. Tiene que tener al menos una historia con una trama narrable que incluya a los personajes, ítems y escenarios para conjugarlo todo sobre una estética adaptable en niveles de avance o aprendizaje.

Presentación

- Historia
 - Trama
- Narrativa
 - Cámara virtual
- Personajes
 - Protagonista
 - Otros personajes
- Escenarios
 - Estética
 - Niveles del videojuego
 - Ítems u objetos

Journey

Autor: Jenova Chen

Música: Austin Wintory

Desarrollador: thatgamecompany (TGC)

Editor: Sony Computer Entertainment

Fecha de lanzamiento: Marzo 2012

Tags: Co-op, Indie, Adventure, Art game, Single-Player, Multiplayer.

Plataformas: PS3, PS4, Windows, iPhone, iPad.

Clasificación: "E" for Mild fantasy violence.



Stay connected through our
multiple channels.



or E-Mail Us

thatgamecompany

©2020 thatgamecompany, Inc. All Rights
Reserved.

The background image is a monochromatic golden-brown scene. It depicts a view through a large stone archway. In the center, the Great Sphinx of Giza is visible, with the Great Pyramids of Giza rising behind it. The sun is low on the horizon, creating a bright, glowing effect and casting long, shimmering reflections on a body of water in the foreground. The overall atmosphere is historical and majestic.

Historia

Trama

Journey es un antiguo y misterioso mundo etéreo-espiritual hacia la búsqueda del conocimiento propio (del personaje) y el significado de la vida. Por lo que a medida que llegas a tu propósito, su atmósfera simbólica creará en ti una experiencia única y trascendental con aventuras musicalizadas sobre escenarios fantásticos los cuales te ayudarán a descubrir quién eres y qué demonios es este lugar.

En el videojuego el nacimiento del personaje comienza con esta figura sentada frente a un vasto paisaje desértico y una gran montaña a la distancia. Aquí, el jugador puede introducir su camino hacia la cima de la montaña revelando su propósito.



Narrativa

A stylized illustration of a desert landscape. In the background, a large, dark mountain peak rises against a vibrant green sky filled with white, fluffy clouds. A bright light source, possibly the sun or moon, is positioned behind the mountain peak, creating a strong glow and a vertical beam of light. In the foreground, two figures wearing long, flowing robes with intricate patterns are walking on a sand dune. The figure on the left is slightly ahead of the one on the right. The sand dune is a warm, reddish-brown color, and the overall scene has a dreamlike, ethereal quality.

Cámara virtual

El jugador puede controlar la cámara virtual del juego por medio de la palanca analógica derecha a medida que camina a través de los niveles. Generalmente la cámara sigue por detrás al personaje y se compone de figuras abstractas en movimientos paralelos dispuestos, a fin de crear sensaciones abiertas mediante la distribución de elementos visuales contemplativos y reglas armoniosas de composición.

Muchas veces la cámara virtual dirige la trama y posiciona la narrativa, puesto que sugiere el siguiente estado de decisión a tomar, pues la cámara presenta el espacio virtual de lo que existe en el videojuego, limitando al mando en algunos momentos y dando libertad en otros con el control de la secuencia virtual.



Cámara virtual

También existen cámaras múltiples en el videojuego que se encargan de expresar la narrativa con un cambio de perspectiva en lo que se muestra, debido a que este cambio de perspectiva sirve para generar tensión junto con el escenario.





Personajes



Protagonista

La figura de un humanoide vestida o encapuchada con una túnica con insignias escritas, es la que refleja la personalidad del personaje como un ente anónimo en búsqueda de la sabiduría.

Sus **habilidades** son:

- saltar,
- deslizarse sobre dunas arenosas,
- nadar sobre mares de partículas,
- volar o elevarse muy alto y
- emitir un canto por medio de una estela de luz y signo musical interno.

Su **herramienta** es una bufanda mágica que fluye en el vestido del personaje y le permite volar.



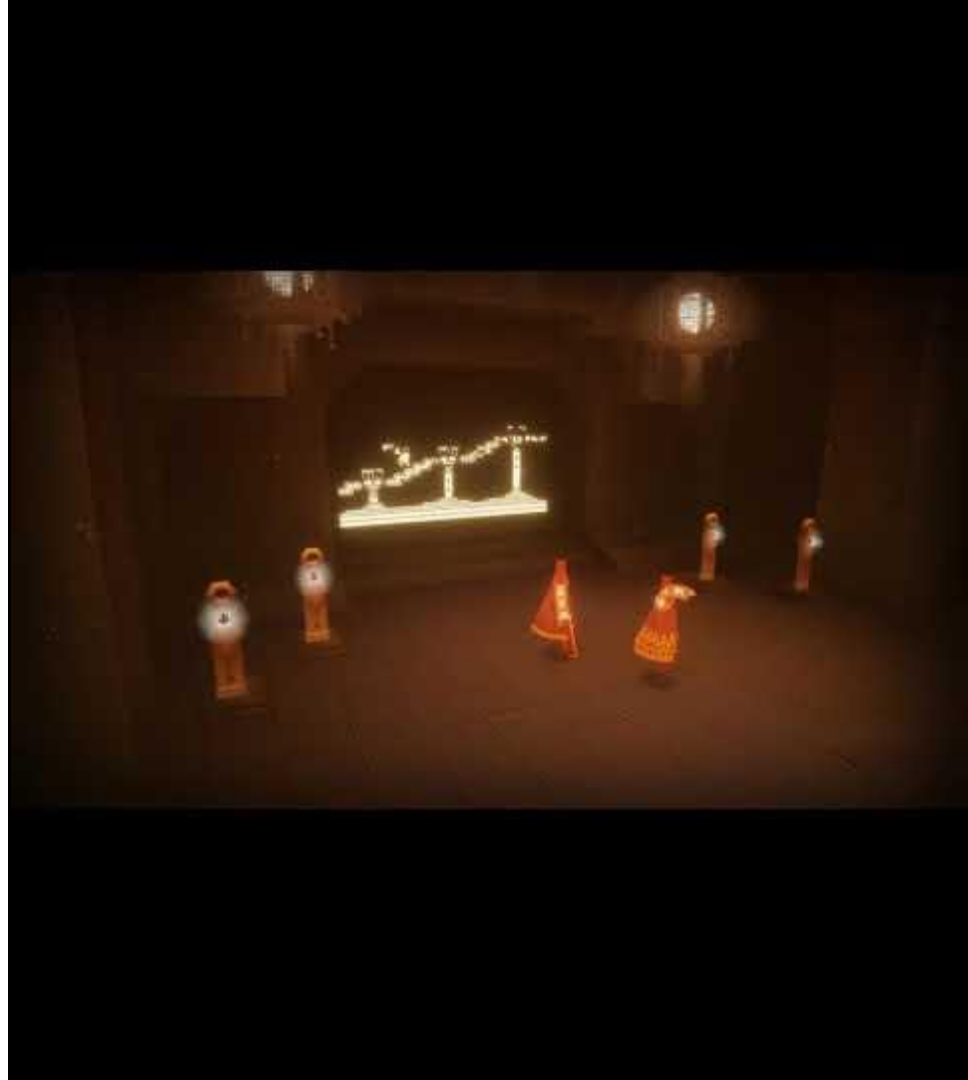
Otros personajes

- Compañero (co-op)

Journey presenta una propuesta de visión para la aventura en línea (PSN)¹ cambiando la forma de experiencia y creando momentos auténticos en red. A partir de la modalidad *co-op* la cual consiste en: explorar el entorno junto a extraños o *companions* (otros jugadores) que cruzan sus caminos e interactúan sin palabras ayudándose en sus viajes.

- Criaturas voladoras
 - De tela (ayudan)
 - Mantarrayas
 - Medusas
 - Animats

1. PSN: PlayStation Network, de SONY.



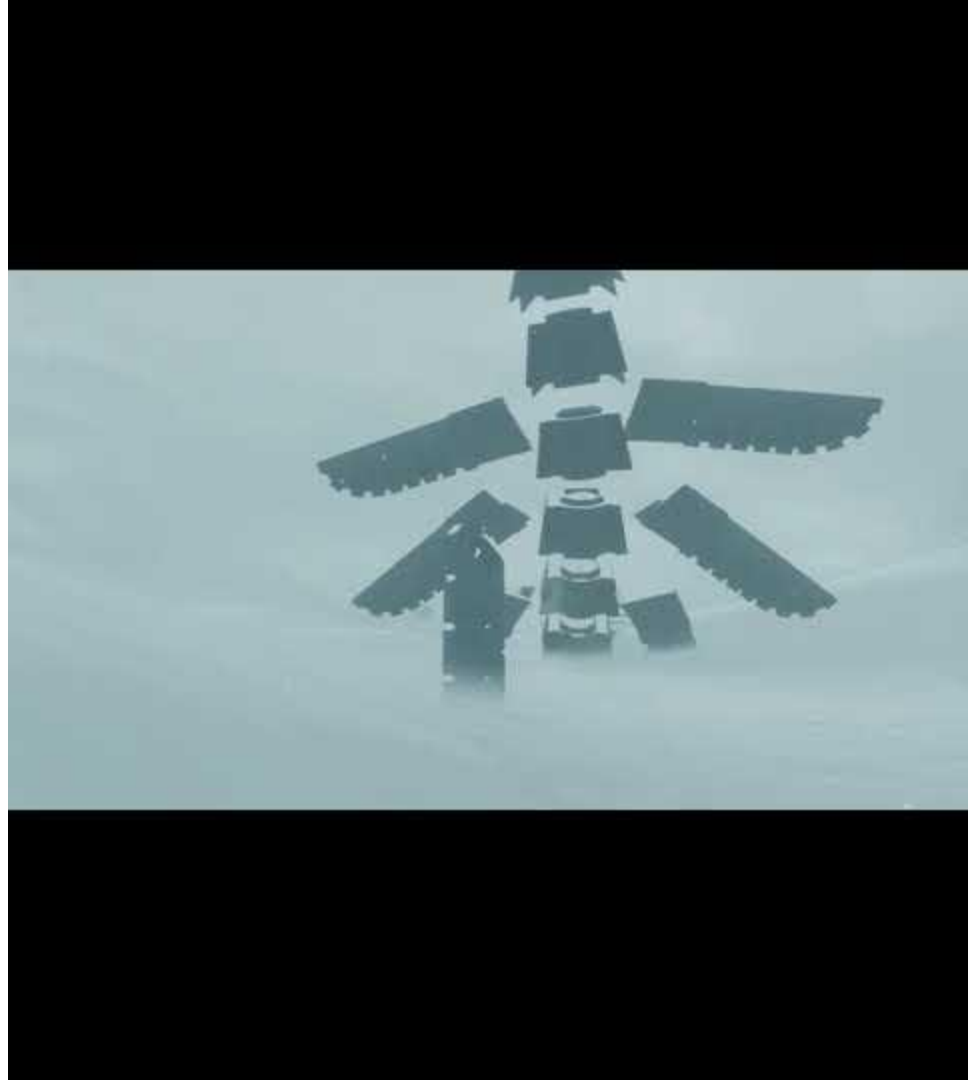
Otros personajes

- Criaturas voladoras
 - De piedra (obstaculizan)
 - Mantarrayas cíclopes

Estas últimas disminuyen partes o trozos de la bufanda.

- Deidades ancestrales (otorgan)

Estas aparecen cuando la misma trama del juego te hace sentir perdido, pero que al crecer sucede el momento de saber qué camino tomar.



Escenarios

The background image is a surreal, monochromatic orange-toned landscape. A red road with white dashed lines and a grid of numbers and symbols (resembling a lottery or bingo card) stretches from the bottom left towards the center. The road is flanked by ancient, crumbling stone structures and pillars. The sky is a hazy, bright orange, and the overall atmosphere is dreamlike and mysterious.

Estética

Se compone de entornos y ambientes oníricos con colores suaves, luminosos y sutiles en contraste.

Desde atmósferas desérticas y arenosas con glifos antiguos en ruinas abandonadas hasta montañas con nieve, estrellas fugaces y vientos reactivos que te impiden avanzar.



Estética

En otras palabras, el escenario interactúa con el personaje, volviéndose algunas veces el antagonista a fin de ampliar la gama de caminos a tomar en el videojuego.

La música responde dinámicamente también a las acciones del jugador, creando un solo tema para representar el arco emocional del juego a lo largo de la historia. Éste modifica la tensión y situación del juego sobre la base canónica que cambia conforme avanza el juego.



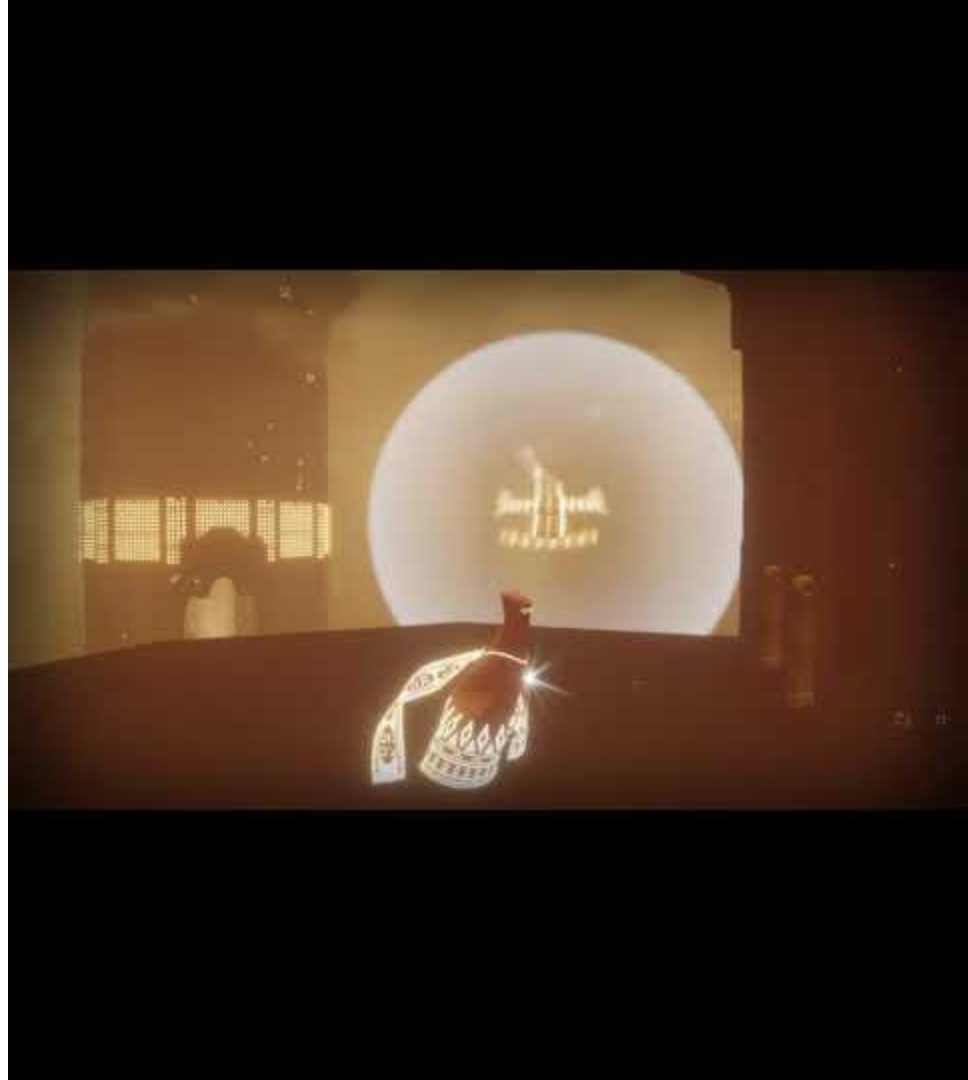
Niveles del videojuego

Todo lo que hace el jugador consiste básicamente en caminar y brincar sobre un conjunto de paisajes y escenarios con enfrentamientos libres aproximados a los juegos de plataformas y puzles.

Cada camino sugiere una forma distinta de exploración del juego. Por ejemplo, en el nivel del templo seres o criaturas de luz y agua revelan nuevos caminos o puentes que puedes seguir para continuar avanzando.

Las vitrinas sirven como puntos de referencia o *checkpoints*, así como lugares que te proporcionan información acerca de la trama que se va construyendo.

El juego avanza rápidamente dependiendo de qué tan bueno eres volando y resolviendo intuitivamente los secretos. Esto es lo que le da el sentido de satisfacción y éxito al jugador.



Niveles del videojuego

Indicadores de avance

El **encuentro con la deidad** es un indicador de avance y quizá lo más próximo a un diálogo mientras juegas. La recompensa de este nivel es que vas aumentando la longitud de tu bufanda, lo que te permite almacenar más pergaminos de conocimiento y volar más alto durante más tiempo.

Los **cinemáticos** muestran básicamente el progreso de este videojuego. Además de que aportan información valiosa al jugador sobre el personaje y la trama en la que se encuentra, es decir, con él o ella misma.



Items u objetos

- **Las piezas de tela o pergaminos mágicos.** Elevan el conocimiento y permiten volar durante un corto tiempo. Al hacerlo se agota la carga mágica y te limita avanzar, dependiendo de la capacidad o el inventario indicado por la longitud de la bufanda.

Por lo que estos objetos ayudan al videojuego a balancear su dificultad con el jugador. Puesto que la bufanda se alarga mientras encuentras y tocas piezas de cerámica con símbolos brillantes durante el juego.





En *Journey* no mueres. No hay jefe. No hay diálogos, ni palabras. Se trata de sofisticar el lenguaje de las emociones de manera universal.

Referencias

https://store.playstation.com/en-us/product/UP9000-CUSA00694_00-JOURNEYPS4061115

<https://www.playstation.com/en-us/games/journey-ps4/>

<https://thatgamecompany.com/journey/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Journey_\(2012_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Journey_(2012_video_game))

<https://journey.fandom.com/wiki/Journey>

<https://www.ign.com/wikis/content-ratings/ESRB>

<https://www.ign.com/games/journey-thatgamecompany>

<https://objectivevgaesthetics.wordpress.com/2015/08/16/journey-analysis/>

https://www.youtube.com/user/JanoReGa/videos?view=0&sort=dd&shelf_id=0

<https://www.youtube.com/watch?v=EUw-T1GcOc8>

<https://www.youtube.com/watch?v=mU3nNT4rcFg>

https://www.youtube.com/watch?v=pCflrhNfTzg&list=UUvT-a7gRv6T8UYRUm91Wu_w