



CAPÍTULO
02

★ DESPUÉS DE BIOSHOCK ★





NI DIOS NI REYES. LA CREACIÓN DE BIOSHOCK (2007)

La historia de *BioShock* es la consecución del sueño de Levine. Es injusto atribuir todo el mérito de una obra a una única persona. En su desarrollo trabajaron más de cien y, sin embargo, situamos a Levine como el creador del videojuego y lo mencionamos como a un general de la Antigüedad (Alejandro Magno conquistó Asia, sin mencionar nunca a sus soldados). Este hecho y esta práctica de la que nosotros mismos formamos parte es un error, pero aun así guarda su lógica. Primero, por el propio ahorro de papel, al no tener que nombrar todos los nombres envueltos en la creación de una obra del tamaño de *BioShock*. Segundo, porque escogemos el camino marcado por las otras disciplinas artísticas y sus creadores. Y el tercero, porque aun con todo esto, existe una parte de razón para hacerlo.

Levine quería volver a sus orígenes, quería regresar a *System Shock 2*. Los proyectos desarrollados por Irrational hasta la fecha distaban mucho de lo que él deseaba. Como ya vimos, la concepción del medio de Levine es más elevada que la de otros muchos desarrolladores e intenta incorporar a sus obras mensajes, ideas y contextos, dejar al jugador que sea quien decida cómo jugar. Y para lograr todo esto, para hacerlo bien y que no ocurriera un hecho similar a *The Lost*, necesitaba una fuente segura y estable de financiación. El sueño de Levine era colocar su propia pieza dentro de las grandes distopías de la ciencia ficción. El problema de la financiación lo resolvió Take-Two Interactive, distribuidora estadounidense que adquirió Irrational Games en 2005 y la incorporó a su sección 2K Games. Aunque más tarde volveremos sobre este asunto y a la venta de la idea de *BioShock*. Ahora, con el dinero recaudado gracias a la publicación de *SWAT 4*, Levine podía dar rienda suelta a todas sus influencias y referencias, a todo lo aprendido hasta la fecha y a todo lo que deseaba aprender, mezclarlo y comenzar a materializarlo.

Una de las grandes señas de identidad y una de las piezas más valiosas de *BioShock* es la inclusión de numerosas referencias e influencias de obras literarias y cinematográficas, incluso económicas y filosóficas de las que más tarde hablaremos. Todas ellas, en una mayoría aplastante, nacieron en la mente de Levine. Por esta razón, nos atrevemos a definirlo como su proyecto personal sin mencionar a otros responsables. *BioShock* es el juego de Ken Levine.

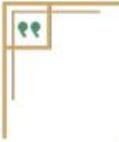
Según el propio autor, nació en su cabeza durante un paseo por el Rockefeller Center de Nueva York (Gillen, K. 2007). El arte modernista que inunda el lugar, la gran estatua de Atlas que embellece el sitio, y que sería añadida como una de las imágenes más icónicas del videojuego, ejerció una fuerte impresión en Levine. El Rockefeller Center había comenzado su construcción durante la época de la Gran Depresión. John D. Rockefeller, en quien está libremente inspirado Andrew Ryan, había levantado aquel edificio en un momento de extrema necesidad y contra todas las posibilidades del momento. Era obra de un titán, era Rapture.

La primera idea en torno a *BioShock* data del año 2001 (Parkin, S. 2016), aunque la marca no se registraría hasta el siguiente año, 2002. Fue durante este año cuando enseñaron una primera demostración a Microsoft para su Xbox utilizando el motor de desarrollo Unreal Engine 2, mejorado y adaptado gracias al trabajo del estudio en *Tribes: Vengeance* y *SWAT 4*. En los primeros conceptos no aparecía aún la ciudad sumergida de Rapture, ni ninguno de los elementos característicos, aunque sí apuntaba hacia una idea: iba a estar ambientado en las ruinas de una civilización superior hundida, como la Atlántida o uno de los títulos favoritos de Levine, *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*.

Esta civilización hundida se mostraba a través de un laboratorio repleto de experimentos fallidos con una estética muy similar a todas las películas de ciencia ficción de bajo presupuesto. Recordemos que la ciencia ficción clásica es una de las grandes influencias de *BioShock* y una de las grandes pasiones de Levine. El protagonista de la partida tampoco es Jack, sino Carlos Cuello, un desprogramador de cultos, un profesional que trata con miembros de sectas para intentar desengancharlas de ellas. Poco a poco este personaje se iría modificando hasta alcanzar la forma definitiva de Jack, el protagonista de la primera entrega de la trilogía. El escenario donde se encuentra el laboratorio es una isla, Salvación, donde habita la secta Serene Dawn. El objetivo de Carlos Cuello, en los primeros bocetos de lo que llegaría a ser más tarde *BioShock*, es llegar hasta allí y rescatar a la hija de un gran industrial para llevarla de nuevo a los brazos de sus padres. El argumento, de nuevo, recuerda a *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*, donde el jugador también tenía que adentrarse en lo profundo del abismo, rodeado de los restos de una gran civilización, para rescatar a la hija de un poderoso. El primer argumento de *BioShock* distaba mucho de la trama final, sin embargo, las claves ya se encontraban presentes: una ciudad sumergida, un personaje masculino protagonista y un grupo de descarriados a los que había que dar muerte para lograr ver los créditos finales del título.

La predilección de Levine por los lugares cerrados tiene su origen en las jornadas laborales que compartió con Doug Church. Para este diseñador responsable del primer *System Shock* era preferible un espacio cerrado a grandes espacios abiertos por una sencilla razón, podían ser mucho más detallados los primeros que los segundos. Este detallismo del escenario ofrecía al jugador una sensación mucho más real y fiel que servía para potenciar la inmersión en la partida, una de las obsesiones de Looking Glass que heredó Levine (Gillen, K. 2007).

El primer boceto de la trama *BioShock*, publicado por Irrational en el año 2012 nos muestra también la primera descripción del juego, «una pesadilla moderna que combina el fanatismo religioso y la ciencia descontrolada» (Irrational Games, 2010). La descripción continuaba relatando los primeros pasos que debía dar el jugador:



... a través de un tortuoso camino en el corazón de un volcán, plagado de peces voladores mutantes y un descenso terrorífico hacia los intestinos de una instalación subterránea donde el jugador se dará cuenta de que las estructuras no solo van hacia abajo, sino también hacia el fondo del océano.



Quedaba de manifiesto, por primera vez, la idea de crear un proyecto que recorriera una ciudad subterránea. Otra de las claves que nos muestra este documento primigenio de cómo iba a ser *BioShock* es que la obra iba a enmarcarse dentro del género de los disparos en primera persona. Los dos últimos proyectos del estudio pertenecían a este género y el mayor éxito de crítica hasta el momento de Irrational había sido *System Shock 2*. No era descabellado pensar que este género iba a ser el elegido, más aún cuando los integrantes del apartado tecnológico de Irrational ya conocían el funcionamiento del motor de desarrollo Unreal y hasta dónde podía llegar. Sin embargo, no querían quedarse en la superficie y mostrar al mundo un juego de disparos en primera persona al uso. En 2004 había aparecido *Half-Life 2*, uno de los mejores títulos dentro de este género, y también *Deus Ex* (2000) y su secuela *Deus Ex: Invisible War* (2003). Era necesario innovar y para ello ofrecieron cinco claves donde *BioShock* presentaría elementos radicalmente nuevos.

La primera, dar al jugador la total libertad para completar los escenarios propuestos. Segunda, el apartado visual, crear una estética y unos gráficos a la altura de los mejores juegos del momento aprovechando toda la potencia del motor Unreal Engine 2. Tercera, presentar un multijugador que realmente valiera la pena, aunque, como todos sabemos, esta idea al final se desechó por ser irrelevante. Cuarta, la historia, donde Levine cumplió con creces. Y quinta, presentar un sistema de fuerzas y movimientos físicos acordes con la realidad. Todos estos puntos se cumplieron en mayor o menor medida,



aunque muchos de ellos quedaron por el camino o aparecieron en las secuelas, como es el caso del multijugador.

El boceto también aportaba una serie de ideas que finalmente decidieron aparcarse, como la especialización o modificación del personaje de acuerdo a nuestra forma de jugar, especialmente a través de tres puntos: armas, manipulación del entorno y manipulación genética. En el estado final la personificación del personaje es casi nula, a excepción de la mejora de armas y los puntos de vida y ADAM, el resto de las opciones fueron capadas y eliminadas. *BioShock* no destaca por la personalización o creación procedimental de los espacios e historias, sino que destaca por ser un ente cerrado que cuenta una historia lineal y ofrece al jugador la ilusión de decisión en un ambiente cerrado muy detallado. Sí existen elementos que aparecían en el documento original y que más tarde se verían representados en *BioShock*. El primero de ellos era un sistema de inventario rápido y sencillo, en claro contraste con *System Shock 2* y los juegos de Irrational Games. En Rapture, el inventario queda reducido a la mínima expresión a través de la reproducción del sistema de almacenamiento de los grandes juegos de disparos del momento, como *Half-Life 2*. En estos títulos el inventario se elimina y sobre él se superpone la simple elección de armas y quizás botiquines y objetos para mejorar el ADAM. En esta decisión probablemente también tuvieron algo que ver las intenciones financieras del estudio. Irrational Games siempre tuvo presente que quería crear una franquicia y para ello, para crear una gran obra que llegara a la mayor cantidad de público posible, era necesario reducir los elementos más complejos a su mínima esencia, como es el caso del inventario.

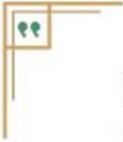
Otro de los elementos que también se citaba en el documento original de diseño y que llegaría a incorporarse fue la eliminación de todas las pantallas y elementos de la interfaz. De nuevo volvemos a la misma decisión: crear un videojuego para todos los públicos que fuera lo más accesible posible. Reducir la interfaz eliminando páginas de gestión del personaje, diario, etc., era otra decisión que empujaba al juego a su objetivo, a ser un producto de masas. Este aspecto lo tuvieron claro desde un principio, en el propio documento se menciona como referencia y competidores directos a *Halo* (2001) y *Half-Life 2* (2004), que apostaban por la mecánica directa y sencilla de disparos en primera persona y que habían eliminado cualquier elemento relacionado con el rol. La única diferencia entre estos títulos y *BioShock* tenía que ver con el trasfondo, con la trama, los recursos narrativos y la falsa sensación de elección del juego de Irrational.

Por último, otro elemento que señala el documento original de diseño y que después se vio materializado en el resultado final fue la curva de aprendizaje. Según Irrational Games, *System Shock 2* poseía una curva de aprendizaje excesivamente acusada que impedía el acceso a aquellos que buscaban una experiencia más sencilla y directa. Para solucionar este problema, Irrational eliminó esta curva. *BioShock* puede disfrutarse como un título de disparos al uso durante los primeros treinta o sesenta minutos. Más tarde y de manera progresiva, los desarrolladores fueron añadiendo elementos y capas de complejidad a través de los plásmidos y las mejoras de armas y habilidades. De esta manera se facilitaba el acceso a los jugadores menos experimentados. Se les sumergía en el juego y sus mecánicas básicas de una manera casual para, más tarde, introducir progresivamente otras mecánicas más avanzadas.

Todas estas decisiones están dispuestas para hacer de *BioShock* un juego de masas. Otro de los grandes valores de Irrational parte de la propia concepción del medio de Levine. Para no ser una mera obra de evasión y entretenimiento, como los libros, las películas o las series deben tener al menos dos niveles de lectura: uno sencillo y directo, las explosiones, los disparos, los enemigos, etc., lo suficientemente divertido como para atrapar al jugador; y otro nivel, más profundo, que podríamos denominar subtrama, que atrape al jugador más exigente. En el caso de *BioShock*, esta segunda capa son las diferentes reflexiones ancladas en el corazón de Estados Unidos, la libertad, la intimidad, la propiedad privada, las tareas de gobierno, etc. Esta dualidad es la que lo convierte en un objeto de estudio válido, porque no solo funciona como juego a nivel de mecánicas y narrativas, sino que también funciona como crítica a un sistema político y social nacido en Estados Unidos y que alcanzó su máxima expresión desde los años ochenta hasta la actualidad: el neoliberalismo y el objetivismo.

En el año 2004, Irrational Games presentó *BioShock* al mundo. Durante el primer año de desarrollo tan solo hubo seis empleados trabajando, pero dos años más tarde ya eran más de sesenta (Parkin, S. 2016). Esta ampliación en el equipo humano fue posible gracias a la inyección de capital que supuso la compra del estudio por parte de la distribuidora Take Two Productions en el año 2005.

Uno de los primeros problemas que tuvieron que solventar para comenzar a trabajar en el diseño de niveles y *gameplay* fue el apartado estético o artístico. Para Levine y todo el equipo de Irrational, la primera parte o el elemento esencial a desarrollar para trabajar más tarde en el juego era... ¿dónde iba a estar ambientado? ¿Cómo iban a ser las paredes, los techos, la ciudad, el desierto, lo que fuera? Para ellos era esencial crear el ambiente y el escenario y más tarde comenzar a trabajar en la historia. Fue *System Shock 2* quien les enseñó esta idea, ambientar la partida dentro de una nave espacial condicionaba por completo toda la historia de la misma. La premisa de un laboratorio subterráneo que más tarde se hundía en el fondo del océano ya se encontraba presente desde los primeros bocetos del juego. Sin embargo, todavía no era definitivo. De hecho, Chey lo comentó en una entrevista a *Eurogamer*:



El proyecto se estancó durante un primer momento hasta que logramos desarrollar una identidad visual. Hubo un período de tiempo donde los niveles parecían todos idénticos, típicos corredores grises industriales y los enemigos eran todos como el también típico monstruo mutante con el que ya has luchado cientos de veces (Parkin, S. 2016).

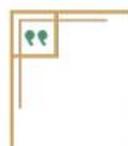


Parte del problema derivaba de la propia estructura del estudio, donde el departamento de diseño y el departamento artístico estaban separados y no trabajaban de manera conjunta en el proyecto. LeBreton, uno de los diseñadores de *BioShock* y diseñador jefe de la segunda parte, llegó a la empresa durante el año 2006 y creó, junto al artista Hoagy de la Plante, un pequeño grupo de trabajo donde diseñador y artista colaboraban en la creación de los niveles. El resultado de este trabajo conjunto fue el escenario Tea Garden de *BioShock*. Cuando le enseñaron su trabajo a Levine, este quedó tan impresionado que lo utilizó como ejemplo y modelo para desarrollar todos los ambientes del juego.

Este modelo de colaboración era el día a día de Irrational Games. Durante nuestro relato estamos recalcando la figura de Levine. Ya hemos explicado el porqué, pero aparte de las razones ofrecidas con anterioridad también nos da la razón la propia estructura de la empresa, con Levine a la cabeza y todos los demás departamentos debajo de él. Departamentos separados y encargados de las distintas partes del desarrollo. La colaboración y el intercambio de ideas se encontraban a la orden del día, tanto en las decisiones de diseño como narrativas dentro de estos grupos de trabajo. El ejemplo perfecto es, por ejemplo, el control mental que obliga al jugador a realizar determinadas tareas y que tiene no solo una función narrativa, sino también mecánica al obligarnos a seguir un determinado camino en lugar de otro. La idea original de este mecanismo la reclama LeBreton, quien al parecer la importó de la cinta clásica de ciencia ficción *El mensajero del miedo* (*The Manchurian Candidate*, 1959) (Parkin, S. 2016).

Mientras más se prolongaba el desarrollo, más problemas surgían en su interior. Uno de los más importantes fue vender la idea. Ya hemos hablado de como el equipo de desarrollo pasó de tener seis a tener cien personas en un plazo de dos años. *BioShock*, en un primer momento, no fue fácil de vender. El título era un híbrido que se encontraba en el eje entre el género de disparos en primera persona y los juegos de rol, que trataba sobre el objetivismo en una utopía fracasada en el fondo del mar. En una época donde las obras que más éxito tenían eran *Halo* y sus secuelas (2001), *Gears of War* (2006), *DOOM 3* (2004), *Call of Duty* (2003), *Medal of Honor* (1999), etc., intentar crear un juego de masas con una subtrama y una esencia a primera vista tan compleja era hartamente complicado. Dentro del estudio nació una idea para intentar solucionar este escollo. Todos conocían el valor nostálgico de *System Shock 2*. Con el tiempo, la primera entrega de Irrational Games adquirió un estatus de culto y aportó a Irrational un prestigio como estudio desarrollador que aún perdura. Levine tan solo tuvo que utilizar esta nostalgia colectiva y emplearla en *BioShock*, anunciándolo en diferentes medios como el sucesor espiritual de *System Shock*, el *Shock* del siglo XXI.

En una entrevista publicada el 11 de octubre de 2004, Levine hablaba precisamente sobre este tema. Durante una ronda de preguntas surgió la siguiente cuestión:



¿Es *BioShock* una verdadera secuela o precuela de *System Shock 2* o su sucesor espiritual? [Levine contestó que] *BioShock* está siendo creado por un equipo que en su mayoría trabajó en *System Shock 2* y para los juegos que le inspiraron. Este grupo me incluye a mí, a Jon Chey, Steve Kimura, Mauricio Tejerina, Nate Wells, Ian Vogel y Alexx Kay. Cuando Looking cerró pudimos contratar a Eric Brosius, Dorian Hart, Shawn Robertson, Darren Lafreniere y Sara Verrilli. También tuvimos la increíble suerte de poder contratar a Robb Waters, que no solo creó la estética de *Freedom Force* sino que también realizó el arte conceptual de *System Shock* y *Terra Nova* (IGN, 2004).



En ningún momento lo afirma, pero en ningún momento lo niega, Levine se limita a citar a todos los autores que habían trabajado en *System Shock 2* y que ahora se encontraban trabajando en *BioShock* legitimando, de esta manera, el segundo juego como fruto de las mismas cabezas que el primero. Esta decisión y estas respuestas no son arbitrarias. Chris Kline, uno de los directores del apartado técnico comentaba también en una entrevista:



Bueno, ya sabes, no convencimos a los jugadores para que se preocuparan por el juego, sino que apuntamos a los jugadores y les dijimos: «¿Os acordáis lo mucho que os gustaron estos juegos (*System Shock 1 y 2*)? ¡Pues adivinad, estamos tratando de hacer otro parecido!». Y después, ya sabes, hubo una respuesta abrumadora en los foros. Toda la gente hablaba y compartía sus recuerdos sobre *System Shock 2* y lo mucho que le gustaban ese tipo de juegos. Y esto estuvo genial, porque le demostramos a los distribuidores que el juego tenía potencial (Jackson, R. 2014).



Esta estrategia arrojó sus frutos en forma de publicidad y eco mediático. El E3 del año 2005 marcó una etapa importante en la historia de *BioShock*. Fue su primera presentación a gran escala. Para realizarla tuvieron que rebajar todo su trabajo a la esencia, a la mínima expresión. Ya adquiridos por Take-Two Interactive, la lucha por mantenerse fiel a la idea original y a las exigencias de la distribuidora y la audiencia a la que querían llegar era cada vez más fuerte. Para luchar contra ella y ofrecer soluciones, el equipo de *marketing*, con Levine a la cabeza, decidió promocionarlo como un título de disparos en primera persona. Esta dicotomía exigió a Levine un poderoso esfuerzo que mantuviera las dos versiones íntegras, la popular y la cultural.



Si el distribuidor paga las facturas desde el día uno y han hecho una sustancial inversión financiera en el juego es natural asumir que quiera conducir el producto en una dirección que conciba como más lucrativa. Y para hacer esto realidad el departamento de *marketing* ha estado trabajando de manera muy estrecha en el diseño del juego desde el minuto uno (IGN, 2004).



Es evidente la lucha interna de Levine por mantener su idea original y la lucha de la distribuidora por que *BioShock* fuera un juego lo más accesible posible. Para demostrarlo, el equipo de Irrational tuvo que trabajar en una demostración para las diferentes publicaciones y revistas del sector. La presión para llevar a buen puerto esta demostración se dejaba notar en el ambiente con fuertes desavenencias e incluso duros intercambios de palabras. Tenían que impresionar, tenían que demostrar que *BioShock* era la gran obra que ellos creían que era y para ello tenían que arrojar al jugador una pequeña parte de lo que más tarde podrían disfrutar. La selección para la demostración fue un escenario donde se desarrollaba un *gameplay* mediante el cual el jugador podía

aprovechar la inteligencia artificial de los diferentes enemigos dispuestos en la zona en su propio beneficio. Esta demostración, financiada por el propio estudio, presentaba *BioShock* como un juego más sencillo, apto para todos los públicos.

Una vez comprobado el éxito de su propuesta, tanto de la campaña informativa, como de la propia demo, 2K compró el proyecto y decidió invertir en él. Un poco más tarde, en el año 2005, Take Two compró 2K y a Irrational Games y todas sus licencias, entre ellas, *BioShock*. Fue así, de esta manera, como Irrational Games consiguió el dinero necesario para el desarrollo: 15 millones de dólares. Gracias a este presupuesto el equipo pudo pasar a estar formado por más de ochenta miembros, y gracias a esto, se pudo conseguir un nivel de detallismo visual e innovación técnica que harían del título de Irrational Games un hito dentro de la historia del medio.

Con la financiación asegurada, el desarrollo y la producción comenzaron a trabajar en la trama y la historia, especialmente en los ambientes que el jugador tendría que recorrer. En el documento de diseño original se mencionaba un laboratorio abandonado en una isla regentada por una secta. Este laboratorio, construido en las entrañas de un volcán, continuaba hacia las profundidades y se hundía en el fondo del océano. La idea de ambientar el juego en un lugar cerrado, subterráneo, estaba clara desde un comienzo. Como ya mencionamos, es una de las grandes herencias de la saga *Shock*. Sin embargo la idea original fue transformándose en otra bien distinta, una ciudad subterránea construida en los años cuarenta por el multimillonario Andrew Ryan, alter ego de diversos personajes históricos. Esta ciudad había comenzado a construirse el día 5 de noviembre de 1946 como respuesta a la Gran Depresión, las políticas del New Deal de Roosevelt y el final de la Segunda Guerra Mundial.



Yo tenía esta idea de una ciudad subterránea. Desde aquí, pensé que si el juego iba a tener un componente de terror, tenía que ser creíble. ¿Por qué iba a existir una ciudad subterránea? Desde aquí llegué a la idea de una utopía que nadie quería que fuera descubierta. Pensé en qué tipo de utopía podría ser y llegué al personaje de Andrew Ryan y su ideología, su visión pseudo objetivista y ultra capitalista del mundo. Él estaría aterrado por el New Deal en Estados Unidos y el estalinismo en Rusia, y que estos pudieran descubrir su ciudad. Por esto mismo no era descabellado construir una ciudad en el fondo del mar, era imposible construirla, así que nadie iría a buscar una allí (Gillen, K. 2007).



De esta forma Rapture, el Rapto, cobró vida. La ciudad y el nombre no solo tuvieron un efecto nominal, sino que su importancia dentro de la obra trasciende su propio

papel de contenedor y se erige como un personaje más del juego. La ciudad se convertirá en el símbolo, en el faro de los ideales de Andrew Ryan, su mayor logro. La propia urbe sumergida guarda una fuerte coherencia con todos los elementos de *BioShock*. Todas sus características son el fruto de ella misma y sus condicionantes. Por ejemplo, la estética basada en el Modernismo de los años veinte, responde al contexto histórico. El tipo de capitalismo que defiende Ryan tuvo su momento de apogeo durante los años veinte. Los adelantos tecnológicos que le permiten existir bajo el mar son el fruto de la innovación e investigación sin límites ni topes de sus propios habitantes. Todos los elementos confluyen y guardan un equilibrio con su representación estética, entre lo que nos quieren contar y lo que nos quieren enseñar. De hecho, es un fallo en este equilibrio lo que acaba por derribar y destruir la ciudad. Las referencias e influencias para crear Rapture son numerosísimas y serán tratadas en posteriores capítulos, pero algunas, como la Atlántida de Platón, son más que evidentes.

Creada la ciudad, era hora de incorporar a sus habitantes. Para la demostración del juego que enviaron a la revista *GameInformer*, introdujeron una serie de enemigos que interactuaban entre ellos: drones, protectores y recolectores. En el curso de la partida, estos acabarían tomando la forma de *splinters*, Big Daddies y Little Sisters respectivamente. Estas últimas, su creación y posterior divulgación, fue otro de los momentos cruciales. Introducir niñas pequeñas como potenciales víctimas del jugador podía dar pie a fortísimas discusiones. No podemos olvidar que la intención del estudio era alcanzar a un público mayoritario, e introducir niñas pequeñas que podían ser eliminadas no era una decisión que fuera a gustar a todo el mundo, comenzando por la propia editora, quien había puesto el dinero y deseaba ver cómo su inversión se convertía en una obra apta para un público amplio. Para solucionar estos problemas derivaron en una serie de razonamientos lógicos que fueron introduciendo tanto en la narrativa como en la mecánica, donde eliminar a las pequeñas no era obligatorio ni necesario sino opcional, abriendo, así, dos formas de afrontar la partida y dando a elegir al jugador qué hacer con las pequeñas recolectoras. Además se les dotó de una estética muy alejada de la inocente niña pequeña. Fueron caracterizadas con un rostro siniestro y ropas rotas que recordaban, irremediablemente, a las gemelas de la película de Kubrick, *El resplandor* (1980).

Durante el origen del proceso de creación de las Little Sisters se pensó en ellas como recolectoras de la vida que insuflaba movimiento a Rapture, el ADAM, pero la forma que adquirieron en un primer momento, gusanos con armaduras, distaba mucho de la forma que más tarde mostrarían. Cuando se produjo el cambio, de gusanos a niñas pequeñas, la editora, 2K, mostró interés por la deriva del desarrollo y el estudio en la creación de los personajes. Especialmente cuando cualquier interacción con estas pequeñas se traducían en una gran batalla con sus protectores, los Big Daddies y, una vez terminada, el jugador debía disparar a las niñas como única forma de salvarlas, en una especie de exorcismo a distancia. Esta acción podía llevar a equívocos y dar la imagen de estar asesinandolas, por lo que se cambió por un exorcismo más cercano

donde quedara patente que el jugador las estaba salvando. De hecho, más tarde, se creó la animación de las pequeñas escapando por la ventilación de los pasillos. El rapto, eliminación o salvación de las Little Sisters se convertiría en el eje narrativo de la segunda entrega de la serie.

El asesinato de niños de corta edad no era una novedad en la industria. En *Deus Ex*, durante la segunda misión, el jugador podía acabar con la vida de un pequeño. Pero, como decía LeBreton en una entrevista para *Eurogamer* (Parkin, S.2016), eso fue antes del escándalo *Hot Coffee*⁷. La obsesión de 2K era que el juego no fuera etiquetado para mayores de 18 años y que los adolescentes también pudieran disfrutarlo. De ahí la presión que ejercieron para que se suavizara el tratamiento de las Little Sister. Presión que chocaba frontalmente con las intenciones de Levine y la lucha continua que existía en su interior entre la idea de lo que quería hacer y la idea de lo que necesitaba hacer.



Yo estoy completamente convencido, los artistas deben ser libres para crear. Y la gran diferencia entre el arte y la realidad es, adivina, que el arte no es real. También creo en que los artistas deben crear lo que ellos quieran y se sientan bien consigo mismos. Y esto es lo mejor que *BioShock* puede llegar a hacer, que es nuestra actual encarnación: ser un juego que te obliga a tomar una fuerte decisión moral, o recolectar o explotar a las niñas o ayudarlas. Y esta es una elección muy clara que se te coloca justo en frente de la cara (Gillen, K. 2007).



Con esta declaración quedaba más que patente la visión y la opinión del creador, el juego debía permanecer fiel a su visión original, aunque se realizaron algunos cambios durante el proceso para conciliar su visión personal y del estudio con la visión de la distribuidora. Al final, la solución que idearon fue la que todos conocemos y ya hemos adelantado. Las pequeñas serían invulnerables, aunque el jugador podía acabar con ellas ya fuera de manera voluntaria o durante el fuego cruzado con su protector. La única interacción que tendríamos sería todo el ADAM que portaban o, en el caso contrario, después de acabar con la vida de su protector, el Big Daddy, salvarlas sin recibir una fuerte recompensa.

7 *Hot Coffee* es un mod para el juego *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar, 2005) donde el jugador podía mantener relaciones sexuales explícitas con su novia en el juego. Aunque fue escondido en la versión oficial del juego, acabó saliendo a la luz y causó una fortísima controversia en torno a los videojuegos y su alcance e impacto social con denuncias, debates y condenas por parte de la sociedad estadounidense. De hecho, en países como Australia llegó a prohibirse el juego por culpa de este contenido oculto, y en Estados Unidos se modificó la edad de 17 a 18 años.