

**UN MODELO HÍBRIDO: ANÁLISIS DE LA
ESTRUCTURA NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO
*THE WITCHER 3***

Daniel Ramos Barragán

Trabajo de Fin de Grado Comunicación Audiovisual - Curso 2023-2024
Convocatoria: Junio
Tutor: Prof. Lorenzo Javier Torres Hortelano
Doble grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual
Campus de Fuenlabrada
Universidad Rey Juan Carlos, URJC

RESUMEN: En las últimas décadas, el sector de los videojuegos ha experimentado un auge tanto a nivel industrial como social. Con la aparición incluso de figuras profesionales asociadas a aspectos como el guion o la narrativa, el sector ha reclamado su espacio como una forma más de expresión cultural y ha experimentado una maduración tanto en cuestiones temáticas como formales. Uno de los títulos que constituye un buen ejemplo de ello es *The Witcher 3* (2015), un videojuego de rol o *RPG* creado por la compañía *CD Projekt Red* basado en la saga de libros del escritor polaco Andrzej Sapkowski. Galardonado con varios premios importantes dentro de la industria, la gran fama que obtuvo lo ha convertido en un referente tanto en su género como a nivel general y, aunque ya han pasado nueve años de su lanzamiento, sigue siendo un fenómeno de referencia tanto en el sector de los videojuegos, donde otros títulos han imitado su fórmula, como en el audiovisual, donde Netflix se interesó por la saga y decidió adaptarla a serie desde 2019 hasta la actualidad. Por ello, resulta conveniente analizar en profundidad un título como este. Dentro de los enfoques posibles, el relacionado con la estructura narrativa presente en *The Witcher 3* puede constituir una propuesta útil para futuras investigaciones en el ámbito de los *game studies*. La metodología usada para ello parte de una primera fase de desglose de las misiones principales y secundarias contenidas en el videojuego, así como de una representación gráfica de las mismas mediante un mapa de nodos que permita visualizar una estructura ludonarrativa. En una segunda fase, esta estructura será comparada con otras de referencia, tales como la estructura en tres actos, el viaje del héroe o el modelo de estructura en red, para extraer semejanzas y diferencias entre las mismas y averiguar, por otro lado, el papel que toma el jugador en ella. Los resultados obtenidos arrojan la aplicación de un modelo de estructura híbrido en *The Witcher 3*, resultado de una mezcla entre la narrativa propia de una estructura lineal y la de un modelo en red. También se comprueba la preponderancia de la trama arquetípica del viaje del héroe en un género como el del *RPG*, así como el rol fundamental otorgado al jugador en diferentes momentos para alcanzar los varios finales posibles de los que dispone el videojuego, tanto para la trama principal como otras secundarias.

Palabras clave: videojuegos, estudios culturales, *game studies*, narrativa, ludonarrativa, estructuras narrativas, *The Witcher 3*.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Los <i>game studies</i> y la conceptualización del videojuego	6
2.1.1. El estudio académico del videojuego: los <i>game studies</i>	6
2.1.2. La definición de videojuego.....	7
2.2. La narrativa en el videojuego.....	9
2.2.1. El concepto de narración y narrativa	9
2.2.2. El debate entre narratología y ludología	11
2.2.3. Los tipos de narrativa en el videojuego	13
2.2.4. El papel diferencial del jugador: de la interactividad a la participación.....	14
2.3. Las estructuras narrativas.....	15
2.3.1. La estructura clásica y su aplicación al videojuego.....	15
2.3.2. Las tramas arquetípicas y su aplicación al videojuego	19
2.3.3. Las estructuras ludonarrativas.....	21
3. HIPÓTESIS Y OBJETIVOS	27
4. METODOLOGÍA	28
5. RESULTADOS.....	32
5.1. El argumento de <i>The Witcher 3</i>	32
5.2. Desglose de misiones principales y de secundarias relevantes.....	34
5.3. Representación esquemática de la estructura de <i>The Witcher 3</i>	40
5.4. Análisis de la estructura narrativa y ludonarrativa de <i>The Witcher 3</i>	48
5.4.1. La estructura clásica en <i>The Witcher 3</i>	48
5.4.2. El viaje del héroe en <i>The Witcher 3</i>	49
5.4.3. La estructura en red en <i>The Witcher 3</i>	52
5.5. La capacidad de implicación del jugador y su relación con los distintos finales posibles.....	55
6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	57
7. BIBLIOGRAFÍA	59
ANEXO I: LA SAGA <i>THE WITCHER</i>	62
ANEXO II: DESGLOSE DE MISIONES COMPLETO.....	82

1. INTRODUCCIÓN

El videojuego es un medio al que cuesta encontrar una definición y en torno al cual siempre existe algún tipo de debate. Es habitual encontrar posturas a favor o en contra acerca de si puede considerarse una disciplina artística más, posicionándolo al mismo nivel que el cine, la literatura o la música. Aunque este asunto es bastante complejo y se encuentra aún en liza, hoy en día sí que puede afirmarse que el videojuego puede considerarse como un medio expresivo más para contar historias y situarse a la par que el cine, la literatura y otros medios en este aspecto. Esta condición, sin embargo, no siempre fue así. Mientras que la narratología, ya con experiencia analizando esos otros medios, afirmaba que el videojuego era otra forma de narrar y a la que podían aplicar sus fórmulas, la ludología defendía el carácter puramente lúdico de los videojuegos, fruto de la traslación del juego analógico al nuevo formato digital que surgía en aquel momento. Esta confrontación entre narratología y ludología daba lugar a posiciones opuestas en torno a si los videojuegos realmente estaban confeccionados para contar historias o no. Afortunadamente, más tarde se daría lugar a teorías más armonizadoras que resolverían dicha cuestión. Aunque se podía considerar que existía narración en los videojuegos, no todos los videojuegos eran narrativos.

Por otra parte, y en paralelo a esta cuestión, hablamos de un medio que ha experimentado una evolución exponencial en muchos aspectos prácticamente desde su aparición. Surgido antes de la popularización de Internet, espoleado por el entorno digital y relacionado estrechamente con la computación y la informática (probablemente la disciplina que más haya evolucionado desde finales del siglo XX hasta hoy), el videojuego ha pasado por diferentes plataformas, diferentes fases y diferentes géneros que en buena medida han obligado continuamente a su reconceptualización, a la reflexión sobre el lenguaje que utiliza o sobre los métodos usados para analizarlo. No es lo mismo hablar de los videojuegos de la época de las recreativas de los años 80 y 90 a obras posteriores que se pueden jugar en una consola en el salón de casa, en el ordenador o incluso en cualquier lugar gracias a las portátiles. De igual forma, es diferente analizar videojuegos como *Tetris* que otros como *Pokémon*, *Gran Turismo* o *Guitar Hero*, por ejemplo, o analizar los pensados para un solo jugador que aquellos concebidos como experiencias multijugador. Estos aspectos (género, plataforma, multijugador, etc.) y otros relacionados con la narrativa y la jugabilidad han experimentado muchos cambios, fruto de los consecuentes avances en la tecnología y en el *hardware* que se han dado durante este tiempo.

Entre tantas opciones disponibles, probablemente son los videojuegos de rol o *RPG* (*role playing game* por sus siglas en inglés) uno de los géneros denominados altamente narrativos y los que ofrecen muchas posibilidades en este aspecto. Inspirados en juegos de rol de mesa tales como *Dragones y Mazmorras*, este género suele recurrir a la creación de mundos de ficción, al estilo de grandes obras de la literatura fantástica como *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien o *Canción de hielo y fuego* de George Martin. Algunos de estos videojuegos están basados directamente en esas obras provenientes de otro medio, como es el caso de la saga de videojuegos *The Witcher*, que adapta la *Saga del brujo* o *Saga de Geralt de Rivia*, una serie de novelas fantásticas del escritor polaco Andrzej Sapkowski. La gran diferencia entre un medio y otro radica en el uso que hacen los videojuegos para implicar al jugador y hacerle partícipe de ese mundo. Es esta diferencia la que despierta un gran interés académico y es de especial relevancia a la hora de acercarse al análisis de este tipo de obras.

La saga *The Witcher* consta de tres videojuegos producidos por la desarrolladora de videojuegos polaca CD Projekt RED. De entre ellos, el más célebre y considerado tanto por la crítica como por el público como uno de los grandes videojuegos de la historia es *The Witcher 3: Wild Hunt*. Lanzado en 2015, ha conseguido varios premios al mejor videojuego del año en certámenes como *Golden Joystick Awards*, *The Game Awards* o *Game Developers Choice Awards*, y ha alcanzado cifras de más de 6 millones de unidades vendidas. Su distribución fue multiplataforma, lanzándose primero en PC, Play Station 4 y Xbox One, alcanzando más tarde Nintendo Switch y una remasterización para la quinta generación de consolas de Sony y Microsoft, Play Station 5 y Xbox Series X. Se trata de un *RPG* ambientado en un mundo medieval fantástico y denominado de mundo abierto, es decir, los espacios no se distribuyen en diferentes niveles o pantallas, sino que el jugador puede controlar a su personaje (el brujo Geralt de Rivia) a través de un extenso mapa completando misiones y otro tipo de desafíos. El gran éxito alcanzado por *The Witcher 3* llevó a una mayor popularización de esta fórmula de mundo abierto en los próximos años hasta convertirse en uno de los principales estilos que suelen adoptar los videojuegos *RPG* de mayor presupuesto (denominados triple A) hoy en día, teniendo como algunos ejemplos recientes *Zelda: Tears of the Kingdom* o *Elden Ring*.

Es por ello por lo que un análisis de la narrativa en *The Witcher 3* es especialmente interesante y puede ser tomado como referencia para su aplicación en otros videojuegos que opten por este género y estilo. En concreto, el análisis de su estructura narrativa puede ayudar a comprender hasta qué punto el jugador puede formar parte e influir en el progreso narrativo del videojuego,

dado que este dispone de varios finales posibles. Es interesante también comprobar el nivel de libertad que tiene el jugador para moverse por el mundo ficcional y cómo puede influir esto en dicho progreso. En definitiva, aunque la extracción de la estructura narrativa de un videojuego en concreto pueda considerarse algo muy específico, teniendo en cuenta el carácter de referente de esta obra, puede resultar de especial relevancia de cara a investigaciones futuras en el ámbito narrativo de los *game studies*.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Los *game studies* y la conceptualización del videojuego

*2.1.1. El estudio académico del videojuego: los *game studies**

Para poder comprender el videojuego, hay que tener en cuenta un aspecto muy importante como su doble naturaleza. El videojuego es, por un lado, un producto audiovisual que usa este mismo lenguaje y, por otro, un descendiente de los juegos tradicionales y de las ficciones participativas (Navarro-Remesal, 2016, pág. 12). Es por ello por lo que para estudiarlo es necesario respetar un enfoque multidisciplinar. De esta forma, múltiples aproximaciones académicas pueden llevarse a cabo a la hora de analizar el videojuego: desde la Psicología, las Ciencias Informáticas, la Comunicación, etc. Esta incorporación del videojuego al estudio académico, desde diferentes ámbitos y disciplinas, constituye los denominados *game studies*.

Pérez-Latorre (2010, pág. 23) elabora un mapa de los *game studies* según su objeto de estudio, dentro del cual delimita tres grandes áreas de investigación: los orientados al diseño y la dimensión formal del videojuego (contemplando un aspecto como la narrativa, por ejemplo); orientados al jugador de videojuegos, la recepción del videojuego y su dimensión sociocultural (contemplando aspectos como los efectos psicosociales, por ejemplo); y los que tratan sobre estructuras, procesos de producción y la dimensión industrial del videojuego.

Poniendo énfasis en el estudio del videojuego desde el ámbito de la comunicación, este debe conformar una rama diferenciada a pesar de que comparta rasgos comunes (el lenguaje audiovisual) con el cine, la televisión o los medios sociales (Navarro-Remesal, 2016, pág. 14). Elementos como los nuevos márgenes comunicativos alcanzables debido a la implicación del jugador, la tecnología novedosa o la relación de todo esto con un conjunto de reglas lúdicas conforman una singularidad trascendental que bien merece su propio método de análisis.

2.1.2. La definición de videojuego

El concepto de videojuego siempre ha sido una cuestión en constante debate y reformulación dentro de los *game studies*, debido principalmente a la evolución de su industria y la tecnología que lo soporta. Esto ha derivado en multitud de aproximaciones diferentes para acercarse a esta definición, que no está exenta de incompatibilidades. Incluso en el mismo concepto de juego, el antecesor analógico y una de las bases primordiales de la naturaleza del videojuego, encontramos también dificultades a la hora de aportar una definición.

Considerar a los videojuegos como un objeto de estudio unitario o en conjunto como un género o medio sería problemático (Aarseth E. , 2004, pág. 46). Ante esta, dificultad, Anyó (2016, pág. 11) plantea que es más útil considerar a los videojuegos como artefactos culturales, de forma similar a como es considerada una novela o una película. Pese a las dificultades y a las diferentes consideraciones, se pueden identificar varios rasgos característicos que ayudan a acotar a lo que nos referimos con el término videojuego.

En primer lugar, se alude a la naturaleza del videojuego como un juego. El funcionamiento de un juego permite diferenciar entre *paidia* y *ludus*: lo primero hace referencia a las actividades lúdicas de puro recreo y libertad, mientras que lo segundo se refiere al establecimiento de unas reglas elaboradas y que funcionan como marco de restricción para dichas actividades (Caillois, 1961). Estos aspectos, aunque puedan parecer opuestos, mantienen una complementariedad entre sí gracias al llamado pacto lúdico: las reglas se exponen con claridad y son acatadas por las partes (los jugadores) y dentro de ese marco se desarrolla un espacio de libertad para el esparcimiento lúdico (Huizinga, 1955).

De forma similar a *paidia* y *ludus*, Zimmerman (2004, pág. 159-160) distingue entre jugar (*play*) y juego (*game*): jugar hace referencia al acto de moverse en libertad dentro de una estructura más rígida de reglas, mientras que el juego se refiere a la actividad voluntaria en la que los jugadores siguen unas reglas que limitan su comportamiento, pero incluyendo nuevos aspectos como la existencia de un conflicto artificial y la de un resultado cuantificable. Es decir, el *ludus* o juego se diferencia del jugar o *paidia* en la plasmación de un conflicto artificial que tiene un fin determinado y unos medios para alcanzarlo.

En segundo lugar, se entiende el videojuego como una representación o ficción. Sirviéndose de una combinación de lenguajes provenientes de otros medios (el audiovisual y el textual) el

videojuego tiene una apariencia ficcional, es capaz de plasmar una narrativa. No obstante, debido a que no siempre se trata de una narrativa tradicional o incluso a veces no se presenta (aparentemente), algunos autores prefieren usar predominantemente el término ficción sobre narrativa (Navarro-Remesal, 2016, pág. 25; Tosca, 2009, pág. 81). Otros, en cambio, plantean como solución la creación de un nuevo término, “ludonarrativa”, para resaltar las especificidades de la narrativa en el caso del videojuego (Cuadrado-Alvarado & Planells, 2020, pág. 40).

Otro rasgo distintivo es la mediación tecnológica que presenta el videojuego, a cargo de una plataforma electrónica (un ordenador, una videoconsola, etc.). El lenguaje utilizado, así como la apariencia ficcional (la ludonarrativa) y las reglas del juego experimentan una intermediación de manos de la tecnología que hace esto posible, basada en algoritmos y permitiendo su manipulación a través de una interfaz, dando como resultado unos nuevos niveles de complejidad en todos los aspectos y vinculando el videojuego a unos estados de hardware y de software. Con respecto a esto último, sin embargo, se debe matizar que la evolución de la industria ya permite que el videojuego se pueda adquirir solo en digital, difuminando así las barreras entre estos estados.

Por otro lado, la gran característica definitoria es la participación o implicación del jugador. Aunque a menudo en este sentido se suele decir que la característica intrínseca de los videojuegos es su interactividad, dado que esta es más una característica de la tecnología lo diferencial es el papel que se le otorga al jugador. Mientras que en otras obras culturales el receptor (espectador, oyente, lector, etc.) solamente puede interpretar o dotar de sentido con su imaginario a dichas obras, en el videojuego el jugador está a cargo tanto de la creación de la obra como de la dotación de sentido. Dicho de otro modo, mientras que una novela o una película existen sin un lector o un espectador, la experiencia de videojuego es indivisible del jugador, no puede existir sin este (Aranda & Sánchez-Navarro, 2009, pág. 12).

A menudo también se entiende el videojuego como un sistema, como “un conjunto de piezas con múltiples combinaciones posibles (y no obligatorias)” (Navarro-Remesal, 2016, pág. 28). La composición de estas piezas varía según diferentes autores. Linderoth (2002) engloba dos grandes partes: el sistema, aludiendo al conjunto de reglas de juego, y la apariencia, aludiendo al mundo lúdico representado, la narrativa y los personajes. Aarseth (2003) identifica tres elementos: la jugabilidad (formada por las acciones y estrategias del jugador), la estructura de

juego (que incluye las reglas del juego y la simulación) y el mundo lúdico (el mundo de ficción donde se desarrolla, su topología y sus niveles). Sicart (2008) propone tres estructuras, diferenciando sistema de juego (las reglas), hardware de juego (la plataforma mediadora) y la experiencia del jugador. Navarro-Remesal (2016, pág. 31) identifica cuatro elementos: el juego, el jugador, el contexto y la partida o experiencia.

Teniendo en cuenta todo esto, una definición completa de videojuego debería incluir referencias a todos estos apartados. La siguiente propuesta es una buena referencia, concretando todos estos rasgos comunes:

“Los videojuegos son juegos de cualquier tipo. Están re-mediados por una plataforma electrónica capaz de crear, gestionar y representar un espacio virtual y que añade automatización y complejidad. Tienen ficción, suceden en un espacio ficcional con componentes que presentan algún tipo de conflicto artificial. Existen en un contexto delimitado en el mundo real, con límites espaciotemporales. Son impredecibles, improductivos, sin obligación. Jugados por un jugador con una actitud lusoria (sic) y con un vínculo con el estado de la partida. Basados en reglas, y estas reglas crean un reto que demanda esfuerzo al jugador. Con varios estados valorizados posibles, y entre ellos estados deseados. Otorgan agencia al jugador mediante mecánicas. Forman un supra-sistema complejo donde el sistema videolúdico, el contexto, la plataforma y el jugador interactúan para crear un continuo de experiencia”

(Navarro-Remesal, 2016, pág. 36)

2.2. La narrativa en el videojuego

2.2.1. El concepto de narración y narrativa

Para poder hablar de la narrativa en el videojuego, primero debe aclararse qué se entiende por narrativa o narración y que diferencia este término de otros de uso más coloquial como historia, relato o trama, comúnmente utilizados por el público de a pie para hacer referencia a los aspectos narrativos de una obra, ya sea una serie, una película o una novela. La primera cuestión que hay que tener en cuenta es que el conjunto de acontecimientos que contiene una narración es diferente de la forma o estructura que presentan estos acontecimientos. Los formalistas rusos

señalaban esta diferenciación tanto en la literatura (Tomasevskij) como en el cine (Victor Sklovskij), hablando de *fabula* para referirse a lo primero y de *siuzhet* para referirse a lo segundo, a menudo traducido como trama (Anyó, 2016, pág. 22).

A la disciplina encargada del estudio estructuralista de las formas narrativas presentes en dichos medios expresivos se le denominó narratología. Prince (1989, pág. 58) resume la perspectiva narratológica con la siguiente definición de narrativa: “es el recuento (como producto y proceso, objeto y acto, y estructura y estructuración) de uno o más actos reales o ficticios comunicados por uno, dos o más narradores (más o menos evidentes) a uno, dos o más narratarios (más o menos evidentes)”.

Partiendo del formalismo ruso y de las bases narratológicas, Genette (1991, pág. 76) amplía conceptos usando términos equivalentes a *siuzhet* y *fabula* respectivamente: distingue entre el relato (el enunciado narrativo, el discurso oral o escrito que contiene la relación de un acontecimiento o una serie de estos) y la historia (la sucesión de los acontecimientos que son objeto del discurso y sus diversas relaciones). A esto añade una tercera categoría que une a ambas: la narración. Esta consiste en el hecho de narrar tomado en sí mismo, es decir, en dar forma de relato a una historia. Sin el relato no tendríamos acceso a la historia, sin la historia no habría nada que narrar y sin la narración no habría relato (discurso).

En la misma línea, otros autores también aprecian esta distinción, pero incorporan otros matices. Lindley (2002) distingue historia (el conjunto de acontecimientos significativos) de trama (la selección y ordenación de estos para formar una línea narrativa con intención dramática) y añade el término trasfondo: todo aquello que sucede antes de la trama y que afecta a ella pero que no se ubica en un tiempo manifiesto.

Por otro lado, otras definiciones se focalizan más en la narración desde el ámbito únicamente de la ficción: “es una actividad generativa que opera sobre los materiales del mundo de ficción (personajes, escenarios, ámbitos temáticos, motivos, etc.) con el fin de producir un relato que, con la coparticipación del lector o espectador, produce una historia que es una determinada experiencia sobre un mundo de ficción. Además, la narración es un proceso que articula una serie de acontecimientos y existentes de ese mundo ficticio para construir relatos” (Cuadrado-Alvarado & Planells, 2020, pág. 35).

2.2.2. *El debate entre narratología y ludología*

Teniendo en cuenta lo anterior, ¿se puede considerar entonces a los videojuegos narraciones? Aunque esta pregunta puede responderse en la actualidad con una afirmación (matizable, puesto que no todos ellos lo son y el concepto de narrativa o narración se ve inevitablemente alterado por el sistema videolúdico), las aproximaciones académicas al respecto que se han dado en los años precedentes ofrecen resultados dispares. El debate estuvo durante un tiempo alrededor del conflicto entre la narratología (con el bagaje del que ya disponía proveniente de formas de expresión cultural anteriores) y la ludología, una disciplina de nueva creación a raíz del auge y crecimiento del videojuego.

Al estudiar el videojuego, la perspectiva narratológica lo considera como un medio más al que extrapolar el mismo enfoque de investigación válido para otras disciplinas, como por ejemplo los estudios formalistas sobre el texto literario o el análisis fílmico. Es decir, las formas y estructuras narrativas que pueden presentar una novela o una película serían compatibles con el videojuego. La principal exponente de la narratología en el ámbito del videojuego es Janet Murray, que considera al mismo como un sistema esencialmente narrativo, definiéndolo como una forma abstracta de contar una historia, añadiendo además que todos los juegos (videojuegos incluidos) se pueden experimentar como un drama simbólico (Murray, 1999, pág. 155).

Este “colonialismo narratológico” del videojuego fue enfrentado por posturas como la de Espen Aarseth, que consideraba que la narrativa interfería en el análisis de la dimensión dominante del videojuego: su condición de juego y la serie de reglas que lo rigen. El autor hace hincapié en el jugador como elemento diferencial, el cual realiza esfuerzos no triviales para poder generar la cadena de eventos dentro de la estructura de juego. Se centra, por tanto, en lo que denomina el “carácter ergódico” del videojuego (el poder hacer), relegando a una segunda instancia a la narrativa (Aarseth, 1997). En definitiva, para este autor existe un enfrentamiento insalvable entre el *gameplay* (la jugabilidad) y el *storytelling* (la narrativa) y no considera a los videojuegos como narraciones, sino más bien como simulaciones (Aarseth, 2004, pág. 52)

En esta línea inaugurada por Aarseth se inscriben las propuestas de otros investigadores, dando lugar a la creación, de manera informal, de un nuevo marco específico sobre el que investigar el videojuego: la “ludología”. La perspectiva ludológica, al contrario que la narratológica,

defiende la postura de que los videojuegos son una forma de expresión cultural nueva que necesita de métodos innovadores y específicos de ella. Además, la ludología establece que, de existir un carácter narrativo en los videojuegos, este no se considera definitorio sino complementario a otros aspectos predominantes como la simulación o la jugabilidad.

El primero en introducir el término ludología fue Gonzalo Frasca, para el cual modelo propuesto por la narratología no es adecuado para el estudio de los videojuegos, sino que los videojuegos se entenderían mejor como formas de simulación (Frasca, 2003a, pág. 224). En el mismo sentido que Aarseth cuando hablaba del carácter “ergódico” del videojuego (el poder hacer del jugador), Frasca considera que no es lo mismo mirar o leer que jugar, por lo que el modelo narratológico presenta dificultades que resultan difícilmente compatibles con el videojuego (Frasca, 2003a, pág. 225). Otras posturas en cambio fueron más tajantes, considerando incluso imposible hablar de narrativa en sentido estricto en los videojuegos, como la que hace Juul (2001, pág. 45) a partir del análisis del videojuego arcade *Star Wars* (1977).

Posteriormente, Frasca (2003b) matizaría estas posturas y la polarización dio paso a otras perspectivas académicas más conciliadoras. El enfrentamiento categórico entre sistema de reglas y jugabilidad y toda cuestión narrativa empezaba a quedar obsoleto en gran parte debido a la propia evolución del videojuego, cada vez más sofisticado y complejo. Jenkins (2004, págs. 119-120), para zanjar este conflicto entre narratología y ludología, ofrece un resumen en cinco constataciones: (1) existen juegos no narrativos, que no cuentan historias, (2) otros en cambio tienen aspiraciones narrativas que hacen indispensable comprender la relación entre narrativa y juego, (3) tratar el potencial narrativo de los videojuegos no equivaldría a privilegiar a la narratología por encima de otras posibilidades de análisis, (4) la experiencia de jugar no puede simplificarse en la experiencia de la historia y (5) los videojuegos con intención de contar una historia pueden utilizar maneras distintas a cualquier otro medio.

En esta vertiente armonizadora se enmarca también la propuesta de Maietti (2004), que habla de mundos posibles videolúdicos, reformulación de los mundos de ficción que se presentan en obras tradicionales. En el videojuego, el mundo de ficción no viene predefinido y ya estructurado, sino que se muestra como un sistema abierto en el que la actuación del jugador genera la progresión narrativa. Se adapta así la idea de mundo de ficción hacia la de mundo jugable. Bajo estas últimas propuestas, los videojuegos ya no se constituirían

fundamentalmente como narraciones o como simulaciones, sino que se fija la concepción del videojuego como un entorno narrativo en el que el jugador es la pieza clave y diferencial.

2.2.3. *Los tipos de narrativa en el videojuego*

Una vez identificado el videojuego como un medio de expresión narrativa con particularidades propias y diferente al resto, cabe preguntarse cuáles son los tipos de narrativa existentes en el videojuego o en qué formas se puede dar. Para ello, es importante entender la doble naturaleza narrativa del videojuego: tanto la que viene dada por el videojuego como la que se genera con la propia acción de jugar por parte del jugador.

En esta línea se enmarca la propuesta de Martín-Rodríguez (2015), que en primera instancia parte de la teoría del análisis fílmico de Casetti y Di Chio (2001), pero llega a la conclusión de que “no se puede estudiar el videojuego desde el punto de vista fílmico sin tener en cuenta como hecho narrativo relevante la creación discursiva por parte del jugador y su interacción en el proceso creativo” (pág. 88). Por ello, plantea una nueva propuesta de análisis que diferencia entre (1) la narrativa proposicional, aquella que viene predefinida por parte del videojuego, formada tanto por el relato que se cuenta o no como la jugabilidad o *gameplay*, y (2) la retronarrativa, formada por las acciones y esfuerzos del jugador y que, por lo tanto, se crea con su participación. Las dos en conjunto formarían la llamada narrativa videolúdica.

Esta diferenciación, de la narrativa que viene dada por el videojuego y la que crea el jugador también es apreciada por otros autores. Blasco-Vilches (2017, pág. 78) distingue entre narrativa emergente (la que surge de la experiencia de juego) y narrativa embebida (la preexistente a la partida, siendo invariable y común a todos los jugadores). Anyó (2016, pág. 73), de forma similar, distingue entre videojuegos con una estructura narrativa más o menos lineal, denominados de narración progresiva, de videojuegos donde no hay impuesto un camino en concreto y que se basan más en las posibilidades de partidas que se dan dentro de un mundo de ficción, denominados de narración emergente.

Por otro lado, Cuadrado-Alvarado y Planells (2020) denotan e incorporan esta doble condición narrativa del videojuego en torno al concepto de ludonarración o ludonarrativa: “es el proceso que organiza, selecciona y articula una serie de acontecimientos y existentes a partir de o mediante el *gameplay* (la jugabilidad, las acciones que lleva a cabo el usuario en el marco de las posibilidades de acción que le permite el videojuego) de un videojuego con el fin de crear

una experiencia sobre un mundo de ficción” (pág. 40). Dentro de la ludonarrativa se identifican dos grandes tendencias: cuando la secuencia de acontecimientos impera sobre el *gameplay* o cuando es el *gameplay* el que produce la secuencia de acontecimientos (pág. 41).

Partiendo de este concepto de ludonarrativa, también elaboran una propuesta de modelo teórico (pág. 72) en torno a una serie de elementos básicos: las acciones y sucesos, el narrador y su punto de vista, los personajes, el espacio y el tiempo. Estos elementos narrativos se imbrican entre sí dando lugar a diferentes tipos de estructuras ludonarrativas específicas que se exponen detalladamente más adelante (subepígrafe 2.3.3),

Por último, al respecto de esta relación que se da entre el apartado narrativo del videojuego y el apartado de la jugabilidad, es decir, entre los elementos ficcionales y los elementos funcionales respectivamente, Navarro-Remesal (2016, pág. 129) identifica dos fenómenos posibles con resultados dispares: la coherencia ludonarrativa (cuando la narración del videojuego y la jugabilidad a través de las acciones del jugador van en la misma línea y no producen contradicciones) y la disonancia ludonarrativa (cuando la narración del videojuego y la jugabilidad van en direcciones distintas, produciendo contradicciones en el relato que narra el videojuego).

2.2.4. *El papel diferencial del jugador: de la interactividad a la participación*

Para poder generar su contribución narrativa, el jugador parte de la interactividad con una plataforma tecnológica. La interactividad, entendida como la característica de la tecnología que permite establecer una cadena de acciones que producen respuestas (Cuadrado-Alvarado & Planells, 2020, pág. 38), es la condición básica e indispensable del videojuego. Sin embargo, es una característica que ya no es exclusiva del videojuego, estando presente en otros aparatos tecnológicos como teléfonos inteligentes, ordenadores o incluso en otros medios como películas (como *Black Mirror: Bandersnatch*).

Por ello, a la hora de referirnos al papel clave que tiene el jugador en la narrativa en el videojuego, es conveniente transitar desde el concepto de interactividad hacia un término más adecuado como es la participación del jugador o, en la terminología usada por Anyó (2016), la implicación del jugador. Mientras que en la interactividad el condicionamiento está basado en la tecnología y en un marco de reglas definido por el producto (si pulsas A, el personaje salta, por ejemplo), con la participación del jugador la fundamentación está basada en un protocolo

cultural y no en la tecnología, y en un control abierto por parte del usuario y no del producto (Jenkins, 2008, pág. 139) (si realizas X misión, el personaje Y muere, por ejemplo).

Teniendo esto en cuenta, la diferencia fundamental entre los aspectos narrativos de una obra como una novela o una película y los que se dan en el videojuego radica en la unicidad narrativa que se genera con cada una de las partidas en las que se implica el jugador o jugadores. De este modo, por un lado, se puede hablar de diferencias entre el mismo videojuego, pero con distinto jugador y, por otro, se puede hablar incluso de diferencias aun con el mismo videojuego y jugador, pero en una nueva partida o intento. Esto se debe a la influencia de varios aspectos, por nombrar algunos: (1) las decisiones que el jugador toma durante el transcurso del videojuego, (2) el estilo de juego o las estrategias que adopte en la partida, (3) su psicología o su estado de ánimo al momento de jugar o (4) el resultado al que llegue. Por ejemplo, en *Call of Duty* (2003), si un jugador muere en las primeras pantallas del videojuego, la historia que se genera es la de un soldado que ha caído en batalla ante el imponente ejército enemigo. En cambio, si ese mismo jugador llega hasta el final del videojuego y consigue derrotar a la facción rival hablamos de una historia épica de triunfo bélico y del fin de la guerra.

2.3. Las estructuras narrativas

El concepto de lo comúnmente conocido como estructura narrativa parte del método conocido como estructuración, que consiste en “repartir los hechos clave y la información que se le da al espectador (o lector o jugador) de manera ordenada, gestionando su atención y siguiendo el propósito del narrador, buscando un ‘efecto particular’ determinado” (Navarro-Remesal, 2016, pág. 119). Su resultado es la creación de un entramado narrativo que une la selección de acontecimientos en torno a unos personajes, generalmente con un objetivo y un conflicto o conjunto de conflictos que permiten el desarrollo de la trama en lo que se denomina una línea de acción. Esta trama hace evolucionar a los personajes, ya sea por la resolución o no de estos conflictos y objetivos. Cabe destacar también que una estructura puede estar conformada por varias tramas, una de ellas principal y otras secundarias o denominadas subtramas, que pueden relacionarse conformando un mapa de tramas (Cuadrado-Alvarado & Planells, 2020, pág. 184)

2.3.1. La estructura clásica y su aplicación al videojuego

A lo largo de la historia de la cultura y sus diferentes expresiones y del estudio de la narración asociada a estas, han sido numerosas las propuestas para establecer modelos de estructuras

narrativas que contengan las diferentes posibilidades por las que pueden optar cada una de estas formas de expresión. Estos medios más tradicionales como son el teatro, la novela, el cine o las series de televisión presentan una estructuración más cerrada y centrada en el progreso narrativo únicamente en manos autorales, puesto que los lectores o espectadores no pueden intervenir en el apartado narrativo, como si ocurre en el videojuego.

En las estructuras teatrales, por ejemplo, el teórico Gustav Freytag apuntaba un modelo en cinco actos (Navarro-Remesal, 2016, pág. 119), de la misma forma que el teatro tradicional japonés *kabuki* (pág. 120). En las películas para televisión, la estructura se suele repartir en unos ocho o nueve bloques para adaptarla a las pausas publicitarias. Las series contemporáneas, por otro lado, suelen concluir sus capítulos de forma abierta e intrigante (en lo conocido como *cliffhanger*) para dejar al espectador con ganas de más y fomentar el seguimiento del resto de capítulos.

Aunque no puede considerarse que exista una estructura narrativa rigurosamente aplicable a todas y cada una de las formas narrativas existentes, lo más cercano o parecido a una estructura narrativa universal es la estructura aristotélica en tres actos, habitualmente referida como estructura clásica. Proveniente como su nombre indica del filósofo griego Aristóteles, la estructura clásica divide el relato en tres actos claramente diferenciados (presentación, nudo y desenlace) mientras que el progreso narrativo que se da entre ellos está a cargo de la generación de un conflicto que los personajes buscan solventar:

- **Presentación:** el principio de la historia, donde se da a conocer el protagonista, sus circunstancias y su carácter, junto con el mundo el que vive y, a menudo, la fuerza antagonista que irá en su contra. También incluye un momento considerado detonante que da lugar al conflicto, que provoca que el personaje tenga que salir de su situación de normalidad para solventarlo.
- **Nudo o desarrollo:** es el núcleo de la historia, comienza a raíz de la decisión del protagonista de embarcarse en la travesía que le permita resolver el conflicto. Se produce una lucha y acción constante entre el protagonista y las fuerzas antagónicas que va en aumento, reflejándose también en un aumento de la tensión hasta un punto de agravio máximo. También se pueden incluir tramas secundarias como consecuencia de las relaciones entre personajes.

- **Desenlace:** la conclusión a la historia. Tras alcanzar un punto máximo de tensión (comúnmente denominado clímax), las fuerzas protagónicas y antagónicas, opuestas entre sí, chocan en un enfrentamiento final para dirimir el conflicto y resolver al fin la situación. Se produce (generalmente) la consecución del objetivo por parte del protagonista, el cual regresa al equilibrio inicial, y la acción se ve sustituida por la tranquilidad.

Posteriormente, el teórico del guion Syd Field (1979) trasladó la aplicación de esta estructura al cine, estableciendo también tres actos muy similares a los de la vertiente clásica: planteamiento, confrontación y resolución. Como novedad, introdujo lo que denomina *plot points* o puntos de giro en los que la historia avanza, señalando algunos importantes: el detonante (provoca el origen del relato en el primer acto), el primer punto de giro (une el final del primer acto con la confrontación), el segundo punto de giro (encadena el final del segundo acto con la resolución) y el clímax (en el tercer acto, cuando el conflicto alcanza su punto máximo y se resuelve). Sobre esta estructura se asentaría todo el cine clásico de Hollywood, dando cuenta de su éxito.

Frente a esta estructura narrativa clásica hay infinidad de propuestas que pueden considerarse modernizaciones de la misma, basadas en todo tipo de innovaciones estilísticas que introducen modificaciones en algún aspecto concreto o en varios a la vez, como por ejemplo el uso de *flashbacks*, realizar un relato coral de varios personajes y no focalizarse en el principal, optar por un final abierto y sin resolución, etc. Sin embargo, la estructura aristotélica es la que todos tenemos en mente a la hora de narrar una historia, conforma la estructura predefinida en la que nos basamos para contar una historia, lo que la convierte en el gran paradigma narrativo que puede contener cualquier otra estructura (Buren, 2017, pág. 104). Reflejado de forma metafórica, la estructura en tres actos constituye los cimientos de una casa, mientras que los muebles, el número y la disposición de las habitaciones, la decoración y otros elementos constituirían las diferentes variaciones que puede experimentar esta estructura, que es la base sobre la que se puede asentar todo lo demás.

No es de extrañar, por tanto, que la estructura en tres actos alcance también al videojuego, pese a que pueda resultar contradictorio debido al carácter más abierto que presenta su narrativa, donde se deja espacio para la participación del jugador. Al respecto, Ip (2010a; 2010b) realiza un análisis de diez videojuegos de gran fama para explorar las posibilidades de traslación de

esta estructura. Los títulos en concreto son: *The Legend of Zelda* (1986), *The Secret of Monkey Island* (1990), *Flashback* (1992), *Shenmue 2* (2001), *Resident Evil Code Veronica X* (2000), *Final Fantasy X* (2001), *Half-Life 2* (2004), *Fable* (2004), *The Godfather* (2006) y *Halo 3* (2007).

El autor llega a una serie de conclusiones generales relacionadas con las estructuras narrativas. Detecta la prevalencia de la estructura narrativa lineal, con un uso más espontáneo de ramificaciones para dar una mayor sensación de libertad en secciones concretas, así como también del uso de misiones secundarias (*side quests*) para el mismo propósito y a modo de pequeñas adiciones a la historia principal (Ip, 2010b, pág. 32). Además, en la aplicación de la estructura en tres actos, encuentra una gran preponderancia del segundo acto, correspondiente al núcleo jugable y acaparando de media más del 98% de la duración total de los mismos, mientras que el primer acto (correspondiente al tutorial, la presentación de mecánicas jugables, personajes y el mundo de ficción) y el tercero (el enfrentamiento final y la vuelta a la normalidad) presentan en conjunto de media menos del 1,5% de la duración total (Ip, 2010b, pág. 33). Se aprecia, de esta forma, un gran desequilibrio proporcional entre los tres actos en su traslación a la narrativa de estos títulos.

Relacionado con lo anterior, también Abernathy y Rouse (2014) consideran que no es posible trasladar fielmente a los videojuegos la estructura en tres actos, debido principalmente a las diferencias existentes entre los ritmos y estructuras del cine y los del videojuego. Para ellos, la estructuración que presentan las series de televisión constituye un mejor ejemplo de aplicación al videojuego. Estilísticamente imitan algunos de sus aspectos como las secuencias de entrada y de salida (los *openings* y los *endings*), además de existir semejanzas estructurales entre la distribución episódica de las series y la división del videojuego en varias fases o niveles. Se puede hablar así de una equivalencia entre capítulo de serie y fase de videojuego, ya que ambas se pueden considerar una unidad narrativa independiente que tiene sentido por sí misma y la cual puede contener su propia estructura en tres actos. Por último, otro argumento a favor lo constituye la forma de consumo, también similar, puesto que la serialización coincide con el funcionamiento de los puntos de guardado en los videojuegos, representando pausas puestas al espectador/jugador respectivamente para que decida retomar la historia cuando lo desee.

2.3.2. *Las tramas arquetípicas y su aplicación al videojuego*

Al margen de esta estructura clásica, pero guardando cierta relación, se encuentran las estructuras o tramas arquetípicas, las cuales se focalizan más en el planteamiento de grandes temáticas que se repiten constantemente a lo largo de todos los relatos. Estas consideran a los personajes y las historias como actantes de una serie de arquetipos generales o de tramas maestras que funcionan a modo de plantilla narrativa. Las tramas arquetípicas engloban, en base a una serie de características comunes, las diferentes posibilidades de relato y de personajes que pueden existir narrativamente, pudiendo otorgarles por lo tanto el mismo patrón de análisis.

Una de las clasificaciones más generales es la del propio Aristóteles, que distinguía entre tramas de acción (donde priman los acontecimientos y la acción) y tramas de la mente (la acción recae en el personaje y su psique). George Polti identificaba treinta y seis posibles situaciones dramáticas en teatro, como por ejemplo la súplica, el rescate, el enigma, etc. Ronald Tobias intentó modernizar la anterior propuesta y cuantificó un total de veinte tramas básicas, planteando también una división similar a la de Aristóteles en torno a tramas de acción como la aventura, la persecución, el rescate, la rivalidad, etc. y a tramas de personaje, como la búsqueda, la caída, el descubrimiento, etc. (Tobias, 2004).

No obstante, si una de estas propuestas puede considerarse de referencia, al igual que sucede con la estructura clásica aristotélica, esa es la desarrollada por el escritor Joseph Campbell (2015) en su libro *El héroe de las mil caras*, donde habla de las diferentes fases del denominado monomito o “el viaje del héroe”, un arquetipo de relato que se fundamenta como hilo común de multitud de historias y de la propia naturaleza de la narración. Identifica tres fases: separación, iniciación y retorno. El prototipo de relato consiste en un joven que debe realizar una misión para la cual recibe la ayuda de un sabio o ser sobrenatural. Comienza su aventura aceptando esta misión y saliendo de su mundo ordinario, entrando en un nuevo mundo donde debe enfrentarse a varias pruebas, reclutar aliados y descubrirse a sí mismo para acabar enfrentándose a una figura antagonista que representa lo contrario a sus valores. Con la superación de esta última prueba, regresa a su mundo ordinario transformado después de la victoria, convertido ya en “adulto”.

Otra clasificación de especial interés es la del estructuralista ruso Vladimir Propp (2011), que analizó los elementos comunes que presentan los cuentos fantásticos tradicionales para acabar catalogando un total de 31 funciones y 7 actantes (arquetipos de personajes) que las realizan: el agresor, el donante, el auxiliar, la princesa, el mandatario, el héroe y el falso héroe (Cuadrado-Alvarado & Planells, 2020, pág. 106). Posteriormente, el escritor Christopher Vogler (2002) toma como referencia tanto el viaje del héroe de Campbell como la propuesta de Propp a la hora de analizar el caso particular de la narrativa en el cine, estableciendo un total de doce etapas por las que pasa todo relato cinematográfico: (1) Mundo ordinario, (2) llamada a la aventura, (3) rechazo de la llamada, (4) encuentro con el mentor, (5) cruce del primer umbral, (6) pruebas, aliados y enemigos, (7) acercamiento a la caverna más profunda, (8) odisea o prueba suprema, (9) recompensa, (10) el camino de regreso, (11) resurrección y (12) el retorno con el elixir (Buren, 2017, pág. 129).

Esta reimaginación del viaje del héroe por parte de Vogler es estudiada por Blasco-Vilches (2019) para su posible adaptación al fenómeno del videojuego. En primer lugar, advierte de que el viaje del héroe solo es aplicable a los videojuegos que poseen una gran carga narrativa, además de ser más fácilmente trasladable a los videojuegos en los que prima la narrativa embebida y no la emergente. La principal cuestión a tener en cuenta a la hora de analizar las etapas del viaje del héroe en el videojuego es la repetición que se da entre las etapas 5, 6 y 7, puesto que estas tres constituyen la naturaleza de las diferentes fases o niveles de un videojuego. Cada vez que se enfrenta a un nuevo nivel, el personaje cruza un umbral, se enfrenta a una serie de pruebas y enemigos y cuenta con una serie de aliados y, finalmente, tiene lugar una prueba final (en forma de jefe o *boss* de fase) que se debe superar (Blasco-Vilches, 2019, pág. 127).

Otra diferencia suele presentarse en la menor representación de algunas de las etapas concretas en su traslado al videojuego. Por ejemplo, el rechazo a la llamada (etapa 3) suele omitirse, puesto que es el jugador el que toma el mando y su principal motivación es jugar al título que ha adquirido. Por otro lado, el camino de regreso y el regreso con el elixir (etapas 10 y 12) suelen estar infrarrepresentadas, normalmente atribuidas a una secuencia cinemática en la que el personaje principal vuelve triunfante tras derrotar al enemigo final (Blasco-Vilches, 2019, págs. 129-130).

Con respecto a esta representación del viaje del héroe y de los arquetipos presentes en el videojuego, de nuevo Ip (2010b) incluye un análisis en su investigación acerca de diez títulos mencionada previamente. Encuentra uniformidad a la hora de representar las distintas etapas del viaje del héroe, observando pequeñas desviaciones. Coincide en la frecuente omisión que se hace de las etapas 3, 10 y 12, mientras que coloca a la 7 como la más frecuente. Con respecto a los arquetipos de personaje, los más presentes son el guardián del umbral (enemigo) y los aliados, además de una clara semblanza de la figura del héroe encarnada en el protagonista y de la fuerza antagónica en forma de villano del juego (Ip, 2010b, pág. 33).

2.3.3. *Las estructuras ludonarrativas*

El dilema que introducen tanto la interactividad y la participación del jugador como el carácter abierto y menos restrictivo de los videojuegos, en contraposición a la estructuración cerrada de otros medios culturales como las películas, hace necesario replantear y readaptar los modelos teóricos de las diferentes estructuras narrativas (tanto la clásica y sus variaciones como las arquetípicas) para que incorporen estas características esenciales del videojuego. De esta forma, se pueden identificar una serie de estructuras ludonarrativas (tomando como referencia el concepto de ludonarración) que permiten plasmar de mejor forma estas diferencias y ser mucho más precisas a la hora de explicar la trama que contiene un videojuego en particular.

Por un lado, volviendo a la diferenciación entre narrativa progresiva y emergente propuesta por Anyó, el autor parte de estas tipologías para identificar diferentes estructuras. Dentro de la narrativa progresiva distingue entre la estructura lineal, la de vector de ramas laterales, el laberinto unicursal y la red dirigida o laberinto multicursal (Anyó, 2016, págs. 127-137):

- Estructura lineal: de narración progresiva y lineal, sin la presencia de ninguna ramificación o caminos alternativos sobre los que se deriva el rumbo narrativo del videojuego.

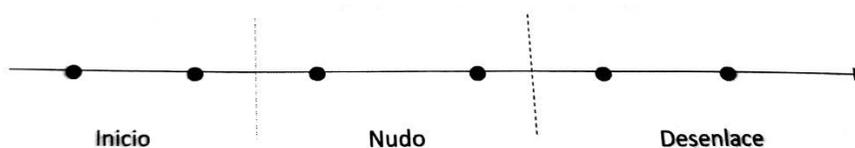


Ilustración 1 – Estructura narrativa lineal

- Vector de ramas laterales: variación de la anterior, fruto de la introducción de aportaciones narrativas en algunos puntos de la narración lineal, normalmente en forma de misiones secundarias que aportan una narrativa complementaria al videojuego.

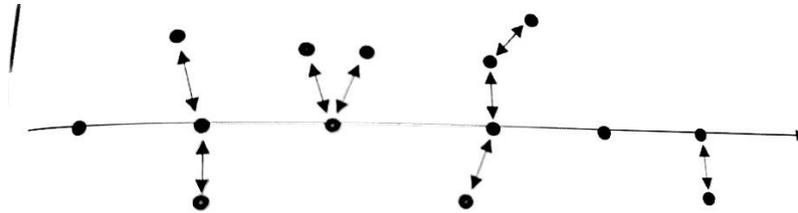


Ilustración 2 – Estructura narrativa lineal con vector de ramas laterales

- Laberinto unicursal: al contrario que las dos anteriores, aquí la trama se divide en varios caminos posibles entre los que el jugador elige, ya sea consciente o inconscientemente. En el laberinto unicursal, solo uno de estos caminos es el correcto y el que lleva al jugador hasta el final de la historia y la consecución de su objetivo.

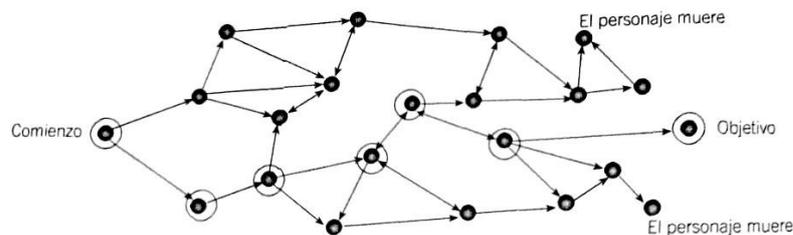


Ilustración 3 - Estructura de laberinto unicursal

- Red dirigida o laberinto multicursal: variación de lo anterior cuya principal diferencia es que los diferentes caminos narrativos que se presentan son igualmente válidos para alcanzar la consecución del objetivo, lo que implica la existencia de diferentes finales posibles.

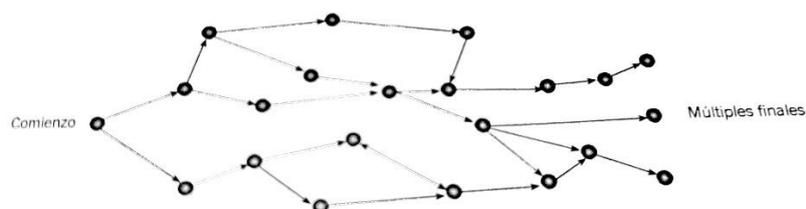


Ilustración 4 - Estructura de laberinto multicursal o red dirigida

En la otra categoría, la de narrativa emergente, la posibilidad de reflejar una estructura narrativa sólida y aplicable a modo de plantilla se diluye, puesto que la principal característica de los videojuegos en los que prima este tipo de narrativa es el alto grado de participación en la narración que tienen las acciones del jugador, pudiendo modificar la estructura narrativa casi a su antojo con sus acciones y su toma de decisiones. Elaborar una estructura narrativa de esta tipología requeriría, por tanto, focalizarse en un título concreto y delimitar todas y cada una de las posibilidades y opciones que va generando el jugador con su actuación, haciendo prácticamente imposible extraer una estructura universal, en favor de una estructura aplicada a cada casuística.

Por otro lado, la propuesta de Cuadrado-Alvarado y Planells (2020, pág. 188-201) clasifica las diferentes estructuras según el grado de libertad dirigida que puedan presentar, un concepto creado por Navarro-Remesal (2016) que hace referencia al grado de libertad de acción del que dispone el jugador a la hora de afrontar la propuesta tanto narrativa (historia) como lúdica (mecánicas y acciones) que propone el videojuego, el cual puede poseer a su vez un grado variable de control autoral (por parte de los diseñadores y desarrolladores del mismo) para contrarrestarla. Distinguen así cuatro grandes categorías con algunas variaciones internas, ordenadas de menos grado de libertad a mayor:

- Estructura narrativa lineal: constituye la forma más parecida a la estructura clásica aristotélica, con una progresión narrativa en sentido lineal y dividida generalmente en los tres actos emblemáticos. Pese a que pueda parecer contradictorio por el carácter no lineal y abierto, se trata de una estructura muy habitual en numerosos videojuegos. Su principal variante es la estructura con vectores de ramas laterales, donde se mantiene la linealidad del relato, pero se incorporan pequeñas situaciones narrativas que dan la sensación de amplitud más allá de la historia principal.
- Estructura arbórea: se despliegan varias opciones narrativas entre los diferentes niveles y el jugador elige cuál de estos caminos tomar, generando mayor sensación de libertad. Dentro de este modelo, se puede optar por una estructura más estricta que no admita ni la vuelta atrás ni el salto entre los diferentes caminos posibles. También pueden existir variantes más flexibles que permitan el cruce entre caminos o en las que incluso se pueda establecer múltiples puntos de inicio o de final. Se suelen incluir puntos de

convergencia de obligado paso entre los diferentes caminos, los cuales sirven a modo de redireccionamiento de la narrativa central y de recuperación del control autorial.

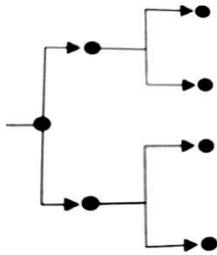


Ilustración 5 – Estructura arbórea estricta

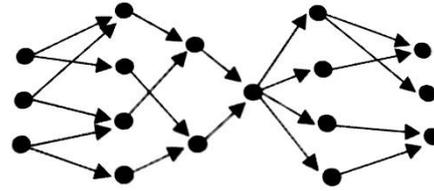


Ilustración 6 – Estructura arbórea en caminos paralelos con inicio y final múltiples

- Estructura en red: una forma más evolucionada de la estructura arbórea en la que, para solventar el problema presente en esta de dejar al jugador encerrado en una línea de acción narrativa concreta, se automatizan los diferentes nodos narrativos y se permite el salto entre ellos o la revisita, creando así una especie de red interconectada de carácter abierto en la que el jugador goza de un buen grado de libertad. El desarrollo de esta estructura requiere también de un gran trabajo de diseño, implementación y control a fin de mantener la coherencia narrativa entre todos los diferentes nodos sin resentir en demasía la libertad del jugador. Como consecuencia de esta problemática, se suelen diseñar misiones o *quests* con el inconveniente de estar demasiado estereotipadas y presentar una menor calidad narrativa.

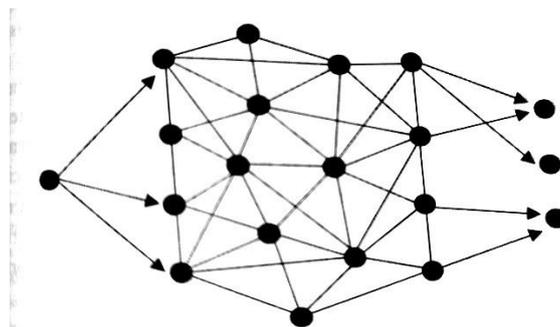


Ilustración 7 – Estructura en red

- Estructura orientada a objetos: a diferencia de las anteriores, en la estructura orientada a objetos no existe un relato explícito, al menos desde la perspectiva de la narrativa tradicional. La propuesta narrativa y lúdica no se orienta a ofrecer una historia, sino a

dotar de una serie de herramientas (objetos) a los jugadores para que sean ellos con su participación el juego los que creen sus propias historias a su antojo. Algunos ejemplos característicos son *Los Sims* (2000) o *Minecraft* (2009).

Otra categorización de especial relevancia y similar a la anterior la constituye la realizada por Blasco-Vilches (2019, pág. 112-118). Con algunas pequeñas diversificaciones, este autor distingue cinco tipos de estructuras: (1) estructura lineal, (2) estructura en árbol, (3) estructura de fuelle, (4) estructura de collar de perlas y (5) estructura de mosaico. Los dos primeros tipos guardan total equivalencia con sus homólogos de las otras propuestas, mientras que la estructura en mosaico se correspondería con la estructura en red. Sin embargo, el autor distingue de forma novedosa la estructura en fuelle y la de collar de perlas.

- Estructura de fuelle: variación de la estructura lineal en la que en algún punto se permite al jugador elegir el orden de ciertos eventos o fases, dando una leve sensación de libertad, pero que de cara al resultado final apenas se percibe como tal, predominando la linealidad narrativa.

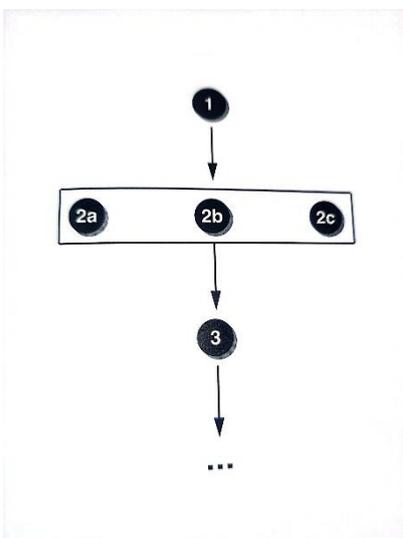


Ilustración 8 - Estructura de fuelle

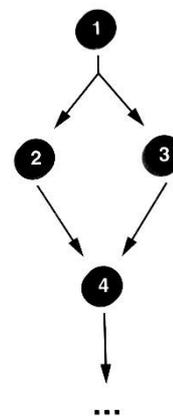


Ilustración 9 - Estructura de collar de perlas

- Estructura de collar de perlas: a medio camino entre la narrativa lineal y la de árbol, esta estructura plantea en un determinado punto una disyuntiva al jugador, la elección entre dos caminos diferentes, aunque tras superar cualquiera de los dos se vuelve al

camino narrativo principal. Se da así una sensación de libertad relativa, puesto que la experiencia que recibe el jugador difiere si ha tomado una opción u otra.

Todas las clasificaciones anteriores se caracterizan por la delimitación clara de diferentes estructuras y sus posibles variaciones más o menos rigurosas. Sin embargo, algunos autores defienden un planteamiento teórico diferente, de tal forma que consideran que una estructura rígida, con más o menos ramificaciones, no siempre es aplicable. Es necesario tener en cuenta que muchos videojuegos presentan un alto grado de variabilidad dentro de todo su contenido lúdico, con fases o niveles en los que se opta por una estructura ramificada y otras partes en las que se puede optar por una narrativa lineal o por otro tipo de estructura. Por ello, partiendo de la clasificación propuesta por Dille y Platten (2008), Navarro-Remesal (2016, pág. 250-251) opta por identificar una serie de elementos estructurales de carácter autónomo que ayudan a resolver esta problemática y a facilitar la labor de análisis de los títulos más variables o híbridos:

- **Nodos:** las diferentes escenas o situaciones narrativas, en ocasiones correspondiéndose con los diferentes niveles, fases o misiones del videojuego en cuestión, o con un conjunto de estas. Poseen su propia estructura interna con un principio, un desarrollo y un final.
- **Camino crítico:** la selección y el orden de los nodos que conforman la historia narrativa principal y que lleva hasta la conclusión del videojuego.
- **Desvíos secundarios:** aquellos nodos que exploran otras ramas narrativas de carácter secundaria, normalmente asociados a tramas secundarias y tomando forma de misiones secundarias, las cuales complementan narrativamente la historia principal y enriquecen la experiencia del jugador.
- **Cuellos de botella:** barreras que colocan al jugador delante de un grupo de nodos que tiene que superar (ya sea algunos o todos) para poder avanzar narrativamente.
- **Bifurcaciones:** puntos en el camino crítico donde se plantea una división en diferentes ramas o recorridos. Pueden ser de varios tipos: explícitas (en forma de mecánica de toma de decisiones claramente definida y expuesta), implícitas (no diferenciadas del resto de mecánicas jugables, pero se intuye su potencial diversificador), no conscientes (dependientes de acciones o resultados de juego cuyo efecto descubre más tarde el

jugador) y penalizadoras (se plantean como consecuencias irreversibles de determinados actos y no como resultado de una toma de decisiones).

3. HIPÓTESIS Y OBJETIVOS

Partiendo de este marco teórico y antes de afrontar el análisis de nuestro caso de estudio, el videojuego *The Witcher 3*, se dispone a continuación una serie de hipótesis que se tomarán como referencia a la hora de realizar dicho análisis:

- H1: La condición de universalidad de la estructura narrativa en tres actos conlleva que sea aplicable también a un título como *The Witcher 3*, predominando por tanto una narrativa lineal.
- H2: La mayoría de las doce etapas del viaje del héroe, de acuerdo con el análisis aplicado al videojuego de Blasco-Vilches, se pueden identificar en *The Witcher 3*.
- H3: Dentro de la propuesta de Cuadrado-Alvarado y Planells de diferentes estructuras ludonarrativas posibles en el videojuego, la estructura en red es la que mejor se adapta al caso de *The Witcher 3*.
- H4: Esta estructura ludonarrativa presente en *The Witcher 3* permite que la implicación del jugador constituya un factor diferencial a la hora de alcanzar los diferentes finales posibles a los que se puede llegar.

Para llevar a cabo la comprobación o refutación de estas hipótesis, se desglosan una serie de objetivos que van a servir como guía para enfocar el análisis contenido en la parte de resultados de este trabajo de fin de grado:

- O1: Realizar un desglose completo y ordenado de todas las misiones principales y secundarias relevante presentes en el título.
- O2: Extraer un mapa de nodos partiendo del desglose de misiones que permita reflejar una idea esquemática de la estructura narrativa que conforma *The Witcher 3*.
- O3: Comparar la estructura narrativa extraída con tres tipos diferentes de estructuras narrativas expuestas y referenciadas en el marco teórico (la estructura en tres actos, el

viaje del héroe y la estructura en red) para comprobar así sus posibles semejanzas y diferencias.

- O4: Delimitar cuáles son los mecanismos que tiene el jugador para implicarse e influir en la narrativa de *The Witcher 3*, así como cuáles son las diferentes variaciones y finales posibles a los que se puede dar lugar.

4. METODOLOGÍA

Este trabajo de fin de grado consiste en un estudio de caso del videojuego *The Witcher 3* (2015), focalizado en el análisis de su estructura narrativa. La metodología usada para ello consta de varias partes diferenciadas. En la primera parte se llevará a cabo un desglose con forma de tabla de las principales misiones que conforman la narrativa de *The Witcher 3*. En la segunda parte, partiendo de dicho desglose, se pretende plasmar un mapa de nodos, caminos y bifurcaciones, de tal manera que quede reflejada una idea esquemática de la estructura narrativa presente en este videojuego. Seguidamente, se pretende elaborar una comparación, señalando similitudes y diferencias, entre la estructura resultante y tres de las estructuras elegidas para las hipótesis y expuestas en el marco teórico: la estructura clásica o en tres actos, el viaje del héroe y la estructura narrativa en red. Por último, se pretende analizar la participación e influencia del jugador en dicha estructura a partir de las acciones y decisiones que puede llevar a cabo durante el transcurso del videojuego.

En primer lugar, para la realización del desglose se ha establecido como objeto de estudio la misión o *quest*, entendiendo esta como la unidad lúdico-narrativa principal de la que está formada la estructura de *The Witcher 3* y que consiste en el planteamiento, dentro de un contexto narrativo, de una serie de objetivos lúdicos (explorar, abatir enemigos, dialogar con personajes, etc.) que el jugador debe completar de un modo u otro para poder avanzar. Sin embargo, este título presenta una extensión y una complejidad narrativa muy notable, lo que se traduce en un gran número de misiones, algunas de las cuales no necesariamente están involucradas con la estructura narrativa. Por ello, se ha enfocado el análisis, por un lado, en las misiones denominadas principales (aquellas que forman el relato narrativo principal del videojuego y que son obligatorias, es decir, sin cuyo cumplimiento no se permite el avance hacia la siguiente y hacia el final del relato) y, por otro, en las secundarias relevantes (de

carácter opcional, pero cuyo contenido narrativo proviene de la historia principal, la complementa e incluso puede influir en ella de cara al futuro).

Se han dejado fuera de este análisis aquellas misiones secundarias que no cumplen estas condiciones, consideradas no relevantes (tales como los denominados en el videojuego *contratos de brujo* o la *búsqueda de tesoros*), así como los dos *DLCs* (*downloadable content*, contenido extra al videojuego base) con los que cuenta *The Witcher 3: Hearts of Stone* y *Blood and Wine* respectivamente. Ambos fueron lanzados posteriormente al mercado y sitúan su relato más allá del final de la historia principal del videojuego base, centrándose cada uno en una historia diferente, por lo que no tendría sentido incluirlos.

Teniendo en cuenta lo anterior, el desglose final contiene un total de 90 misiones, siendo 56 principales y 34 secundarias de relevancia. Para el análisis de cada misión se han tenido en cuenta una serie de variables, algunas de carácter cuantitativo y otras de carácter cualitativo. El funcionamiento y resultados posibles de cada una de ellas se explica a continuación:

- Nombre de la misión: el nombre de la misión tal y como aparecen referenciadas en el videojuego. En algunas ocasiones, las misiones se dividen en varias partes o engloban varias misiones del mismo tipo que deben ser completadas primero, por lo que se recurrirá a indicar cada una de ellas y el orden que siguen en este apartado. Por otro lado, existen algunas misiones que se desarrollan en una línea temporal diferente a la principal (un *flashback* o analepsis en aquellas misiones relacionadas con Ciri en el Acto I), por lo que para reflejar esta característica se ha recurrido a un sombreado de color rojo.
- Número: valor numérico de carácter identificativo para cada una de las misiones a fin de facilitar el posterior análisis y la realización del mapa de nodos para la estructura ludonarrativa. Aunque se pretende asignarlo de la forma más cronológica posible, esta variable no se corresponde necesariamente con el orden exacto en el que se encuentran las misiones, ya que el propio videojuego ofrece libertad al jugador para completar algunas de ellas, casi de forma mayoritaria las que se pueden jugar en el primer acto. Además, las misiones secundarias seguirán una numeración aparte, caracterizada por la inclusión de una S mayúscula al comienzo.

- Localización: en el videojuego se pueden identificar diferentes espacios lúdicos que conforman el mundo de ficción y entre los cuales se ubican las diferentes misiones. Estos son: Kaer Mohren, Huerto Blanco, Velen, Novigrado, Islas Skellige, Castillo de Wyzima y Otra dimensión.
- Personaje controlado: en este videojuego se puede controlar tanto a Geralt de Rivia, el brujo protagonista de la historia, como a su hija adoptiva Ciri, intercambiándose el control entre ellos a lo largo de diferentes misiones, aunque puede afirmarse que el control principalmente es sobre Geralt.
- Categoría: si se trata de una misión principal o secundaria. A fin de simplificar la extensión de la tabla, esta variable se identificará con un criterio cromático, concretamente las misiones principales mantendrán el fondo de las casillas blanco, mientras que las secundarias tendrán un sombreado de color azul claro.
- Fase: el videojuego está dividido en cinco partes principales, nombradas por el videojuego como prólogo, acto I, acto II, acto III y epílogo. Cada una de las misiones forma parte de una de estas fases. Se hace necesario distinguir entre esta nomenclatura oficial que usa el videojuego y la que corresponde a la estructura narrativa en tres actos, puesto que, aunque puedan parecer equivalentes, no lo son, como se verá al compararlas.
- Viaje del héroe: las diferentes etapas del viaje del héroe detectadas, de acuerdo con la categorización aplicada al videojuego que propone Blasco-Vilches (2019, pág. 120-121). Estas son: (1) mundo ordinario, (2) llamada a la aventura, (3) rechazo de la llamada, (4) encuentro con el mentor, (5) cruce del primer umbral, (6) pruebas, aliados y enemigos, (7) acercamiento a la caverna más profunda, (8) calvario, (9) recompensa, (10) el camino de vuelta, (11) resurrección y (12) el retorno con el elixir.
- Tramas implicadas: para poder ilustrar la influencia de la participación del jugador en el desarrollo narrativo de la historia y sus diferentes finales, así como las conclusiones de los personajes. Las categorías analizadas son: Destino de Ciri (DC), Destino amoroso de Geralt (DAG), Gobernador de Islas Skellige (GIS), Gobernador de Velen y Novigrado (GVN), Destino del Emperador de Nilfgaard (DEN), Batalla de Kaer

Mohren (BKM), Destino de Keira Metz (DKM) y Destino del Barón Sanguinario (DBS).

- Descripción narrativa (incluida en el Anexo II): un resumen narrativo de la misión con el fin de servir a modo de guía para seguir el hilo narrativo del relato entre las diferentes misiones. En aquellas misiones secundarias con un contenido narrativo similar y no muy relevante para conocer el final de la historia principal se recurrirá a un resumen amplio y no individualizado de cada misión.

Teniendo como referencia este desglose de misiones en forma de tabla, se elaborará un mapa esquemático de nodos o mapa de tramas (Cuadrado-Alvarado & Planells, 2020, pág. 184) y otros elementos estructurales, siguiendo la propuesta al respecto de Navarro-Remesal (2016, pág. 250-251). Para ello, se partirá de un símbolo gráfico escogido para cada uno de estos elementos estructurales, quedando reflejados de la siguiente manera: nodo o misión principal (círculo azul oscuro), nodo o misión secundaria (círculo azul claro con borde discontinuo), cuellos de botella o aglomeraciones de nodos (círculo o elipse blanca), camino crítico y bifurcaciones (flecha azul unidireccional o bidireccional) y desvíos secundarios (flecha azul discontinua unidireccional o bidireccional). También se han representado las diferentes categorías de tramas (mediante sus abreviaturas) y los puntos de no retorno (círculo blanco con exclamación azul). El color gris se ha utilizado para reflejar las fases anteriores y posteriores a las representadas en cada uno de los esquemas, a fin de ayudar a relacionar unos con otros.

Partiendo de todo lo anterior, se elaborará un análisis comparativo frente a los diferentes tipos de estructuras narrativas que se resaltan en las hipótesis: la estructura clásica en tres actos (hipótesis 1), el viaje del héroe (hipótesis 2) y la estructura ludonarrativa en red (hipótesis 3).

Para la primera hipótesis se tendrá en cuenta la variable “Fase” y se comparará la ordenación de las fases que presenta el videojuego con el modelo tradicional de estructura clásica y la aproximación teórica que establece Ip (2010a; 2010b) acerca de la presencia de los tres actos en los videojuegos.

Para la segunda hipótesis se tendrá en cuenta la variable “Viaje del héroe” que detalla la presencia de cada una de las etapas del viaje del héroe en las misiones y se analizará si es compatible con la aplicación al videojuego de esta trama arquetípica que realiza Blasco-Vilches (2019, pág. 120-121).

Para la tercera hipótesis, la comparación tendrá lugar entre el mapa de nodos obtenido anteriormente y el modelo de estructura en red que deriva de la clasificación propuesta por Cuadrado-Alvarado y Planells (2020, pág. 197-198), reflejando posibles semejanzas y diferencias entre dicho modelo y el que se ha extraído mediante elaboración propia al completar el videojuego.

Por último, este trabajo pretende a su vez analizar el papel del jugador y su implicación en la narrativa a lo largo de toda esa estructura (hipótesis 4). Para ello, se identificarán los principales mecanismos que el jugador tiene a su disposición para alcanzar los diferentes finales posibles que presenta *The Witcher 3*. Asimismo, se identificarán cada una de las tramas narrativas que presentan diferentes versiones según el final que se alcance, para lo que se tendrá en cuenta la variable “Tramas implicadas”.

5. RESULTADOS

5.1. El argumento de *The Witcher 3*

The Witcher 3 es un videojuego de rol o *RPG* (*role playing game* por sus siglas en inglés) denominado de mundo abierto, es decir, el videojuego no se encuentra separados en niveles o pantallas cuyo orden es lineal, sino que se le ofrece al jugador un mundo de ficción jugable compuesto por diferentes localizaciones (y estas a su vez en respectivas zonas) entre las que el jugador puede desplazarse, explorar, completar misiones, derrotar enemigos, etc. Se trata de un videojuego considerado altamente narrativo (Blasco-Vilches, 2019, pág. 47) por el rico universo narrativo que compone, donde se puede interactuar con todo tipo de personajes y se puede avanzar en su narrativa principal a través de la consecución de misiones o *quests*, las cuales constituyen la unidad narrativa principal de este videojuego y presentan al jugador una serie de objetivos que debe superar para poder avanzar y completarlas. A continuación, se ofrece un resumen del mundo de la saga, los personajes y algunos espacios de interés que conforman un punto de partida contextual de cara al inicio de *The Witcher 3*. Para más información relacionada con el universo de la saga de *The Witcher* (tanto de los videojuegos como de las novelas) se puede consultar el Anexo I.

La historia de *The Witcher 3*, tercer videojuego de la saga, coloca al jugador en el papel de Geralt de Rivia, uno de los últimos brujos (una clase de humanos mutantes con gran destreza) que se dedica a ofrecer sus servicios entre ciudades y aldeas a modo de mercenario para

eliminar a monstruos que habitan el mundo donde viven. Este mundo de ficción es de inspiración fantástica y se encuentra habitado por varias razas: humanos, elfos, enanos, gnomos, etc. También se encuentra influenciado por un fenómeno del pasado, la denominada “La Conjunción de las Esferas”, que provocó la aparición de la magia y la invasión de seres monstruosos de todo tipo (vampiros, gules, licántropos, sirenas, arpías, basiliscos, etc.) También con ella nacieron los magos y hechiceros, aquellos capaces de dominar la magia y usarla en forma de poderosos hechizos en su favor y en su obtención de poder.

En el momento de inicio del videojuego, este mundo se encuentra en plena guerra entre los denominados Reinos del Norte y el imperio de Nilfgaard, gobernado por su emperador Emhyr var Emreis, cuyo objetivo es conquistar estos reinos y unificarlos bajo su mando. Esta es la tercera guerra que se ha llevado a cabo entre estas dos potencias y en esta ocasión la balanza se decanta del lado nilfgaardiano después de la conquista y desolación de varios territorios, estableciendo su sede de poder en el castillo de Wyzima. La principal fuerza opuesta a Nilfgaard la constituye el reino de Redania, gobernado su rey Radovid V, que reside en la ciudad libre de Novigrado. Este rey ha dado alas en los Reinos del Norte a un movimiento religioso conocido como la Iglesia del Fuego Eterno, que busca acabar con los magos y las brujas por considerar la magia el origen de todo lo malo que está sucediendo. Otro territorio importante es Velen, más al norte, que se encuentra devastado por la guerra tras varios enfrentamientos que allí han tenido lugar. Además, otro territorio de relevancia para el videojuego son las Islas Skellige, un archipiélago de islas al margen del continente donde cuentan con varios clanes con su propia forma de gobierno y que tienen clara inspiración nórdica.

En cuanto a los personajes principales que debemos tener en cuenta, el protagonista es el propio brujo Geralt de Rivia. Al comienzo de la aventura le acompaña Vesemir, otro brujo de su misma escuela (la del lobo) que es su mentor y el que le entrenó cuando era pequeño en la fortaleza de los brujos, Kaer Mohren. Relacionados con Geralt se encuentran además otros personajes, como las hechiceras Yennefer de Vengerberg y Triss Merigold, las cuales ambas han mantenido un romance en el pasado con él. El otro personaje protagonista de esta historia es Ciri, hija adoptiva de Geralt e hija biológica del emperador de Nilfgaard Emhyr. Ciri posee poderes sobrenaturales gracias a su genética (denominada “la vieja sangre”) que la hacen capaz de viajar en espacio y tiempo, lo cual la convirtió en el pasado en un objetivo a perseguir para hacerse con su poder. Después de una serie de acontecimientos, Ciri encontró una suerte de

familia en manos de Geralt y Yennefer, pero tras una revuelta que casi acaba con la vida de ambos, ella logró salvarlos y desaparecer sin dejar rastro tras ello.

Por otro lado, se encuentran las fuerzas antagónicas del juego, la denominada “Cacería Salvaje” (*Wild Hunt*), un grupo militar formado por elfos provenientes de otra dimensión (los Aen Elle) de gran poder (también capaces de viajar entre dimensiones) cuyo objetivo principal es hacerse con Ciri y arrasar con cualquier cosa a su paso para ello. Están capitaneados por su líder y proclamado rey Eredin Bréacc Glas, que cuenta con dos poderosos aliados en Imlerith, jefe de la caballería, y Caranthir, mago que se encarga de la navegación y la apertura de portales entre dimensiones. Geralt ya se había visto con Eredin en los videojuegos anteriores, pero en este se enfrentarán cara a cara. El detonante que da comienzo a la aventura del videojuego lo constituye una carta que manda Yennefer a Geralt en la que sospecha por varias pistas que Ciri ha vuelto a aparecer en el mundo en el que ellos viven, por lo que deben organizar un plan para encontrarla antes de que lo haga la Cacería Salvaje.

5.2. Desglose de misiones principales y de secundarias relevantes

Nº	Nombre	Localización	Personaje controlado	Fase	Viaje del héroe	Tramas implicadas
1	Kaer Mohren	Kaer Mohren	Geralt	Prólogo	1	-
2.1	Lilas y grosellas (Parte 1)	Huerto Blanco	Geralt	Prólogo	1/2/4	-
3	La bestia de Huerto Blanco	Huerto Blanco	Geralt	Prólogo	1/5/6	-
S1	En el lecho de muerte	Huerto Blanco	Geralt	Prólogo	6	-
2.2	Lilas y grosellas (Parte 2)	Huerto Blanco	Geralt	Prólogo	5/6	-
4	El incidente de Huerto Blanco	Huerto Blanco	Geralt	Prólogo	5/6	-
5	Una audiencia con el emperador	Castillo de Wyzima	Geralt	Prólogo	2/5/6	Batalla de Kaer Mohren
6	La conexión nilfgardiana	Velen	Geralt	Acto I	5/6	-
S2	La caída de la casa de Reardon	Velen	Geralt	Acto I	5/6	-
S3	Fantasmas del pasado	Velen	Geralt	Acto I	6	Batalla de Kaer Mohren
7	El Barón Sanguinario	Velen	Geralt	Acto I	5/6	-

8	La historia de Ciri: El Rey de los Lobos	Velen	Ciri	Acto I	5/6	-
9.1	Asuntos familiares (Parte 1)	Velen	Geralt	Acto I	6	-
S4	La habitación de Ciri	Velen	Geralt	Acto I	6	-
10	Una princesa en apuros	Velen	Geralt	Acto I	6	-
9.2	Asuntos familiares (Parte 2)	Velen	Geralt	Acto I	6	-
11	La historia de Ciri: La carrera	Velen	Ciri	Acto I	6	-
12	La historia de Ciri: Desde las sombras	Velen	Ciri	Acto I	6/7	-
9.3	Asuntos familiares (Parte 3)	Velen	Geralt	Acto I	6	-
13	La persecución de la bruja	Velen	Geralt	Acto I	5/6	-
14	Deambulando en la oscuridad	Velen	Geralt	Acto I	6/7	-
S5	La lámpara mágica	Velen	Geralt	Acto I	6	Destino de Keira Metz
S6	La invitación de Keira Metz	Velen	Geralt	Acto I	5/6	Destino de Keira Metz
S7	Una torre llena de ratones	Velen	Geralt	Acto I	6	Destino de Keira Metz
S8	Un favor para un amigo	Velen	Geralt	Acto I	6	Destino de Keira Metz
S9	Para el avance del saber	Velen	Geralt	Acto I	6/7	Destino de Keira Metz / Batalla de Kaer Mohren
15.1	Las Damas del Bosque (Parte I)	Velen	Geralt	Acto I	5/6	-
16	La Loma de los Susurros	Velen	Geralt	Acto I	6	Destino del Barón Sanguinario
15.2	Las Damas del Bosque (Parte 2)	Velen	Geralt	Acto I	6	-
17	La historia de Ciri: la huida de la ciénaga	Velen	Ciri	Acto I	6	-
S10	Vuelve al cenagal del jorobado	Velen	Geralt	Acto I	6/7	Destino del Barón Sanguinario
18	Las piras de Novigrado	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	-
19	Soñando en Novigrado	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-
20	Flores rotas	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-

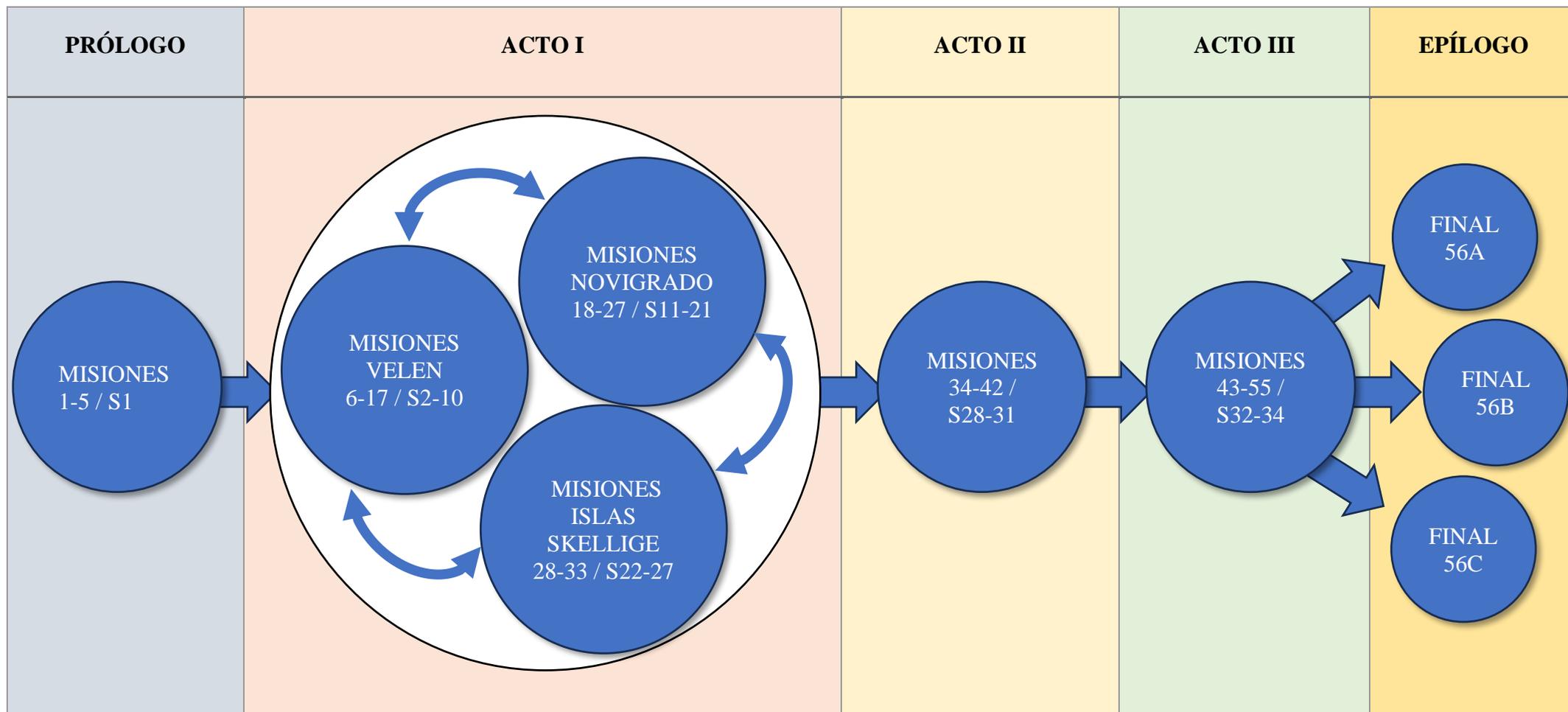
21.1	En busca de Bastardo Hijo (Parte 1)	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	-
S11	Las bandas de Novigrado	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-
S12	Honor entre ladrones	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-
21.2	En busca de Bastardo Hijo (Parte 2)	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-
22	La historia de Ciri: La visita a Bastardo Hijo	Novigrado	Ciri	Acto I	6	-
21.3	En busca de Bastardo Hijo (Parte 3)	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-
S13	Ojo por ojo	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	Batalla de Kaer Mohren / Gobernador de Novigrado y Velen
23	El tesoro del conde Reuven	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-
24	Un favor para Radovid	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	-
S14	La más buscada de Redania	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-
25	Una solución teatral	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	-
26	Poeta bajo presión	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-
27	La historia de Ciri: A velocidad de vértigo	Novigrado	Ciri	Acto I	6	-
S15	El cabaré	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-
S16	Pecados carnales	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-
S17	Un juego peligroso	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-
S18	Novigrado, Ciudad Cerrada	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-
S19	Cuestión de vida y muerte	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	Destino amoroso de Geralt
S20	Ahora o nunca	Novigrado	Geralt	Acto I	6	Batalla de Kaer Mohren / Destino amoroso de Geralt
S21	Una conspiración mortal	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	Gobernador de Novigrado y Velen / Destino del emperador de Nilfgaard
28	Destino: Skellige	Novigrado / Islas Skellige	Geralt	Acto I	5/6	-

29	El rey ha muerto: ¡Larga vida al rey!	Islas Skellige	Geralt	Acto I	6	-
S22	El señor de Undvik	Islas Skellige	Geralt	Acto I	5/6/7	Gobernador de Islas Skellige / Batalla de Kaer Mohren
S23	Posesión	Islas Skellige	Geralt	Acto I	5/6/7	Gobernador de Islas Skellige
S24	La maniobra del rey	Islas Skellige	Geralt	Acto I	6	Gobernador de Islas Skellige / Batalla de Kaer Mohren
S25	La Coronación	Islas Skellige	Geralt	Acto I	6	-
30	Ecos del pasado	Islas Skellige	Geralt	Acto I	5/6	-
31	Desaparecidos	Islas Skellige	Geralt	Acto I	6	-
32.1	El que no tiene nombre (Parte 1)	Islas Skellige	Geralt	Acto I	5/6/7	-
33	La historia de Ciri: La calma antes de la tormenta	Islas Skellige	Ciri	Acto I	6	-
32.2	El que no tiene nombre (Parte 2)	Islas Skellige	Geralt	Acto I	6	-
S26	Un pasajero misterioso	Islas Skellige	Geralt	Acto I	6	-
S27	El último deseo	Islas Skellige	Geralt	Acto I	5/6/7	Destino amoroso de Geralt
34	Patito feo	Velen / Castillo de Wyzima / Kaer Mohren	Geralt	Acto II	5/6	-
35	Alteraciones	Kaer Mohren	Geralt	Acto II	6	-
36	Cebo para un colihendido	Kaer Mohren	Geralt	Acto II	6/7	-
37	La prueba final	Kaer Mohren	Geralt	Acto II	6/7	-
38	No hay sitio como el hogar	Kaer Mohren	Geralt	Acto II	6	-
39	Va fail, elaine	Kaer Mohren	Geralt	Acto II	6	-
S28	Camaradas de armas: Nilfgaard	Castillo de Wyzima	Geralt	Acto II	6	-
S29	Camaradas de armas: Velen	Velen	Geralt	Acto II	6	Batalla de Kaer Mohren
S30	Camaradas de armas: Novigrado	Novigrado	Geralt	Acto II	6	Batalla de Kaer Mohren
S31	Camaradas de armas: Islas Skellige	Islas Skellige	Geralt	Acto II	6	Batalla de Kaer Mohren

40	La Isla de las Brumas	Islas Skellige / Isla de las Brumas	Geralt	Acto II	5/6/7	-
41	La batalla de Kaer Mohren	Kaer Mohren	Geralt / Ciri	Acto II	6/7/8/11	-
42	Sangre en el campo de batalla	Kaer Mohren / Castillo de Wyzima	Geralt	Acto II	6/8	Destino de Ciri (1ª y 2ª decisión)
43	Montaña Calva	Velen	Geralt / Ciri	Acto III	5/6/7	-
44.1	Preparativos finales (Parte 1)	Novigrado	Geralt	Acto III	6	-
45	Obviedad aplastante	Novigrado	Geralt	Acto III	6	Gobernador de Novigrado y Velen
S32	Un último favor	Novigrado	Geralt	Acto III	6	-
46	La gran fuga	Novigrado	Geralt	Acto III	6	-
47	Agradecimiento	Novigrado	Geralt	Acto III	6	-
44.2	Preparativos finales (Parte 2)	Novigrado	Geralt	Acto III	6	Destino de Ciri (3ª decisión)
S33	Tres no son multitud	Novigrado	Geralt	Acto III	6	Destino amoroso de Geralt
S34	Razón de estado	Novigrado	Geralt	Acto III	6/7	Gobernador de Novigrado y Velen / Destino del emperador de Nilfgaard
48	A través del tiempo y el espacio	Novigrado / Otra dimensión	Geralt	Acto III	6/9	-
49.1	Preparativos para la batalla (Parte 1)	Islas Skellige	Geralt	Acto III	6	-
50	La piedra solar	Islas Skellige	Geralt	Acto III	6/7/9	-
51	Veni, Vidi, Vigo	Islas Skellige	Geralt	Acto III	6	-
49.2	Preparativos para la batalla (Parte 2)	Islas Skellige	Geralt	Acto III	6	-
52	Una hija de la Vieja Sangre	Islas Skellige	Geralt	Acto III	6/7	Destino de Ciri (4ª y 5ª decisión)
53	La tumba de Skjall	Islas Skellige	Geralt	Acto III	6	-
54	Hielo quebradizo	Islas Skellige	Geralt / Ciri	Acto III	7/8/11	-
55	Tedd Deireadh, la Era Final	Islas Skellige / Otra dimensión	Geralt	Acto III	10	-
56A	Algo termina, algo comienza (I)	Velen	Geralt	Epílogo	6/7	-
56B	Algo termina, algo comienza (II)	Huerto Blanco	Geralt	Epílogo	12	-

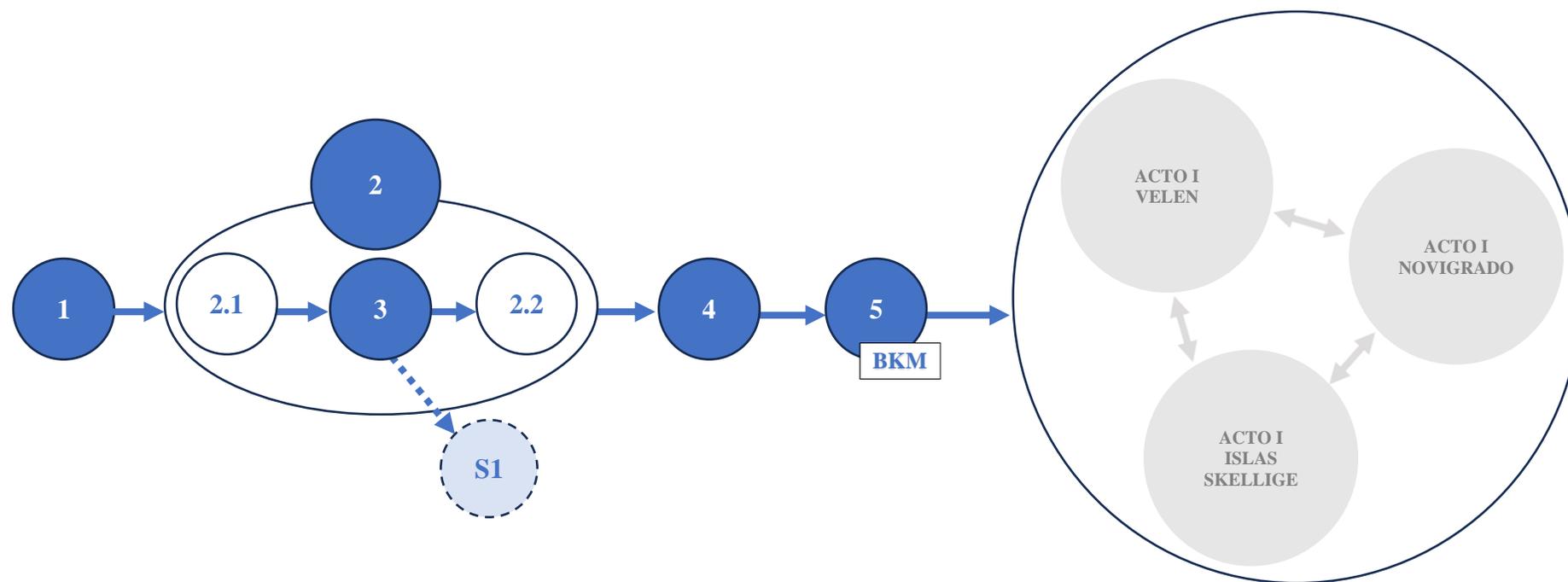
56C	Algo termina, algo comienza (III)	Castillo de Wyzima / Huerto Blanco	Geralt	Epílogo	12	-
-----	-----------------------------------	------------------------------------	--------	---------	----	---

5.3. Representación esquemática de la estructura de *The Witcher 3*

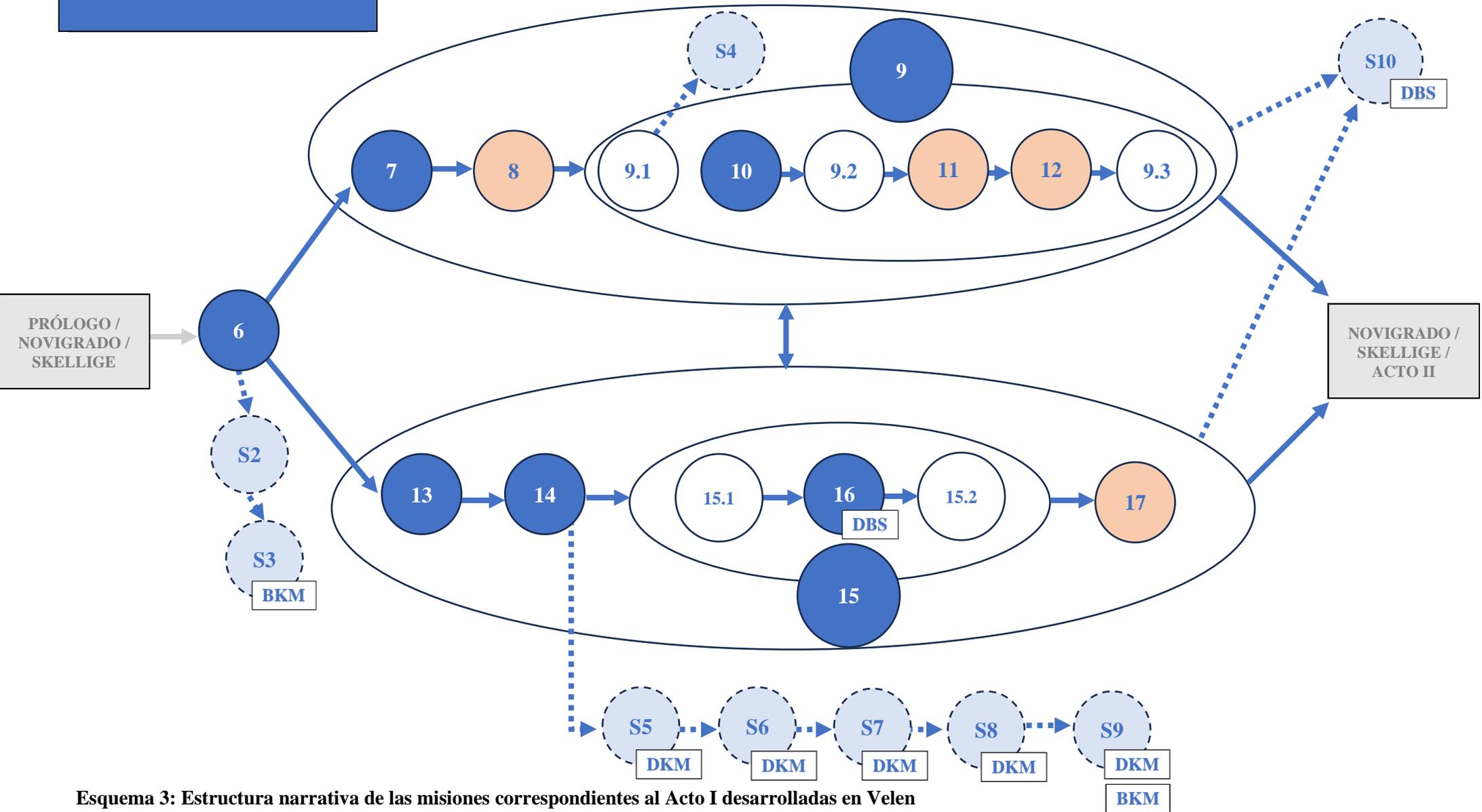


Esquema 1: Representación esquemática general de la estructura narrativa de *The Witcher 3*

PRÓLOGO

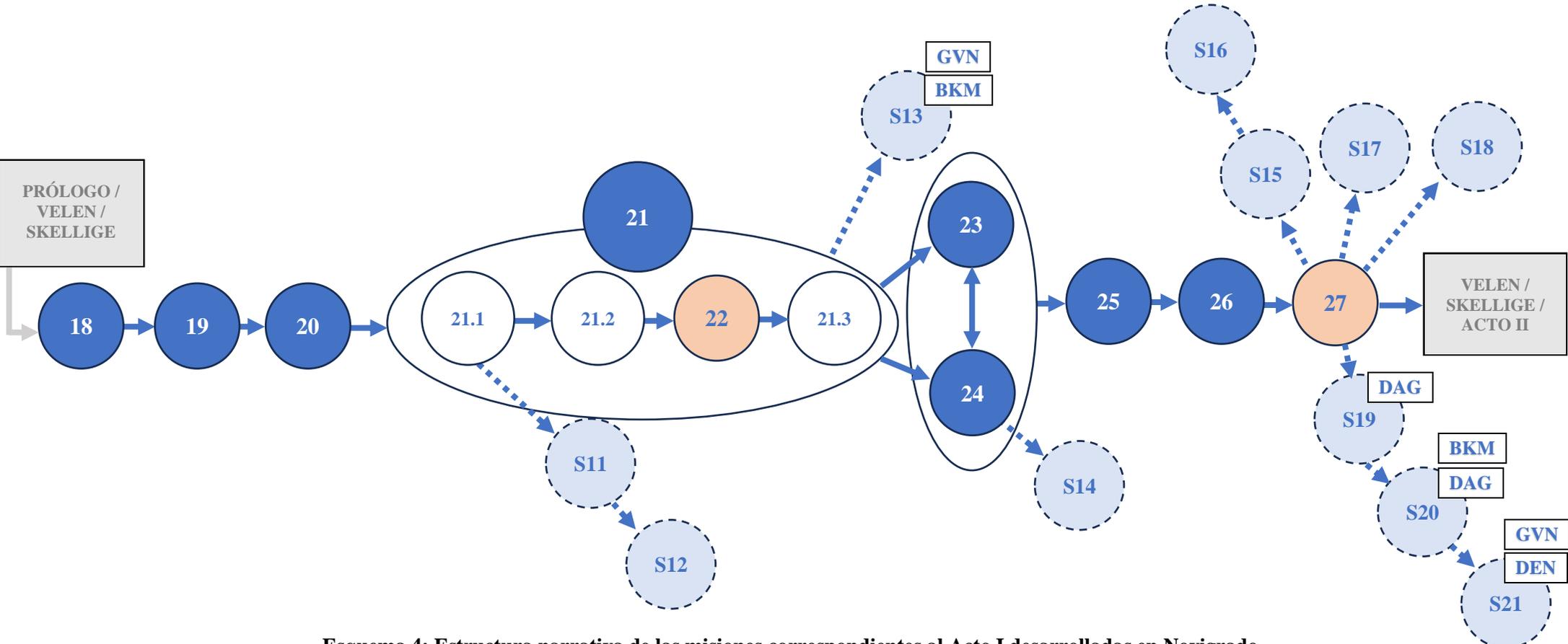


Esquema 2: Estructura narrativa de las misiones correspondientes al prólogo



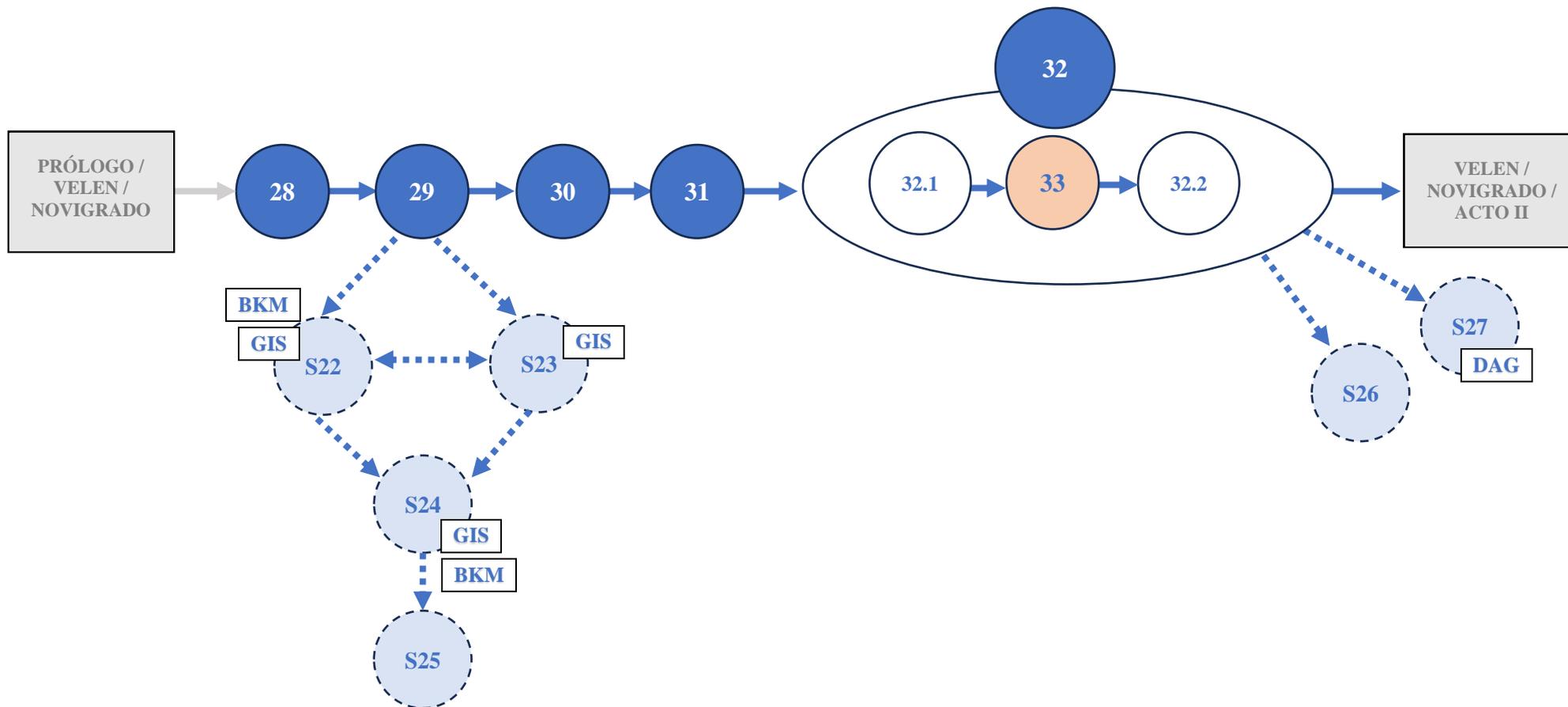
Esquema 3: Estructura narrativa de las misiones correspondientes al Acto I desarrolladas en Velen

ACTO I – NOVIGRADO

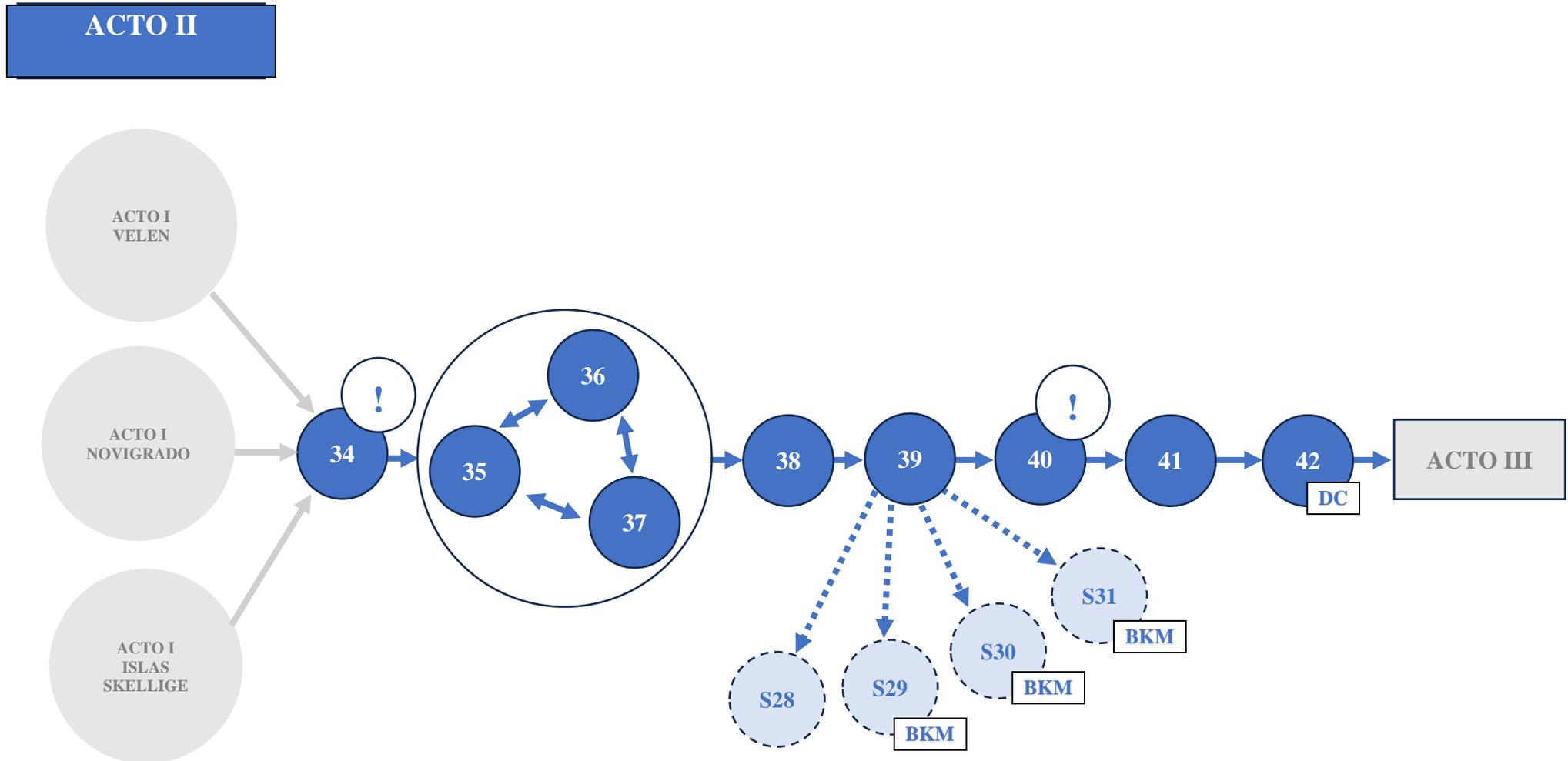


Esquema 4: Estructura narrativa de las misiones correspondientes al Acto I desarrolladas en Novigrado

ACTO I – ISLAS SKELLIGE

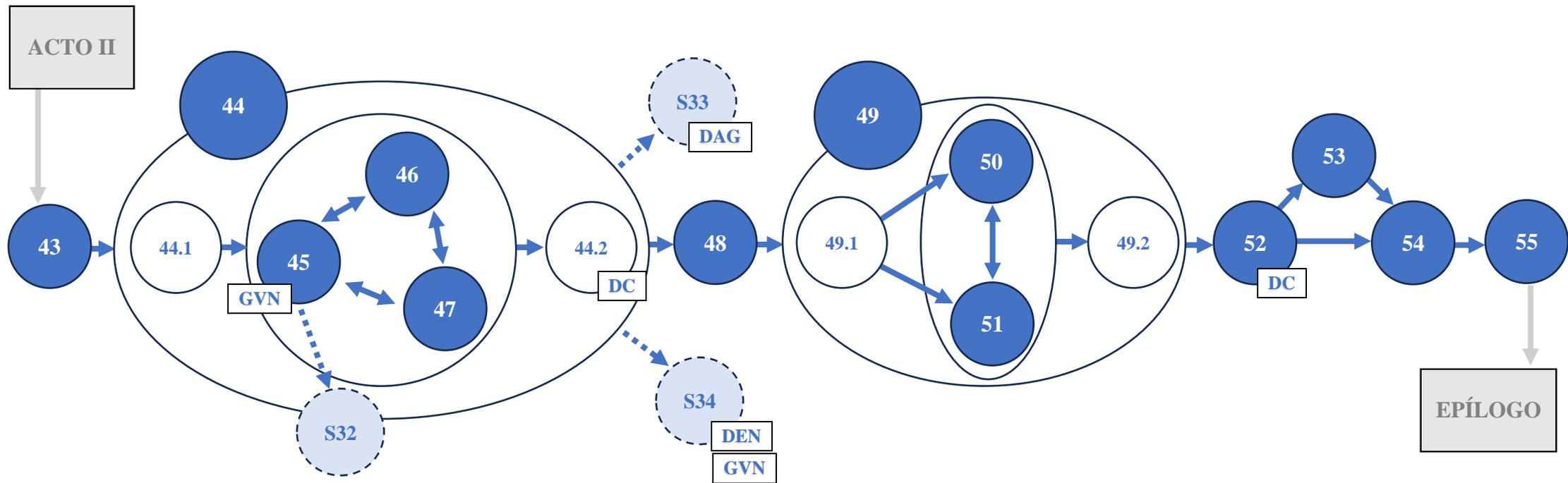


Esquema 5: Estructura narrativa de las misiones correspondientes al Acto I desarrolladas en las Islas Skellige



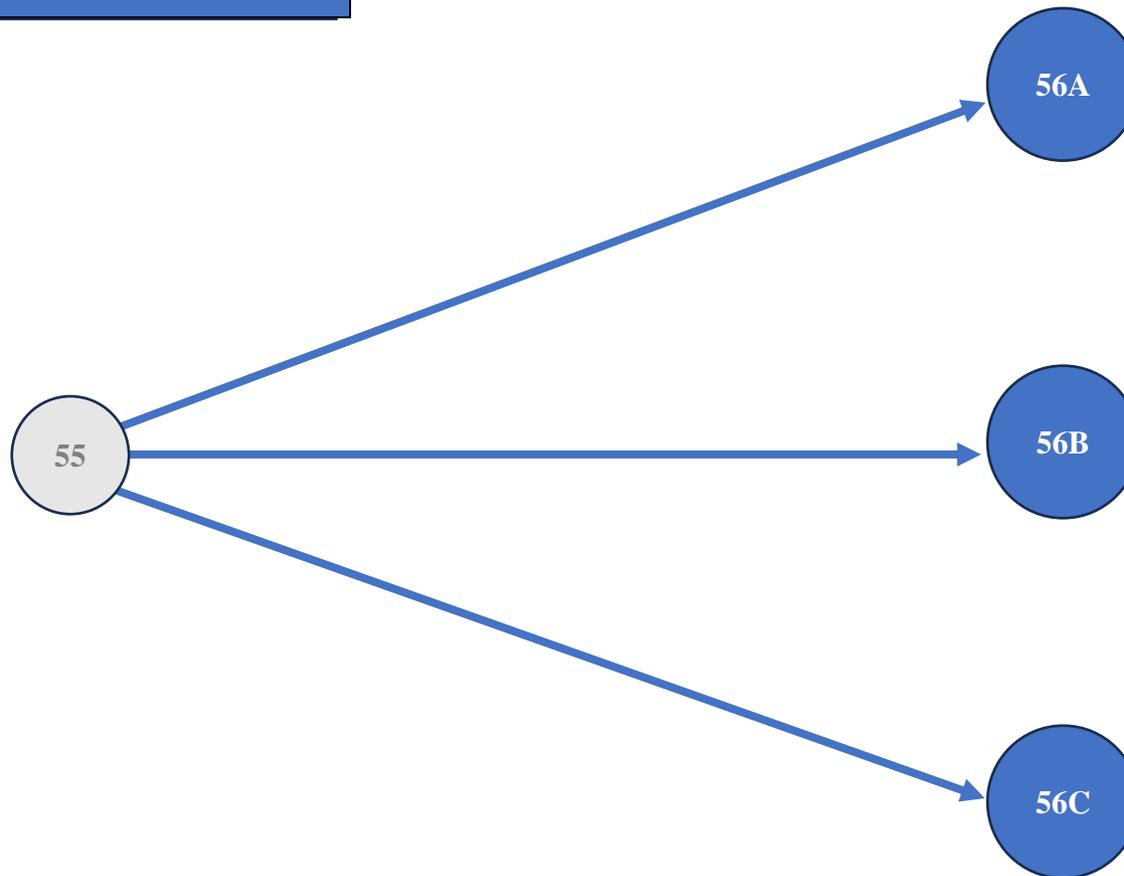
Esquema 6: Estructura narrativa de las misiones correspondientes al Acto II

ACTO III



Esquema 7: Estructura narrativa de las misiones correspondientes al Acto III

EPÍLOGO (FINALES JUGABLES)



Esquema 8: Estructura narrativa de las misiones correspondientes a los tres finales jugables de The Witcher 3

5.4. Análisis de la estructura narrativa y ludonarrativa de *The Witcher 3*

5.4.1. La estructura clásica en *The Witcher 3*

En *The Witcher 3* se puede apreciar una coincidencia entre la terminología usada en la estructura clásica (la división en “actos”) y la propiamente utilizada en el videojuego, que identifica y divide su acción en cinco partes diferentes: prólogo, acto I, acto II, acto III y epílogo. Sin embargo, no es posible equiparar con exactitud estas diferentes partes argumentales con los tres actos de la estructura clásica (presentación, nudo o desarrollo y desenlace), ya que existen descuadres entre ambas.

En primer lugar, la presentación (que engloba el principio de la historia y la introducción de los diferentes personajes, así como del conflicto que se va a tratar) no coincide con la acción englobada en el denominado acto I del videojuego. En ese punto, el conflicto principal (la Cacería Salvaje va en busca de Ciri) ya ha sido expuesto y tanto buena parte de los personajes principales (Geralt, Yennefer, el emperador Emhyr var Emreis, etc.) como la fuerza antagonista (la Cacería Salvaje) han sido introducidos.

Resulta más apropiado atribuir el primer acto de la estructura clásica a la fase del prólogo (misiones principales 1-6 y misión secundaria S1), donde sí que se presentan los personajes y se expone el detonante de la trama (la búsqueda de Ciri). También podrían incluirse aquí las primeras misiones de la fase acto I (principales 6, 18 y 28), las cuales sirven como introducción a las diferentes localizaciones importantes del videojuego (Velen, Novigrado y las Islas Skellige respectivamente) y los conflictos que allí existen.

Partiendo de esta primera diferencia estructural se suceden las siguientes. El nudo o desarrollo, de forma consecuente con lo anterior, incluiría la mayoría restante de las misiones incluidas en la fase acto I (principales 7-17, 19-27, 29-33 y secundarias S2-S27), la fase acto II en su totalidad (principales 34-42 y secundarias S28-S31) y casi la totalidad de las misiones de la fase acto III (principales 43-53 y secundarias S32-S34), hasta llegar al clímax donde se produce el enfrentamiento final entre la Cacería Salvaje y Geralt (misión 54). El desenlace o último acto abarcaría desde dicho clímax hasta las tres misiones diferentes (56A, 56B y 56C) que constituyen respectivamente cada uno de los tres finales posibles de la trama principal del videojuego, englobados dentro de la fase del epílogo.

Teniendo en cuenta lo anterior, se aprecia que el esqueleto argumental de *The Witcher 3* puede responder a una estructura lineal en tres actos, pero no hay que confundir esta con la división en fases que establece el propio videojuego. Además, la gran parte del núcleo jugable del videojuego estaría contenida dentro del desarrollo, mientras que la presentación y el desenlace presentan una proporción de misiones mucho menor, respaldando así los resultados obtenidos por Ip (2010b, pág. 33) y colocando a *The Witcher 3* como un título con equivalencias estructurales a los tres actos.

También se observa otra equivalencia con el planteamiento de *plot points* o puntos de giro del teórico del guion Syd Field (1979), pudiendo identificarlos coincidiendo con los cambios de fase dentro del videojuego: el comienzo de la búsqueda de la desaparecida Ciri (el detonante, transitando del prólogo al acto I), el descubrimiento de que Uma es en realidad el sabio que acompañaba a Ciri y conoce su paradero (transición del acto I al II), el reencuentro con ella y el desenlace de la primera batalla contra la Cacería Salvaje (transición del acto II al III) y el enfrentamiento final y la resolución del destino de Ciri (transición del acto III al epílogo).

Por otro lado, también existen algunas diferencias que hacen que la aplicación de la estructura clásica no sea completamente equivalente. Existe una ruptura de la linealidad en la fase acto I, donde el jugador puede elegir qué camino tomar primero entre los diferentes lugares donde buscar a Ciri (Velen, Novigrado o las Islas Skellige), así como transitar entre las misiones de cada una de las localizaciones. Además, el nudo del videojuego es sumamente extenso y está plagado de misiones secundarias que favorecen dicha ruptura de la linealidad y abren tramas secundarias. En este sentido, sería más plausible la apreciación que realizan Abernathy y Rouse (2014), que apuntan a que la estructura argumental de las series es más fácilmente extrapolable a los videojuegos. Todo ello deja entrever que, aunque la estructura en tres actos forma la base central de *The Witcher 3*, existen cuestiones que apuntan a que no es la más idónea para la representación de este título.

5.4.2. *El viaje del héroe en The Witcher 3*

De la división en doce etapas que plantea Blasco-Vilches (2019, pág. 120-121), en *The Witcher 3* la gran mayoría están presentes en diferentes momentos, aunque no siguiendo el orden numérico de las mismas. La primera etapa (presentación del mundo ordinario del héroe) está presente en la misión 1 del prólogo: un sueño de Geralt que sirve para introducirlo como protagonista, así como a sus amigos y aliados (Ciri, Vesemir, Yennefer, etc.) y a los principales

antagonistas (la Cacería Salvaje y su comandante Eredin). Asimismo, también se introduce el modo de vida habitual de los brujos a través de la caza de monstruos, como sucede en la misión 3, donde se debe eliminar a un grifo.

La segunda etapa, la llamada a la aventura, se da en dos ocasiones diferentes. Por un lado, en la misión 2, donde Geralt está en posesión de una carta de Yennefer con información valiosa que le pide reunirse con ella, pero desconoce su paradero, por lo que debe eliminar al grifo de antes para conseguir que un soldado le dé la información. Y, por otro, una vez que se produce ese encuentro con Yennefer y se realiza la visita al emperador Emhyr en la misión 5, se revela la auténtica situación que lleva a que Geralt se embarque en la aventura: la búsqueda de Ciri, que se encuentra desaparecida.

En el prólogo se puede identificar también la etapa 4, el encuentro con el mentor. Al comienzo de la misión 2, Geralt se encuentra acompañado de Vesemir, un viejo brujo que fue quien le instruyó y cuidó cuando era niño. A modo de tutorial de la mecánica de combate, Vesemir acompaña a Geralt durante su batalla con el grifo, peleando y dándole consejos sobre cómo atacar o esquivar. La etapa 3 (el rechazo a la llamada) no está representada en *The Witcher 3*, advirtiendo de su habitual supresión en los videojuegos y constituyendo una diferencia con respecto a los filmes, tal y como señala Blasco-Vilches (2019, pág. 124).

Las etapas 5, 6 y 7 son las más numerosas a lo largo del desarrollo de todo el videojuego, en particular la número 6. Estas tres etapas se repiten de forma cíclica a lo largo de los denominados actos I, II y III de *The Witcher 3*, constituyendo un patrón. El cruce del primer umbral (etapa 5) está representado cada vez que se introduce una nueva cadena de misiones asociadas a localizaciones diferentes (Velen, Novigrado, las Islas Skellige y Kaer Mohren, por ejemplo) o se introduce la trama de algún personaje secundario de gran relevancia (Triss, Yennefer, Keira Metz, el Barón Sanguinario, etc.).

La etapa 6 (pruebas, aliados y enemigos) ocurre a menudo durante el transcurso de todas las misiones, puesto que constituye el propio núcleo de lo jugable de este título: ir cumpliendo objetivos relacionados con investigación de pistas, elecciones de diálogo, enfrentamiento con enemigos, exploración del entorno, etc.

Por último, el acercamiento a la caverna más profunda (etapa 7) sucede cada vez que el jugador se enfrenta a un reto de relevancia, ya sea a nivel de dificultad o un acontecimiento de gran

relevancia narrativa en la historia. Normalmente esto se representa a través de un monstruo o “jefe final”, un enemigo particularmente duro fácilmente identificable por contar con una barra de salud más amplia y tener escenas cinemáticas asociadas a su combate, teniendo un peso narrativo que los enemigos normales no poseen. La conclusión de una etapa 7 suele concatenarse con el inicio de una nueva etapa 5 en la siguiente misión, conformando así un ciclo de misiones que facilitan el avance narrativo y lúdico del videojuego.

En cuanto a la etapa 8, que Blasco-Vilches (2019, pág. 128) identifica como el calvario, mientras que Buren (2017, pág. 129) la identifica como la odisea o prueba suprema, se encuentra representada en dos momentos concretos. El primero de ellos está localizado en la misión 41, en la batalla que se da en Kaer Mohren para tratar de repeler a la Cacería Salvaje, que ha descubierto el paradero de Ciri. Los intentos acaban siendo inútiles y tanto Geralt como gran parte de sus aliados son congelados e inhabilitados. Ciri casi acaba siendo raptada, pero la muerte de Vesemir desata su poder oculto y provoca la retirada de la Cacería Salvaje. La segunda ocasión se da en la misión 54, en el clímax de los enfrentamientos finales. Cuando Geralt se dirige a abatir a los comandantes de la Cacería Salvaje Caranthir y Eredin, de nuevo un hechizo de congelación lo detiene. De nuevo Ciri, con sus poderes, consiguen enfrentarse a Caranthir y romper su bastón, acabando con la congelación y facilitando el posterior combate con Geralt. El enfrentamiento entre Geralt y Eredin en esta misma misión constituye también la prueba más difícil presente en el videojuego, al tratarse este último del antagonista y verdadero jefe final.

La etapa número 11 (resurrección) se corresponde con los momentos en los que Geralt es salvado dentro de los instantes de tensión máxima que se corresponden con la etapa del calvario. El primero en la batalla de Kaer Mohren (misión 41), cuando Avalla'ch (el sabio elfo mentor de Ciri) consigue restaurar el equilibrio y evitar que la furia desatada de Ciri destruya todo. Y el segundo de nuevo en la misión 54, cuando Ciri lo salva del hechizo de congelación que le lanza el mago Caranthir de la Cacería Salvaje.

La etapa 9 (la recompensa) se encuentra algo diluida en la mecánica de juego. Teniendo en cuenta que se trata de un título de rol o *RPG*, constantemente el jugador está obteniendo nuevo equipamiento y nuevas habilidades a medida que la trama avanza, haciéndose cada vez más competente y preparándose para el desafío del final del título. Las recompensas, de esta forma, se encuentran focalizadas individualmente en Geralt y el sistema de subida de niveles u

obtención de equipamiento. Sin embargo, existen un par de momentos que capacitan a los personajes protagonistas a nivel general, allanándoles el camino de cara al enfrentamiento final. Por un lado, en la misión 48, Geralt y Avalla'ch viajan a otra dimensión para conseguir convencer a un comandante elfo para que no envíe sus tropas a ayudar a Eredin, mermando el poder de su ejército. Por otro lado, en la misión 50 los protagonistas consiguen hacerse con un artefacto llamado la piedra solar, el cual sirve para poder invocar el barco que utiliza la Cacería Salvaje para navegar entre dimensiones, pudiendo ser usado para tender una emboscada que resulte decisiva en la batalla final.

Por último, tocaría hablar de las etapas 10 (el camino de vuelta) y 12 (el regreso con el elixir). La primera se corresponde con la misión 55, donde Geralt regresa tras haber conseguido derrotar a Eredin y comprobar que la verdadera amenaza es el Frío Blanco, una catástrofe que puede destruir el mundo y que Ciri junto con Avalla'ch tienen que intentar detener. La segunda se puede identificar en dos de las tres misiones finales posibles, la 56B y la 56C. En ambos Ciri salva al mundo de la catástrofe del Frío Blanco y regresa viva, ya sea convirtiéndose en la nueva emperadora de Nilfgaard (56B) o acompañando a Geralt en su modo de vida como brujo (56C).

5.4.3. La estructura en red en The Witcher 3

El modelo de estructura en red propuesto por Cuadrado-Alvarado y Planells (2020, pág.197-198) se caracteriza por un entrelazamiento entre sí de los nodos narrativos (véase Ilustración 7), conformando una especie de red caracterizada por un grado de libertad dirigida alto, donde el jugador tiene suficiente capacidad para elegir qué rutas tomar en el desarrollo de la trama e incluso en algunos casos permitir la revisita de los nodos.

De la estructura ludonarrativa representada esquemáticamente en el punto 5.3 se puede afirmar que el progreso en este videojuego se consigue completando misiones, tanto principales (imprescindibles para avanzar) como secundarias (pueden interferir en la trama y en el desenlace de personajes secundarios). Cada una de las misiones puede equipararse a un nodo, una unidad narrativa con sentido propio, representado por un círculo.

En algunas ocasiones, un nodo o misión puede aglomerar a varios, ya sea por pertenecer a la misma localización o por compartir el mismo objetivo final. En ese caso, se hablaría de cuellos de botella, súper nodos o incluso híper nodos si dentro, a su vez engloban, a los anteriores,

representados ambos mediante círculos o elipses blancos. El camino crítico entrelaza toda la sucesión de nodos hasta los tres finales posibles, siendo representado mediante flechas unidireccionales (progreso lineal) o bidireccionales (permiten la revisita). Aparte, los desvíos secundarios (flechas discontinuas) aparecen durante muchas partes del camino crítico, incrustando diferentes tramas secundarias a las que es posible volver hasta alcanzar los puntos de no retorno de las misiones 34 y 40 (representados por círculos con una exclamación), momento en el cual dejan de estar disponibles. Teniendo como base los diferentes esquemas del punto 5.3, se pueden esclarecer las semejanzas y diferencias entre la estructura narrativa representada y el modelo de estructura en red, así como la de otros modelos.

En primer lugar, se puede apreciar la forma de una estructura narrativa lineal (véase Ilustración 1) como esqueleto central de la trama, donde la progresión desde el prólogo hasta el epílogo es coherente con una cierta linealidad (esquema 1). Sin embargo, existe una notable excepción en la fase del acto I, donde se abren diferentes bifurcaciones hacia los hípernodos que engloban las misiones que se desarrollan en las localizaciones de Velen (6-17 y S2-S10), de Novigrado (18-27 y S11-S21) o de las Islas Skellige (28-33 y S22-S27), representados de forma entrelazada entre sí, a modo de red.

Mientras que en la fase anterior del prólogo la estructura es lineal (esquema 2), con apenas un desvío secundario hacia la misión S1, en el análisis de cada uno de los hípernodos del acto I (esquemas 3-5) se puede apreciar una estructura más semejante a una red. Cada una de las misiones incluidas en estos hípernodos están relacionadas entre sí, pudiendo ser completadas en el orden que prefiera el jugador. De esta forma, al completar la misión 5, se abre un abanico de posibilidades de continuar por la misión 6 (Velen), la 18 (Novigrado) o la 28 (Islas Skellige), pudiendo saltar o intercalar las misiones contenidas en estos nodos según se desee, de modo que el jugador puede quedarse a medias en uno de ellos y volver a una anterior, por ejemplo. Esto aporta un grado de libertad dirigida que se acerca a las características de la estructura en red.

Asimismo, en esta fase existen algunos ejemplos concretos que contribuyen a complejizar aún más la estructura ludonarrativa. En Velen (esquema 3), se pueden distinguir a su vez dos súper-nodos: uno relacionado con el personaje secundario del Barón Sanguinario (misiones 7-9) y otro relacionado con unas brujas que persiguen a Ciri (misiones 13-17). Ambos conforman un cuello de botella que es necesario completar para poder avanzar al siguiente hípernodo. Por

otro lado, en Novigrado (esquema 4) se aprecia una forma más lineal, pero salpicada de misiones secundarias y con la presencia de un pequeño cuello de botella (misiones 23 y 24). En Skellige (esquema 5), se opta de nuevo por un progreso lineal, mientras que es en las misiones secundarias (S22-S25) donde se aprecia el modelo en red.

Para avanzar a la misión 34 ya correspondiente al acto II (esquema 6), cada una de las misiones principales de estos hípernodos debe ser completada. En esta fase se puede apreciar la transición hacia una estructura algo más lineal, aunque también se incluye un cuello de botella en forma de red (misiones 35, 36 y 37) conformado narrativamente por los preparativos necesarios para la gran batalla que se cierra contra la Cacería Salvaje, la cual se desarrolla en la misión 39. En el acto III (esquema 7) vuelve a darse un cambio de paradigma con la presencia de dos súper nodos (misiones 44 y 49), dentro de los cuales a su vez existen dos cuellos de botella (misiones 45-47 y misiones 50-51 respectivamente), que constituyen los preparativos para la batalla final contra la Cacería Salvaje (misión 54), donde la estructura vuelve a ser lineal para concluir la trama principal.

Por último, el epílogo (esquema 8) está conformado por tres finales diferentes (56A, 56B o 56 C) para la trama principal, averiguando cuál es el destino de Ciri tras enfrentarse a la amenaza que constituye el Frío Blanco para el mundo. En este caso, la estructura utilizada es distinta a las anteriores, asimilándose más a una estructura arbórea clásica (Ilustración 5). Se usa una bifurcación que parte de la misión 55 y que no se encuentra entrelazada, un recurso muy habitual en aquellos videojuegos que incluyen varios finales posibles.

Al margen de lo anterior, cabe destacar que la existencia de desvíos hacia misiones secundarias (ya no solo las de relevancia incluidas en este análisis, sino aquellas que se han excluido) a lo largo de todas las fases constituye un buen argumento a favor de la aplicación del modelo de red o incluso del de vectores de ramas laterales (Ilustración 2). La gran mayoría de ellas aportan algún tipo de trama de acción secundaria enfocada en personajes menos relevantes o en eventos que más tarde tendrán algún tipo de efecto en el desarrollo de la trama principal. Algunas de las más relevantes son aquellas relacionadas con la hechicera Keira Metz (S5-S9), las relacionadas con la hechicera Triss Merigold y su romance con Geralt (S19-S21), las relativas a la sucesión del trono en Skellige (S22-S25), aquellas dedicadas al reclutamiento de aliados para la batalla de Kaer Mohren (S29-S31) o la del regicidio del rey Radovid (S34).

Además, existen misiones principales enfocadas en el personaje de Ciri (misiones 8, 11, 12, 17, 22, 27 y 33), representadas mediante círculos sombreados de rojo en los esquemas 3,4 y 5, que rompen con la linealidad, intercalándose en medio de un nodo superior. Se trata de misiones a modo de *flashbacks* donde el jugador controla a este personaje y obtiene el contexto de qué hizo en cada una de las regiones (Velen, Novigrado e Islas Skellige) donde Geralt se encuentra buscándola.

En definitiva, dada la variabilidad estructural que presenta este título en diferentes partes de su trama y la existencia de semejanzas y diferencias tanto con un progreso lineal como con un entrelazamiento en red, se puede concluir que la estructura narrativa de *The Witcher 3* es producto de una combinación entre la estructura lineal y la estructura en red, presentando un modelo híbrido entre ambas, concordando con lo expuesto por Cuadrado-Alvarado & Planells (2020, pág. 199-200).

5.5. La capacidad de implicación del jugador y su relación con los distintos finales posibles

La presencia de varios finales posibles, así como la influencia que pueden ejercer las misiones secundarias en la trama principal y la característica de mundo abierto de *The Witcher 3* hace entrever que la capacidad de influencia del jugador en la partida puede llegar a ser determinante. A lo largo de toda su estructura, se pueden identificar principalmente tres mecanismos con los que cuenta el jugador para implicarse en la narrativa e interferir en ella.

El primero de ellos y el más trascendental es la decisión entre varias opciones de diálogo dentro de algunas misiones en concreto. Constituye el mecanismo fundamental, dado que es el único de los tres que está presente también en las misiones principales y no solo en las secundarias, obligando así al jugador a elegir una u otra opción. El segundo mecanismo es la superación de las misiones secundarias, las cuales, pese a su carácter opcional, o bien influyen directamente en alguna trama o lo hacen de forma indirecta al permitir el acceso a otra misión secundaria que sí interfiere directamente. Por último y de forma totalmente opuesta a lo anterior, el ignorar misiones secundarias también influye en los diferentes desenlaces de cada una de las tramas. Estos resultados coinciden con los obtenidos en otros estudios, donde también se identifican estos tres métodos diferentes: opciones de diálogo, interacciones activas e interacciones pasivas (Vickery et al., 2018, pág. 3).

Estos mecanismos influyen en varias tramas, identificadas de primera mano al completar y volver jugar el título las veces necesarias. Dichas tramas y las misiones donde tienen lugar la capacidad de influencia del jugador son las siguientes:

- Destino de Ciri: el desenlace de la trama principal, donde se averigua qué le sucederá a Ciri tras enfrentarse al Frío Blanco, si no sobrevive (final 56A), si se convierte en emperadora de Nilfgaard (final 56B) o si sigue junto a Geralt (final 56C). El mecanismo utilizado para alcanzar uno u otro final son cinco diferentes opciones de diálogo contenidas en la misión 42 (primera y segunda decisión), la 44.2 (tercera decisión) y la 52 (cuarta y quinta decisión).
- Destino amoroso de Geralt: trama secundaria que decide si Geralt tendrá un romance con Yennefer, con Triss o se quedará solo. Los mecanismos involucrados son las interacciones tanto activas como pasivas con las misiones secundarias S19 y S20 (Triss) o con la misión S27 (Yennefer), así como la correcta elección de la opción de diálogo durante dichas misiones.
- Gobernador de Novigrado y Velen: dependiendo de las interacciones activas o pasivas con las misiones secundarias S13, S21 y S34, así como de una opción de diálogo durante la misión 45, el gobernador de estas regiones será un personaje u otro, siendo las opciones el rey actual Radovid (si no se ejecuta su regicidio durante S34), Dijkstra (si se le jura lealtad en la misión 45) o el emperador Emhyr (si el jugador se alía con los Franjas Azules durante la misión 45).
- Destino del emperador: relacionado con lo anterior, dirime si el emperador Emhyr de Nilfgaard sigue al frente de su imperio o no, dependiendo de las opciones de diálogo y la interacción activa con las misiones secundarias S21 y S34. Si el emperador pierde los territorios de Velen y Novigrado, será asesinado, mientras que si lo conserva seguirá gobernando.
- Gobernador de Islas Skellige: decide en quién recaerá el trono de las Islas Skellige entre tres personajes. Si se completa la misión secundaria S22 y durante S24 (la coronación) el jugador se decanta por Hjalmar del clan An Craite, será este el hermano que gobierne. Si se completa la misión secundaria S23 y por el contrario durante S24 el jugador se decanta por Cerys del clan An Craite, será este el hermano que gobierne. Si no se

completan ninguna de las misiones secundarias S22 y S23, el gobernador será Svanrige Bran.

- Batalla de Kaer Mohren: decide los diferentes personajes que acompañarán a Geralt y el resto del grupo durante la primera batalla con la Cacería Salvaje correspondiente a la misión 40. En primer lugar, es necesario completar las misiones secundarias donde se ayuda a cada personaje: S3 (Letho), S9 (Keira Metz), S13 (Vernon Roche), S20 (Triss) y S24 (Hjalmar). Después, es necesario completar las diferentes misiones secundarias donde están disponibles para su reclutamiento: S29 (Keira y Lehto), S30 (Vernon y Triss) y S31 (Hjalmar).
- Destino de Keira Metz: decide lo que le sucederá al personaje secundario de la hechicera Keira Metz, para lo cual es necesario completar las misiones secundarias de la S5 a la S9 y en esta último elegir la opción de diálogo en la que se le aconseja que se mude a Kaer Mohren.
- Destino del Barón Sanguinario: decide lo que le sucederá al personaje secundario del Barón Sanguinario, para la cual se debe elegir entre diferentes opciones de diálogo en la misión secundaria S10, pudiendo sobrevivir o suicidarse.

6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Este estudio de caso de la estructura narrativa presente en el videojuego *The Witcher 3* ha pretendido desglosar y plasmar gráficamente dicha estructura para poder así compararlas tanto con estructuras referenciales presentes en otros medios (la estructura en tres actos y el viaje del héroe) como con otras presentes en su ámbito (la estructura en tres actos). Además, también se persigue analizar el rol que tiene el jugador a lo largo de estructura y comprobar su capacidad de decisión. Para ello, se ha partido de la formulación de una serie de cuatro hipótesis focalizadas en cada uno de estos aspectos.

Con respecto a la primera y tercera hipótesis, enfocadas en la estructura en tres actos y la estructura en red respectivamente, el análisis comparativo arroja unos resultados ambiguos. Las dos estructuras pueden apreciarse en el caso de *The Witcher 3*, ya que este videojuego constituye un ejemplo de modelo híbrido entre ambas. Por un lado, la estructura en tres actos es la utilizada para hilar la trama principal, pero, por otro lado, el entramado de misiones

secundarias (tanto las analizadas como las excluidas) y determinados fragmentos de esta estructura hace igualmente factible la aplicación del modelo de estructura en red propuesto por Cuadrado-Alvarado y Planells. Ambas hipótesis, por tanto, son ratificadas tan solo parcialmente.

En cambio, la preponderancia del viaje del héroe prevista en la segunda hipótesis está comprobada por los resultados obtenidos, donde la gran mayoría de las etapas identificadas por Blasco-Vilches se encuentran presentes en este estudio de caso. *The Witcher 3* constituye así otro ejemplo de videojuego *RPG* que se adecúa a esta trama arquetípica, muy usada en el género, como por ejemplo en las sagas de *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy* o *Pokémon*.

Por último, la cuarta hipótesis también es ratificada por los resultados obtenidos. Dentro de esta estructura ludonarrativa híbrida presente en *The Witcher 3*, existen diferentes puntos en los que la participación del jugador es diferencial. Aunque las diferentes opciones de finales alcanzables tanto para la trama principal como para las tramas secundarias están definidas previamente por el diseño del videojuego (narrativa embebida), la implicación del jugador para tomar una ruta u otra y/o alcanzar la conclusión de unos acontecimientos u otros se consigue a través de mecanismos como las opciones de diálogo y las interacciones activas o pasivas con las misiones secundarias. Dichos mecanismos producen así diferentes momentos donde predomina un tipo de narrativa emergente sobre la embebida.

Finalmente, al tratarse de un estudio de caso de un videojuego en particular, estas conclusiones presentan la dificultad de ser individualizadas en un único objeto de estudio. Sin embargo, y pese a que *The Witcher 3* es un título que se acerca a cumplir los diez años, su condición de videojuego laureado ha contribuido a extender su fórmula a otros títulos más recientes como pueden ser *Baldur's Gate III* (2023) o *Cyberpunk 2077* (2020). Por ello, puede resultar interesante a nivel metodológico para futuros análisis la propuesta aquí utilizada, teniendo como base un desglose y una representación gráfica de la estructura narrativa. A su vez, en un contexto en el que el sector del videojuego cada vez se encuentra más asentado en la sociedad tanto industrial como culturalmente, el ámbito de los *game studies* posee una gran perspectiva de futuro, por lo que otras propuestas que se añadan en esta línea pueden resultar muy útiles a nivel académico.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2003). *Playing research: Methodological approaches to game analysis*. Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference.
- Aarseth, E. (2004). *Genre trouble: Narrativism and the art of simulation*. En N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (Edits.), *First person. New media as story, performance and game* (págs. 45-55). Cambridge: The MIT press.
- Abernathy, T., & Rouse, R. (2014). *Death to the Three Act Structure! Toward a Unique Structure for Game Narratives*. Game Developers Conference '14. Obtenido de <https://www.gdcvault.com/play/1020050/Death-to-the-Three-Act>
- Anyó, L. (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.
- Aranda, D., & Sánchez-Navarro, J. (2009). *Aprovecha el tiempo y juega*. Barcelona: Editorial UOC.
- Blasco-Vilches, L. F. (2019). *Guion de videojuegos. Para gente que juega y para gente que no juega*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.
- Buren, R. (2017). *Guion de videojuegos*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Caillois, R. (1961). *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Campbell, J. (2015). *El héroe de las mil caras*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (2001). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Corbal, J. A. (2017). *Curso de narrativa en videojuegos*. Madrid: Editorial Ra-Ma.
- Cuadrado-Alvarado, A., & Planells, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. Barcelona: Editorial UOC (Universitat Oberta de Catalunya).
- Dille, F., & Platten, J. Z. (2008). *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. Burbank: Lone Eagle.
- Field, S. (1979). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Guildford: Delta.
- Frasca, G. (2003). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. Level up: Digital Games Research Conference.
- Frasca, G. (2003). *Simulation versus narrative: Introduction to ludology*. En M. Wolf, & B. Perron (Edits.), *The video game theory reader* (págs. 221-236). Nueva York: Routledge.
- Genette, G. (1991). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: The Beacon Press.

- Ip, B. (2010). Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings. *Games and Culture*, 6(2), 103-134. doi:10.1177/1555412010364982
- Ip, B. (2010). Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes. *Games and Culture*, 1-43. doi:10.1177/1555412010364984
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. En N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (Edits.), *First person: New media as Story, Performance, and Game* (págs. 117-130). Cambridge: The MIT Press.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Juul, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game studies*, 1(1).
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- Linderoth, J. (2002). Making Sense of Computer Games: learning with new artefacts. International conference on Toys, Games, and Media. Londre University, Institute of Education.
- Lindley, C. (2002). The Gameplay Gestalt, Narrative and Interactive Storytelling. Proceedings of Computer Games and Digital Culture Conference. Tampere: Tampere University Press.
- Maietti, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milán: Unicopli.
- Martín-Rodríguez, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuegos*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Monfort, J. (13 de mayo de 2015). ¿Vas a jugar a The Witcher 3? Lee esto antes. Obtenido de Hipertextual: <https://hipertextual.com/2015/05/the-witcher-resumen>
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Pérez-Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra.
- Pérez-Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.

- Planells, A. J. (2010). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). *Zer: Revista de estudios de comunicación*, 15(29), 115-136. Obtenido de <https://ojs.ehu.es/index.php/Zer/article/view/1644/1428>
- Prince, G. (1989). *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Propp, V. (2011). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal.
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2).
- Tobias, R. (2004). *El guion y la trama*. Madrid: EIUNSA.
- Tosca, S. (2009). ¿Jugamos una de vampiros? De como cuentan historias los videojuegos. *Comunicación*, 1(7).
- Vickery, N., Tancred, N., Wyeth, P., & Johnson, D. (2018). Directing Narrative in Gameplay: Player Interaction in shaping narrative in the Witcher 3. *Proceedings of Australian Conference on Human-Computer Interaction (OZCHI'18)*. Melbourne. doi:10.1145/3292147.3292201
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona: Ma non troppo, ed. Robinbook.
- Wolf, M. (2005). Genre and the video game. En J. Raessens, & J. Goldstein (Edits.), *Handbook of computer game studies*. Cambridge: The MIT Press.
- Zimmerman, E. (2004). Narrative, Interactivity, Play, and games. En N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (Edits.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Massachusetts: The MIT Press.

ANEXO I: LA SAGA *THE WITCHER*

La trilogía de los videojuegos de *The Witcher*, véase *The Witcher* (2007), *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011) y *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), está basada en una saga de libros (nueve en total, siendo los dos primeros títulos recopilaciones de cuentos y el resto novelas) del escritor polaco Andrzej Sapkowski, también conocida como *saga del brujo* o *saga de Geralt de Rivia*, publicados entre 1992 y 2013. Los acontecimientos narrados en los videojuegos suceden a los libros. Es decir, se trata de una continuación de los mismos (excepto del último, *Estación de tormentas*, que es una historia independiente) que corre a cargo de la desarrolladora de videojuegos polaca CD Projekt RED, la cual compró al mismo Sapkowski los derechos de explotación para poder crear los videojuegos. Esta operación no estuvo exenta de polémica, puesto que la desarrolladora obtuvo unos beneficios muy altos como consecuencia del éxito de los videojuegos, lo que molestó a Sapkowski dado que el precio que puso a los derechos de explotación fue nimio en comparación a este éxito, lo que provocó reticencias y que el mismo autor despreciase a estos y los considerase como una secuela no canónica de los libros. Posteriormente, en diciembre de 2019, Netflix contó con el beneplácito de Sapkowski para adaptar los libros a una serie (*The Witcher*) que actualmente está a punto de estrenar tercera temporada. Esto convierte a esta saga en un fenómeno transmedia que, debido a que comparten personajes y mundos de ficción, se antoja necesario explicar para poder entrar a detallar más tarde los sucesos que intervienen en la narrativa de *The Witcher 3: Wild Hunt*.

El mundo y los reinos

El mundo en el que está ambientado toda la saga no tiene un nombre definido, pero se refieren al mismo como “el continente”. Este mundo se encuentra rodeado de varios límites geográficos que, aunque puede que su extensión sea más allá de dichos límites, la imposibilidad de explorarlos delimita los márgenes del mundo conocido, de una forma similar y referencial de la realidad a como ocurrió con la Europa medieval hasta el descubrimiento de América en 1492 por Cristóbal Colón. A rasgos generales, estos márgenes son las llamadas montañas azules y de fuego al este, el inabarcable y sofocante desierto de Korath al sureste, las montañas dragón al norte (denominadas así por la presencia de estas bestias) y el gran mar al oeste, del cual no se conocen límites.

La ambientación que presenta este mundo es propia de la fantasía medieval y situada temporalmente en torno a un ficticio siglo XIII, tomando como referencias el folclore europeo

y polaco, además de detalles remanentes de otras culturas como la hiberno-escandinava (Martínez-Bernal, 2022). Este mundo se encuentra habitado por varias razas fantásticas como los enanos, los gnomos y los elfos, siendo estos últimos la raza más influyente y dominante. Las cosas comenzarían a cambiar con un evento denominado “la Conjunción de las Esferas” (ocurrido 1500 años antes de los hechos de las novelas), consistente en la apertura de portales dimensionales que conectaban con otros mundos, posibilitando la aparición de otras razas como la humana, la aparición de seres monstruosos (vampiros, ghuls, licántropos, etc.) y el surgimiento de la magia y los poderes mágicos en general.

Sin embargo, la entrada de los humanos en el continente no se dio hasta pasado un tiempo, unos 500 años antes de la historia de las novelas, cuando llegaron en navíos de exiliados provenientes del gran mar situado al oeste geográfico del continente. En un principio, elfos y humanos convivieron en armonía, e incluso los primeros enseñaron a los segundos a usar la magia. Como resultado de esto surgieron los primeros magos y hechiceros, humanos capaces de usar la magia en su beneficio y adquirir un gran poder e influencia política sobre los reinos y sus decisiones. Estos incluso se comenzaron a organizar en escuelas para poder formarse e instruir a las denominadas “fuentes”: personas con un poder mágico innato pero incapaces de controlarlo.

Factores como la ambición de poder y el control de la magia llevaron a los humanos a emprender una guerra contra los elfos para conquistarles sus territorios y arrebatárles el control de estos. Esta guerra resultó ser exitosa para el bando humano y supuso la aniquilación no solo de una buena parte de la raza élfica, sino también de otras razas en invasiones a modo de purgas que fueron arrinconando a todo aquel no humano hacia territorios cada vez más pequeños. Con el dominio humano sobre prácticamente todo el territorio del continente, este se comenzaría a dividir en varios reinos, con sus diferentes monarcas, tradiciones y culturas.

Uno de los más relevantes es el imperio de Nilfgaard, ubicado al sur y que tiene como referencia real el imperio romano. Fundamentado en un gran poder militar, los nilfgaardianos basan su dominio en la invasión y conquista de cada vez más territorios y la anexión de estos. Por otro lado, más hacia el norte se encuentran los denominados Reinos del Norte, compuestos por varios reinos, algunos más grandes e influyentes como Temeria, Redania, Kaedwen o Aedirn y otros más pequeños como Cintra, Lyria y Rivia o las Islas Skellige, estas última con una fuerte ambientación en la cultura escandinava. El imperio nilfgaardiano, con sus ansias de más

poder y expansión territorial, iniciaría la conquista de estos territorios y es en esta tesitura de tensión geopolítica donde se contextualizan los hechos tanto de las novelas como de los videojuegos.



Figura 1: Mapa del mundo de la saga *The Witcher*, con especial énfasis en los Reinos del Norte | Fuente: https://witcher.fandom.com/es/wiki/Mundo_de_The_Witcher

Las razas y organizaciones

Como se ha señalado anteriormente, en el universo de la saga cohabitan varias razas, las cuales son las siguientes (Monfort, 2015):

- Humanos: son la raza predominante, conquistando las tierras anteriormente gobernadas por los elfos.
- Elfos: una de las tres razas antiguas que llegaron al continente mucho antes que los humanos, pero después que enanos y gnomos. Son más longevos y han sido perseguidos por los humanos, viviendo como ciudadanos de segunda categoría en los Reinos del

norte principalmente. Dentro de ellos se encuentran los Aen Seidhe (en lenguaje élfico), elfos que habitan el continente, y los Aen Elle, elfos diferentes habitantes de otra dimensión y mucho más temperamentales.

- Medio-elfos: surgidos del mestizaje entre humanos y elfos en el pasado. Son marginados por ambas razas.
- Enanos: son otra de las razas antiguas. De pequeño tamaño, excelentes soldados, artesanos y mercaderes. También fueron perseguidos por los humanos norteños.
- Gnomos: la raza más antigua de todo el Continente. Más pequeños que los enanos, pero más rápidos. Comparten la región de Mahakam con los enanos y están especializados en herrería y metalurgia.
- Medianos: otra de las razas de no humanos, más pequeños que estos, pero más grandes que los enanos. Cuentan con fuertes pies repletos de pelo rizado. Están inspirados claramente en los hobbits del universo del Señor de los Anillos creado por J.R.R. Tolkien.
- Dríadas: habitantes y guardianes de los bosques como el de Brokilón. Poseen destreza con los arcos, mantienen un vínculo especial con la naturaleza y los árboles y suelen camuflarse con pinturas corporales y ropa ligera.

Por otro lado, dentro de la raza humana podemos encontrar a los magos y los hechiceros, personas que cuentan con una habilidad innata para la magia (denominadas “fuente”) y la desarrollan para adquirir poder, aumentar su longevidad e influir en las decisiones de los gobernantes y los monarcas. Pueden organizarse en escuelas de hechicería como la de Gors Velen y en organizaciones como la Hermandad de los Hechiceros o la Logia de las Hechiceras, que tiene un peso argumental tanto en los libros como en la historia de los videojuegos. Entre sus poderes se encuentran la teletransportación, el uso del fuego o la curación.

Con la Conjunción de las Esferas, aparecen en el continente seres monstruosos de otras dimensiones que antes no existían y que provocan altercados depredando ciudadanos, maldiciendo lugares y causando el caos en general allá donde aparecen. Entre los principales tipos de monstruos y razas no humanas se encuentran los vampiros, los licántropos, las arpías, los basiliscos, las apariciones, las lamias, los ghuls, los wyvern, etc.

Para combatir la proliferación de estos monstruos que amenazaban con acabar con la supremacía de las razas predominantes, surgieron los brujos. Los brujos son humanos que eran despojados de sus familias en la infancia y, a través de un duro entrenamiento físico y mental, la toma de hierbas y pociones mágicas y la manipulación genética, se convertían en mutantes, adquiriendo poderes sobrenaturales como una mayor recuperación de las heridas, una mayor fuerza o la habilidad para lanzar pequeños conjuros denominados señales, las cuales los magos consideraban una blasfemia a los poderes mágicos. Los brujos son estériles y se rumorea que son incapaces de emocionarse o tener sentimientos. Se organizaron en cuatro diferentes escuelas: la del gato, la del lobo, la del oso y la de la víbora. Muy hábiles en el uso de las espadas, los brujos se ofrecen a modo de mercenarios para cazar los monstruos a diferentes aldeas, ciudades o particulares, recibiendo a cambio una compensación económica. Aun así, su labor está muy mal vista por la sociedad y son repudiados por los ciudadanos. Debido a que la alta proliferación de los monstruos afecta también a las clases más bajas y viendo que estas no pueden pagar sus servicios, los brujos idearon otras maneras de pagar por sus servicios como el denominado “derecho de la sorpresa”, mediante el cual se entregaba a los brujos algo que los mismos clientes no sabía que tenían o lo primero que encontrasen al volver a su casa y les saludase, siendo este caso habitualmente el de los hijos, que eran reclutados para ser convertidos en brujos. En el mundo de las novelas y los videojuegos, los brujos son cada vez menos frecuentes y apenas se cuentan por centenas, siendo Geralt de Rivia uno de los últimos vivos.

En algunas ocasiones se formaban alianzas entre razas con el objetivo de perseguir un fin mayor. Es el caso de la organización “Scoa'tael” o “ardillas” (su significado en el lenguaje élfico), una guerrilla formada por razas no humanas que estaban hartas de las purgas y el racismo presente en los Reinos del Norte. De ella forman parte los elfos predominantemente, además de algunos enanos y medianos. Suelen organizarse en grupos pequeños y arrasar de forma cruenta con aldeas de asentamientos humanos a modo de venganza por los hechos del pasado y el desprecio del presente. Esta guerrilla cuenta con un buen peso argumental, sobre todo en los dos primeros videojuegos.

Por último, encontramos a los Aen Elle, elfos habitantes de un mundo de otra dimensión cuya capital es Tir ná Lia, y que se encuentran en guerra con los unicornios, criaturas mitológicas que también habitan dicho reino, los cuales cuentan con una gran sabiduría y son capaces de teletransportarse entre mundos. Los Aen Elle son elfos más fuertes que los normales, con

capacidades para usar poderes mágicos como congelaciones o teletransportarse a otras dimensiones y una mayor capacidad bélica gracias a la tecnología de su mundo. Un grupo de estos elfos crearon la denominada cacería salvaje (*Wild Hunt*), un poderoso comando de batalla de jinetes cuyo principal propósito era usar portales para moverse entre los mundos, invadir territorios y reclutar todo tipo de razas para servir a la suya. Son uno de los principales antagonistas del tercer videojuego y una amenaza para los intereses de los protagonistas.

Los personajes principales

Geralt de Rivia: es el protagonista de la saga, también conocido como el Lobo Blanco por su característico color de pelo. Es un brujo perteneciente a la escuela del lobo y uno de los últimos brujos en activo. Su mentor es Vesemir, también de la escuela del lobo, y fue criado y entrenado en Kaer Morhen, una antigua fortaleza situada cerca de las montañas nevadas en el reino de Kaedwen. Geralt se caracteriza por tener una personalidad muy fría, incluso antipática, y ser muy analítico, asegurando mantenerse neutral en las disputas entre Nilfgaard y los Reinos del



Geralt de Rivia

Norte. A pesar de los desprecios continuos, no rehúye el contacto con los humanos y se dedica a cazar todo tipo de monstruos para cumplir con las misiones que le encargan, usando sus características espadas de plata (reservada a los monstruos) y de acero (para los humanos). Se convierte en el padre adoptivo de Ciri después de invocar el derecho de la sorpresa y, tras una primera fase de desistimiento, se vuelve su mentor para convertirla en una bruja y enseñarle a usar sus poderes. Profesa un gran cariño por ella y (en el tercer videojuego) se ve envuelto en



Ciri

un triángulo amoroso en torno a su compañera sentimental entre Triss Merigold y Yennefer de Vengerberg, aunque en las novelas su relación es con la segunda.

Cirilla Fiona Elen Riannon (Ciri): es la coprotagonista de *The Witcher 3*, hija adoptiva de Geralt e hija biológica de Pavetta Fiona Elen y Emhyr var Emreis (alias Duny), emperador del imperio nilfgaardiano. Ciri tiene el cabello de color ceniza, al igual que Geralt, y es la última descendiente de un linaje cruzado de los elfos Aen Elle con los humanos, siendo portadora de un gen único que le otorga grandes poderes (referido como “la vieja sangre”), entre ellos el viaje en el espacio y el tiempo a través de otras dimensiones. Sin embargo, no controla eficazmente estos poderes, motivo por el cual constantemente se pone en peligro. Su unicidad la convierte en un objetivo de persecución constante, tanto por parte de los propio Aen Elle como de magos o el imperio de Nilfgaard. Su destino se encuentra estrechamente relacionado con el de Geralt después de invocar este el derecho de la sorpresa, y mantiene también un estrecho vínculo con la hechicera Yennefer, a quien considera su madre adoptiva. También profesa afecto por Vesemir, mentor de Geralt que también la instruye a ella

y al que considera como una especie de abuelo.



Yennefer de Vengerberg

Yennefer de Vengerberg: es una hechicera de cabello oscuro y característicos ojos violeta, fue entrenada en sus poderes mágicos en la Hermandad de los Hechiceros y posteriormente miembro de la Logia de Hechiceras. Como hechicera, cuenta con un gran poder, con especial dominio del fuego y las barreras mágicas. Se enamora de Geralt y este de ella después del enfrentamiento con un djinn, un monstruo mágico que concede deseos, momento en el cual sus

destinos parecen estar el uno con el otro y entre los dos se crea una relación tanto profundamente pasional como tormentosa. Al igual que Geralt, es estéril, pero después de la llegada de Ciri se convierte en la madre adoptiva de esta y desea conformar una particular familia. Muy temperamental y astuta, sus decisiones cobran especial importancia en las novelas y en los videojuegos, donde ayuda en numerosas ocasiones a Geralt o en la batalla contra el imperio de Nilfgaard, además de instruir a Ciri en el uso de los poderes mágicos.



Triss Merigold

Triss Merigold: hechicera también miembro de la Logia de las hechiceras, de cabellos rojizos y muy amiga de Yennefer, Triss también mantiene un romance con Geralt (en los videojuegos) y eso genera una especie de triángulo amoroso entre los tres que el jugador tiene oportunidad de decantar en la tercera entrega. En las novelas se constata que es alérgica a la magia, por lo que no puede ser curada por ella. Ayuda también en varias ocasiones a los Reinos del Norte en la batalla contra Nilfgaard y en el entrenamiento de Ciri.

Eredin Bréacc Glas: es un elfo Aen Elle líder de la cacería salvaje y, tras un golpe de estado, emperador del mundo de estos. Muy poderoso y hostil, lidera la cacería salvaje para someter a su yugo al resto del mundo y reclutar esclavos y sirvientes para su raza. Tiene como fieles generales otros elfos también muy poderosos como Caranthir, jefe de navegación, e Imlerith, comandante de los jinetes espectrales que utilizan para atacar otros mundos. Su objetivo es ir en busca de Ciri para recuperar el don de la vieja sangre que ella posee, perteneciente a su estirpe y que fue arrebatado tras el mestizaje de una elfa con un humano, un antepasado de Ciri. Estos son los principales antagonistas del tercer videojuego.



Eredin Bréacc Glas



Emhyr var Emreis

Emhyr var Emreis: también conocido por su alias Dunny, es el emperador de Nilfgaard y el padre biológico de Ciri. Objeto de una maldición en el pasado que le hacía tener apariencia de erizo humanoide, se enamoró en secreto de Pavetta. En uno de los cumpleaños de esta, su madre la reina Calanthe de Cintra organizó una fiesta para buscarle pretendientes a la que él acude. En ella, tras revelar su maldición y enfurecer a Calanthe, es salvado por Geralt de ser asesinado y este invoca el derecho de la sorpresa como forma de pago. Tras la muerte de Pavetta en un accidente naval, se casa con una Ciri falsa (la real huye) para convertirse en rey de Cintra y, tras una rebelión armada, en el emperador del imperio de Nilfgaard y líder de su ejército. Como tal, emprende una serie de guerras para la conquista de los Reinos del Norte, con el objetivo de anexionarlos a sus dominios y unificar todo el territorio bajo su mandato.

Resumen de la historia de los libros

La historia comienza con las diferentes aventuras y misiones que emprende Geralt de Rivia, un brujo que viaja por el continente en busca de contratos para cazar monstruos y solucionar problemas. Se encuentra acompañado de su amigo Jaskier, un bardo que da forma de canciones a las aventuras que van viviendo y contribuye a esparcir su fama. En una de estas aventuras, Geralt conoce a una hechicera llamada Yennefer de Vengerberg y se convierten en amantes tras salvarla de un djinn, un ser mágico que puede conceder deseos y tras cuyo encuentro el destino de ambos parece estar unido. Sin embargo, su relación se vuelve tormentosa e intermitente por el fuerte carácter de ambos y su condición compartida de estériles, no pudiendo cumplir el deseo de conformar una familia, con ocasiones en las que están juntos y se reconcilian y otras en las que se distancian y separan.

En otra de sus particulares aventuras, Geralt se encuentra en Cintra, un pequeño reino en la parte más al sur de los Reinos del Norte. Cintra se encuentra gobernada por la reina Calanthe, famosa por su arrojo en la batalla. Con motivo del cumpleaños de su hija Pavetta, Calanthe organiza un banquete para buscarle pretendientes. Geralt acude a este como invitado, al igual que numerosos caballeros y nobles que buscan casarse con la princesa. Uno de ellos llamado Duny, que oculta su rostro bajo un yelmo, reclama su mano tras afirmar que le pertenece por el derecho de la sorpresa al haber salvado de la muerte al antiguo rey Roegner, esposo de Calanthe y padre de Pavetta, ahora ya fallecido. Pero en realidad Pavetta y Duny ya se conocían anteriormente y estaban enamorados en secreto. Tanto el resto de los pretendientes como Calanthe ven en todo esto una afrenta e intentan acabar con él. En los forcejeos, Duny pierde el yelmo y revela su apariencia de erizo humanoide debido a una maldición que porta del pasado. Es salvado por Geralt y por el enfado de la propia Pavetta, la cual es una fuente (tiene capacidades mágicas, pero no sabe controlarlas).

Tras esto, la reina decide entender la situación y aceptar el matrimonio de su hija con Duny. Geralt a su vez libra de la maldición a Duny gracias a sus conocimientos como brujo. Este se siente en deuda con él y quiere recompensar a Geralt, que tras mucho insistir acepta a regañadientes y de forma desinteresada decide reclamar el derecho de la sorpresa, esperando ser lo menos molesto posible con la petición. Sin embargo, en ese momento se revela que Pavetta se encuentra embarazada de Duny, por lo que debido al derecho de la sorpresa la custodia de su futura hija pasará a ser de Geralt. Aunque este afirma volver en seis años para encargarse de ella, prefiere no hacerlo para no cortar la relación con su familia. Esta hija no es otra que Ciri, la cual heredaría los poderes como fuente de Pavetta y que es portadora de un gen único muy poderoso conocido como la vieja sangre.

Una vez casado con Pavetta y con Ciri aún muy pequeña, Duny conoce a un poderoso hechicero llamado Vilgefortz, el cual le reconoce como el verdadero heredero del imperio de Nilfgaard y le habla acerca de una antigua profecía según la cual el mundo sería gobernado por el descendiente de la vieja sangre, es decir, el futuro descendiente de Ciri. Dispuesto a recuperar su verdadera identidad como emperador de Nilfgaard y usar a Ciri para ello, Duny idea un plan junto a Vilgefortz, que quiere ganarse su puesto junto a él, consistente en un supuesto naufragio en el que fallecería. Pavetta, sin embargo, se da cuenta de las intenciones de Duny y decide no embarcar a Ciri sin dárselo a conocer. Molesto por esto, en mitad del trayecto se pelea con Pavetta y esta cae al mar y muere ahogada. Pese a esta pérdida, su plan sigue adelante y finge

exitosamente su muerte en el naufragio al ser teletransportado y puesto a salvo por Vilgefortz. Con la noticia haciéndose público, ahora es libre del ojo atento de Calanthe, que nunca se fio de él.

Con una nueva identidad, Duny se cambia el nombre por Emhyr var Emreis y trama una rebelión armada recuperar el trono de Nilfgaard que los usurpadores le arrebataron a su familia en el pasado y que le corresponde como legítimo heredero. Consigue hacerse con el poder y convertirse en emperador del imperio nilfgaardiano, aunque no cuenta con Ciri a su lado. Su primera iniciativa como emperador es emprender la conquista de los Reinos del Norte, empezando por los territorios más al sur como el caso de Cintra, y poder recuperar a su hija. Se inicia así una primera guerra nilfgaardiana contra los Reinos del Norte en la que consiguen asediar el castillo de Cintra y matar a la reina Calanthe. Ciri es perseguida y casi es atrapada por un soldado llamado Cahir, pero consigue escapar del castillo y refugiarse en el bosque. Allí es encontrada por Geralt, que la rescata y la pone a salvo emprendiendo juntos un viaje hacia el norte a Kaer Morhen, una fortaleza en las montañas donde Geralt y otros brujos se criaron y que les sirve como guarida. Pese a los avances en el sur, el imperio de Nilfgaard acaba perdiendo la guerra en la llamada batalla de Sodden y se ve obligado a retirarse, gracias a que Yennefer utilizar su dominio sobre el fuego para acabar con buena parte del ejército nilfgaardiano.

Una vez en Kaer Morhen, Geralt y el resto de los brujos (entre ellos uno llamado Vesemir, mentor de Geralt) instruyen a Ciri para convertirla en una bruja, enseñándole a manejar la espada. En su entrenamiento, los brujos se dan cuenta del tremendo poder mágico que esconde Ciri como heredera de la vieja sangre. Además, se percatan de una antigua profecía, la misma que conoce Emhyr, según la cual el hijo de la vieja sangre (la descendencia de Ciri) será capaz de salvar y gobernar el mundo o de destruirlo. Conscientes de todo esto, Geralt y el resto de los brujos deciden pedir ayuda a Triss Merigold, una de las pocas hechiceras en quien confía Geralt, para instruir a Ciri en el control de sus poderes mágicos. Triss acude, pero se da cuenta de que no tiene suficiente conocimiento para tal labor, así que le pide a Geralt que solicite la ayuda de su amiga Yennefer. Geralt lo acepta y manda a Ciri a un santuario en la pequeña región de Ellander, donde Yennefer se encuentra y comienza su instrucción.

Mientras tanto, Ciri es perseguida por ambos bandos. Por un lado, el emperador de Nilfgaard Emhyr var Emreis (que es en realidad su padre) anda en su busca para poder casarse con ella,

convertirse en heredero de Cintra y poder embarazarla. Así, este futuro hijo completaría su deseo de conquistar todo el mundo. Los monarcas de los Reinos del Norte a su vez también la buscan para matarla, puesto que quieren que nadie pueda utilizar sus poderes o casarse y convertirse en heredero de Cintra. Sin embargo, los secuaces de ambos bandos fallan en la búsqueda. Por otra parte, Yennefer aconseja a Ciri que vaya con ella a Gors Velen, una ciudad que cuenta con una escuela de magia donde pueden instruirla mucho mejor y convertirla también en una hechicera. Ciri sin embargo consigue escaparse en una ocasión para ver a Geralt, aunque Yennefer la sigue y así se reencuentra con Geralt, reconciliándose con él.

Esto duraría poco, puesto que unos días después tiene lugar una reunión de hechiceros importantes en Thanedd, una ciudad cercana a Gors Velen, donde los tres acuden. Sin embargo, se trata de una trampa, puesto que muchos de los hechiceros están bajo el servicio de Nilfgaard. Por otro lado, se encuentra también Vilgefortz, que tras varias desavenencias con Emhyr var Emreis decide buscar a Ciri por su cuenta para poder experimentar con sus poderes. En este escenario estalla una batalla en la que Geralt es herido de gravedad por Vilgefortz, Yennefer es capturada por una hechicera elfa llamada Francesca Findabair, aliada de Nilfgaard, y Ciri está a punto de ser apresada por un grupo de elfos, que se han aliado con el ejército nilfgaardiano. Sin embargo, Ciri logra escapar teletransportándose al lejano desierto de Korath gracias a una misteriosa torre aparecida de la nada. Geralt consigue salvarse de Vilgefortz tras la herida que este recibe debido al estallido de la misteriosa torre y es rescatado por Triss Merigold, que lo lleva al bosque de Brokilón donde es curado por unas dríadas.

Tras esto, los nilfgaardianos que debían haber apresado a Ciri, entre los que se encuentra Cahir, consiguen capturar a una joven que se parece mucho a ella y la hacen pasar por una Ciri falsa para llevarla ante el emperador Emhyr. Este, que en secreto reconoce que no es la auténtica Ciri, proclama aun así que quiere casarse con ella para no levantar sospechas y poder cambiarla una vez atrapada la verdadera, además de convertirse mediante fraude en heredero de Cintra y legitimar la progresión en su invasión de los Reinos del Norte. Debido a esto, los aristócratas de Nilfgaard se sienten traicionados, puesto que quieren que sean sus hijas las que se casen con el emperador. Deciden urdir un complot para derrocar al emperador y acabar con Ciri y consiguen la ayuda de Stefan Skellen, hombre de confianza del emperador, que organiza un plan para buscar a Ciri y matarla, contratando para ello a Leo Bonhart, un cazarrecompensas humano muy poderoso que incluso es capaz de acabar con los brujos.

Mientras tanto, un Geralt ya recuperado es informado por su amigo Jaskier de que una nueva guerra entre Nilfgaard y los Reinos del Norte se ha desatado como consecuencia de los hechos ocurridos en Thanedd. Con la ayuda de Jaskier, el soldado nilfgaardiano Cahir (arrepentido y enamorado en secreto de Ciri), una dríada, un vampiro amigo de Geralt y otros miembros parten hacia Nilfgaard, ya que Geralt cree que la Ciri falsa que se va a casar con el emperador es la verdadera. Por otro lado, Yennefer, que fue apresada por la hechicera elfo Francesca Phindabair, dialoga con esta acerca de la situación de Ciri y la hace entrar en razón. Las dos, junto a otras hechiceras entre las que se encuentra Triss Merigold, deciden formar una nueva organización de hechicería tras el desastre ocurrido en Thanedd. Esta organización toma el nombre de la Logia de las Hechiceras, conformada solamente por mujeres, y entre todas deciden apoyar a los Reinos del Norte, a los que aconsejan unirse en coalición ante la nueva guerra y buscar que en un futuro estén gobernados por Ciri. De esta forma, Yennefer también se pone en marcha en la búsqueda del paradero de Ciri.

Ajena a todo esto y tras ser ayudada por un unicornio, un ser mitológico que puede teletransportarse, Ciri consigue atravesar el desierto de Korath. Llega a aliarse con una banda de jóvenes delictivos llamados “Los Ratas”, dedicados a robar el dinero de los ricos para repartirlo. Con su superioridad en combate, pasa un tiempo en armonía junto a ellos e incluso tiene un idilio con una de las chicas. Sin embargo, acaba siendo localizada por Leo Bonhart, que mata a todos los integrantes del grupo y la apresa tras vencerla en combate. Pese al cometido para el que fue encomendado, Bonhart decide desentenderse y en su lugar obliga a Ciri a pelear en combates clandestinos contra otros hombres y así ganar dinero con ella. En una de esas ocasiones, Ciri logra escapar, aunque es herida en la cara por Bonhart. Pasado un tiempo necesario para recuperarse y tras conocer una leyenda acerca de una torre llamada la Torre de la Golondrina, que permite el teletransporte a un mundo lejano, Ciri decide emprender su búsqueda. En medio de esta vuelve a toparse con Bonhart, que esta vez está al servicio de Vilgefortz. Atemorizada por lo que sucedió la última vez, Ciri huye y topa en su huida con dicha torre, teletransportándose a otro mundo.

Este otro mundo resulta ser el mundo de los elfos Aen Elle, una raza antigua con un poder tal que incluso podían viajar entre mundos a su antojo. En este mundo, Ciri es retenida por un sabio de estos elfos y le cuenta toda la verdad: que su gen único proviene en realidad de esta raza de elfos y que buscan acabar con el cataclismo de la llamada “Profecía de Ithlinne”, la antigua profecía de la que había oído hablar. Para intentar evitar este cataclismo, tiempo atrás

los Aen Elle buscaban engendrar un hijo perfecto fruto de un elfo y una elfa de su raza. Sin embargo, en uno de sus viajes entre mundos, la elfa elegida se enamora de un humano, uno de los antepasados de Ciri, quedando embarazada de él y dando lugar a un nuevo linaje que poseía este gen único de la vieja sangre. Con el paso de las generaciones, este gen primero acabó en Pavetta y luego en la propia Ciri, consecuencia de aquel idilio que los elfos Aen Elle consideraron una traición.

Con toda esta información, el plan ahora consistía en recuperar el gen de la vieja sangre y forzar a Ciri a engendrar un hijo con el rey de los Aen Elle. Ciri era retenida en contra de su voluntad y no podía usar sus poderes debido a una barrera mágica. Sin embargo, el emperador de los Aen Elle era incapaz de dejar embarazada a Ciri puesto que no sentía ninguna atracción por ella. Ciri a su vez consiguió reencontrarse con el unicornio que le había ayudado en el desierto de Korath, cuya raza estaba en enfrentamiento con los Aen Elle. Este la vuelve a ayudar a usar sus poderes para que logre escapar de este mundo, emprendiendo diferentes viajes en el espacio y en el tiempo a través de diferentes mundos hasta conseguir dominar del todo esta capacidad. Por otro lado, consciente de la indecisión de su líder y la gravedad de la situación para su raza, un general elfo llamado Eredin Bréacc Glas decide tomar el poder por la fuerza, convertirse en el nuevo rey y perseguir a Ciri por todos los mundos posibles para acabar con la profecía del cataclismo, conformando un grupo de jinetes espectrales para ello llamado “la Cacería Salvaje”.

Mientras tanto, de vuelta al mundo del continente, Geralt y Yennefer siguen en búsqueda de Ciri. En esta, Yennefer cae en una de las trampas de Vilgefortz, que también seguía buscando a Ciri, y es apresada en el castillo de Stygga, donde es torturada y obligada a desvelar datos sobre Ciri y su poder. Esta noticia llega a los oídos de Geralt gracias a Triss Merigold y la Logia de las Hechiceras. De esta forma, decide junto a ellas y su grupo ir a rescatar a Yennefer. En su llegada al castillo de Strygga, comienza una batalla contra los secuaces de Vilgefortz en la que casi todos los miembros del grupo de Geralt pieren, entre ellos el soldado renegado Cahir. Sin embargo, en esos momentos Ciri logra teletransportarse y aparecer en el mundo adecuado y directamente en el castillo, a tiempo para salvar a sus padres adoptivos. Geralt consigue liberar a Yennefer, pero son confrontados por Vilgefortz. Por otro lado, Leo Bonhart se encuentra con Ciri. Finalmente, entre Geralt y Yennefer consiguen matar a Vilgefortz y Ciri hace lo propio con Bonhart.

Cuando todo parece llegado a su fin, en las afueras del castillo aparece el ejército nilfgaardiano comandado por Emhyr var Emreis. En ese momento, Geralt reconoce en él al antiguo Duny al que salvó, revelándose públicamente que Emhyr es en realidad el padre biológico de Ciri. Después de tantos años, el emperador estaba muy cerca de su hija y de cumplir su deseo de engendrar un hijo con ella. Para no mancharse las manos de sangre y por respeto a Ciri, decide darles a Geralt y Yennefer la oportunidad de suicidarse juntos, muriendo de forma piadosa. Cuando estaban a punto de tomar esa decisión tras un baño caliente, ambos oyen la voz de Ciri, que asegura que su padre ha desistido en su objetivo y ella se encuentra a salvo. El motivo por el que Emhyr se retira no es desvelado, pero este vuelve a Nilfgaard y se casa con la Ciri falsa.

Tras esto, los tres finalmente consiguen reunirse de nuevo. Pasado un tiempo en el que vuelven a los Reinos del Norte a vivir plácidamente, Geralt decide retirarse como brujo y ser un ciudadano normal y corriente, ocultando su pasado. Viaja de forma cómoda a su ciudad natal en Rivia, pero en esta de repente estalla una revuelta en la que los humanos matan a todo aquel que no sea de su raza. Geralt se ve implicado en la revuelta e intenta salvar a los no humanos. En uno de los lances, le perdona la vida a un joven humano que estaba asesinando, frenando sus instintos de brujo, pero el joven humano no toma la misma decisión y le apuñala en el corazón con una horca. Herido de muerte, primero Yennefer intenta salvarle la vida a través de un conjuro que acaba por debilitarla y debido al cual ella también fallece. Por último, Ciri acude al lugar impotente y, tras comprobar que ya no puede hacer nada por sus vidas, decide reunirlos y teletransportarlos a una isla misteriosa donde los deja perecer juntos en paz. Toda esta historia es revelada por una Ciri que se encuentra en el mundo humano, en la Gran Bretaña del Rey Arturo, contándosela a uno de los caballeros de Camelot. Este sería el final canónico de la saga de Geralt de Rivia, escrito por el autor Andrzej Sapkowski.

Resumen de la historia de los dos primeros videojuegos

La desarrolladora de videojuegos CD Projekt Red altera el final de los libros y ofrece uno alternativo en el que Geralt y Yennefer no han muerto, sino que sobreviven en esta isla misteriosa. El primer videojuego, *The Witcher* (2007), no obstante, comienza con un Geralt totalmente amnésico y herido que es encontrado por un grupo de brujos cerca de Kaer Morhen y es llevado hasta esta fortaleza. Allí es atendido por sus compañeros brujos y por la hechicera Triss Merigold, que le ayuda a curarse. Sin embargo, poco tiempo después la fortaleza se ve atacada por un grupo misterioso de bandidos liderados por un hombre conocido como “El

profesor” y un mago llamado Azar Javed. Este grupo, que se hace llamar “Salamandra”, consigue hacerse con las pociones mágicas que se utilizan para alterar genéticamente a los humanos y convertirlos en brujos.

Tras recuperarse del ataque, Geralt, Triss y el resto de los brujos deciden emprender la búsqueda de cualquier posible pista sobre este grupo de bandidos. Geralt y Triss viajan hasta la capital del reino de Temeria, Wyzima, gobernada por el rey Foltest. En las afueras de la ciudad se encuentran con un niño con poderes mágicos llamado Alvin, que les advierte de una profecía que reza que el mundo será destruido por una tormenta de hielo (aludiendo a la misma profecía que los libros). El rey Foltest se encuentra ausente y la ciudad se encuentra sumida en el caos, debido a los enfrentamientos entre la Orden de la Rosa Llameante, un grupo militar de Temeria dirigido por el maestro Jacques de Aldersberg obsesionado con el exterminio de los no humanos, y el grupo de rebeldes no humanos conocido como Scoia'tael. En sus investigaciones, Geralt consigue dar con el profesor y Azar Javed en los pantanos cercanos a la ciudad, pero estos consiguen vencerle y es salvado de nuevo por Triss Merigold, que le teletransporta.

Mientras tanto, la ciudad sigue con una escalada de tensión cada vez más violenta entre los humanos y los no humanos. Por otra parte, Geralt prosigue en sus investigaciones y descubre que Salamandra está alterando a humanos para convertirlos en monstruosidades que atacan la ciudad. También se ve envuelto en salvar a la princesa Adda, la hija del rey Foltest, de una terrible maldición de la que ya le había salvado en el pasado. Tras liberarla o matarla (el jugador tiene la decisión), prosigue con su investigación del paradero de Salamandra y esta vez consigue enfrentarse en solitario primero al profesor y luego a Azar Javed, acabando con ambos. Sin embargo, Geralt ve que no hay rastro de todas las pócimas y secretos de los brujos entre las posesiones de estos, por lo que prosigue su búsqueda y acaba averiguando que es en realidad el maestro Jacques de Aldersberg, el líder de la Orden de la Rosa Llameante, el que estaba detrás de la organización Salamandra y ha estado mutando a los humanos y con ello ha sumido en el caos la ciudad.

Con el rey Foltest de vuelta en la ciudad, este le encomienda a Geralt dar caza al líder de la Rosa Llameante. En el enfrentamiento entre ambos, Jacques consigue teletransportar a Geralt a una visión de un mundo apocalíptico donde está todo congelado, muy similar a la que le había advertido el niño Alvin. Jacques le comenta a Geralt que esta era la razón por la que él había

estado experimentando con los humanos, porque quería crear un grupo de superhumanos que pudiera resistir el fin del mundo de la profecía y ayudar a sobrevivir a la raza humana en esta hipotética situación. Geralt lo consigue vencer, pero antes de darle el toque final, aparece el rey de la cacería salvaje, Eredin. Este le pide a Geralt el alma del gran maestro Jacques, y el jugador tiene la decisión de dársela o no. Finalmente, Geralt vuelve al mundo real y recibe la recompensa de parte del rey Foltest. Justo antes de partir del castillo de Wyzima, descubre que los guardias reales han caído y va en ayuda del rey, evitando en el último momento que un encapuchado que resultará ser un brujo asesine al rey, salvándole la vida. Aquí acaba el primer videojuego.

El segundo videojuego, *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011), retoma la historia en este mismo punto. Después de salvar al rey Foltest, este decide contratarle a él y a Triss para ser parte de su escolta real y velar por su seguridad. En esta tesitura, una familia de la alta nobleza de Temeria, La Valette, ha secuestrado a los hijos del rey Foltest y pretenden usarlos como peones políticos para acceder al poder. Se desata un conflicto armado entre las fuerzas del rey Foltest y el ejército rival y, cuando parece que el conflicto se decanta por el rey, un dragón ataca la fortaleza y cambia las tornas. Geralt consigue poner a refugio al rey dentro del castillo de La Valette y dar con el paradero de sus hijos.

Cuando se produce la reunión familiar y todo parece que vuelve a la normalidad, un brujo encapuchado que se hace pasar por un monje asesina al rey Foltest ante la mirada atónita de Geralt, que intenta perseguirlo, pero se consigue escapar. Cuando la guardia del rey regresa, encuentran a Geralt al lado del cuerpo de Foltest, así que es encarcelado acusado de regicidio. No obstante, en su prisión recibe la visita de Vernon Roche, el líder de los Franjas Azules, las fuerzas militares especiales encargadas de la defensa de Temeria. Roche cree la versión de Geralt, así que decide liberarle y junto a Triss emprenden un viaje hacia el puerto comercial de Flotsam, donde creen que puede haber ido el asesino del rey.

Justo después de atracar, son atacados por los Scoia'tael, liderados por un elfo llamado Iorveth, pero la magia de Triss impide el ataque. En el puerto se encuentran con una ejecución pública a manos de Loredo, el comandante humano de la guardia de la ciudad, que odia a los no humanos y está en conflicto con los Scoia'tael. El enano Zoltan y el bardo Jaskier (que en los videojuegos se llama Dandelion), amigos de Geralt, se encuentran entre los que están a punto de ser colgados. Geralt interviene y consigue atrasar la ejecución. Loredo llega a un acuerdo

con él para liberarlos a cambio de que elimine a un kayran, un monstruo similar a un kraken que está dificultando el comercio marítimo. Con la ayuda de una hechicera llamada Sheala de Tancarville consigue dar caza al monstruo.

Una vez eliminado, se reanuda la búsqueda del asesino del rey. Los contactos de Zoltan con los Scoia'tael consiguen llevar al grupo ante una reunión con Iorveth, después de enterarse de que este grupo está aliado con el brujo que mató al rey, llamado Letho. Sin embargo, Iorveth revela que Letho los traicionó y decidió actuar por su cuenta. En mitad de la reunión, aparecen en emboscada los Franjas Azules liderados por Roche. Aquí, el jugador tiene la oportunidad de aliarse con Roche en el ataque o ayudar a Iorveth a escaparse. En medio del caos, Letho aparece y ataca a Geralt, consiguiendo vencerle y amenazándole con secuestrar a Triss. Geralt intenta regresar al puerto, pero llega demasiado tarde: Triss ya ha sido secuestrada por Letho.

Geralt emprende la búsqueda de Letho y de Triss y se ve envuelto en una disputa militar entre los reinos vecinos de Kaedwen, gobernados por el rey Henselt, y el reino de Aedirn, liderados por el príncipe heredero Stennis y una princesa profetizada llamada Saskia. Dependiendo de si el jugador eligió a Roche o Iorveth Geralt se desplazará a uno u otro reino. Si elige el camino de Roche, viajará a Kaedwen, donde evita que Henselt siga la misma suerte que el resto de reyes y sea asesinado. Sin embargo, descubrirá que este está colaborando con el imperio nilfgaardiano, iniciando conflictos militares con otros reinos para enriquecerse. Por ello, Geralt y Roche deciden ajusticiarlo. Si se elige el camino de Iorveth, Geralt viaja hasta Aedirn donde existen problemas con la sucesión del trono tras el asesinato de su rey Demavend. El heredero Stennis y Saskia, una princesa profetizada optan al trono. Aquí se descubre que en realidad Saskia es un dragón con capacidad para tener forma humana, el mismo que ataca al principio del videojuego, y que se encuentra bajo un hechizo de control realizada por las hechiceras Sheala de Tancarville y Philipa Eilhart, pertenecientes a la logia de las hechiceras.

Poco tiempo después, se celebra un consejo de gobierno en la ciudad de Loc Muinne, que involucra a todos los Reinos del Norte implicados en las disputas, al imperio de Nilfgaard y a la Logia de las Hechiceras, con Philipa y Sheala a la cabeza. Geralt acude con conocimiento de que allí se encuentra encerrada Triss y para pedir explicaciones a las hechiceras después de descubrir que están involucradas en todo el caos que existe en los Reinos del Norte y de colaborar con el brujo Letho en el asesinato de los reyes. Geralt consigue infiltrarse y liberar a

Triss, que le cuenta que ella también forma parte de la logia de las hechiceras, pero que debido a sus últimas acciones se ha desvinculado de ellas.

La reunión se tensa por las acusaciones que se realizan los unos a los otros y estalla un conflicto armado al que pone fin Sheala manipulando a Saskia para convertirla en un dragón y atacar la zona, provocando el caos. Geralt se enfrenta al dragón y consigue vencerlo (el jugador tiene la opción de restaurar la forma humana de Saskia o dejarla morir). Tras esto, encuentra a Sheala, que está a punto de morir como consecuencia de un portal de teletransporte que Letho ha manipulado. Geralt la salva y esta le confiesa que ellas han contratado los servicios de Letho, pero solo para el regicidio del rey Demavend, para poder instaurar un nuevo reino en el que las hechiceras tuvieran capacidad de decisión. Este posteriormente decidió desentenderse de ellas y seguir actuando por su cuenta.

En Loc Muinne, sorprendentemente Letho cita a Geralt para tener una conversación. En ella, Letho le cuenta a Geralt toda la verdad de sus actos. Letho en realidad está al servicio del imperio de Nilfgaard, regido por Emhyr var Emreis, que lo contrata para matar a los reyes de los Reinos del Norte y provocar el caos absoluto en estos. Letho también recibe órdenes de que se infiltre en la logia de las hechiceras y les ofrezca sus servicios, a fin de poder tener un chivo expiatorio al que poder culpar de la muerte de los reyes. A cambio, el emperador Emhyr le prometió a Letho la reconstrucción de la escuela de brujos de la víbora, ya extinta y de la que él era uno de los últimos miembros.

Letho también le cuenta a Geralt toda la verdad de su persona. A lo largo del videojuego, Geralt comienza a recuperar algunos recuerdos de su pasado anterior a la amnesia. Letho contribuye a esto último contándole que en el pasado él y Geralt eran aliados y que iban en busca del rey de la Cacería Salvaje, Eredin. Al parecer, una vez que Geralt y Yennefer se despiertan en la isla en la que los dejó Ciri, Eredin se percata del gran poder de la hechicera y decide secuestrarla. Para buscarla, Geralt pide ayuda a otros brujos como Letho. Cuando consiguen dar con él, no tienen el poder suficiente para derrotarlo, así que en una última proposición Geralt decide intercambiarse por Yennefer, dejando así libre a la hechicera y entrando él a formar parte de la Cacería Salvaje y estar al servicio de Eredin. Sin embargo, pasado un tiempo Geralt consigue huir del mundo de los Aen Elle gracias a la ayuda de los unicornios, y aparece de vuelta al mundo humano, pero herido y con una amnesia total como consecuencia del viaje, momento en el que comienzan los sucesos del primer videojuego.

Letho también le cuenta a Geralt que lo último que se sabe de Yennefer es que se encuentra al servicio de Nilfgaard. Al final de la reunión, el jugador puede combatir contra Letho y matarle o perdonarle. Por último, el segundo videojuego acaba con una invasión por parte de Nilfgaard de los Reinos del Norte, partiendo desde el sur. De esta forma, con aldeas arrasadas, se inicia la tercera guerra entre el imperio de Nilfgaard y los Reinos del Norte. En esta tesitura comienzan los hechos del tercer videojuego, el caso de este análisis.

ANEXO II: DESGLOSE DE MISIONES COMPLETO

Nº	Nombre	Localización	Personaje controlado	Fase	Viaje del héroe	Tramas implicadas	Descripción narrativa
1	Kaer Mohren	Kaer Mohren	Geralt	Prólogo	1	-	Presentación de los personajes principales y tutorial de los controles presentado en forma de recuerdo del pasado de Geralt que resulta ser solamente un sueño suyo.
2.1	Lilas y grosellas (Parte 1)	Huerto Blanco	Geralt	Prólogo	1/2/4	-	Geralt y Vesemir buscan pistas sobre el paradero de Yennefer tras recibir una carta suya. Un comandante nilfguardiano tiene información sobre ella. Le pide a Geralt a cambio acabar con un grifo que asola la aldea de Huerto Blanco.
3	La bestia de Huerto Blanco	Huerto Blanco	Geralt	Prólogo	1/5/6	-	Geralt se prepara para abatir al grifo reuniendo recursos gracias a una herborista y acaba derrotándolo.
S1	En el lecho de muerte	Huerto Blanco	Geralt	Prólogo	6	-	La herborista pide ayuda a Geralt para curar a una mujer herida por el grifo, para lo cual necesita reunir materiales concretos para crear una poción.
2.2	Lilas y grosellas (Parte 2)	Huerto Blanco	Geralt	Prólogo	5/6	-	Tras derrotar el grifo, Geralt y Vesemir se reúnen en una taberna para reposar antes de partir en dirección al lugar donde se encuentra el comandante.
4	El incidente de Huerto Blanco	Huerto Blanco	Geralt	Prólogo	5/6	-	Debido a los rumores de un brujo en la zona, es Yennefer la que acude en busca de Geralt escoltada por soldados nilfguardianos. Geralt se despide de Vesemir, que vuelve a Kaer Mohren. Los dos deben reunirse con el emperador Emhyr en su castillo, pero son atacados por la Cacería Salvaje en el camino. Gracias a la magia de Yennefer se logran escapar.
5	Una audiencia con el emperador	Castillo de Wyzima	Geralt	Prólogo	2/5/6	Batalla de Kaer Mohren	Geralt y Yennefer son recibidos por el emperador de Nilfgaard Emhyr var Emreis. Se revela que hay pistas que sugieren que Ciri vuelve a rondar por el mundo, por lo que el emperador (su padre biológico) les ordena comenzar con su búsqueda. Las pistas se

							dividen entre Velen, Novigrado y las Islas Skellige. Yennefer decide acudir a Skellige. Geralt (el jugador) puede decidir qué pista seguir primero.
6	La conexión nilfgaardiana	Velen	Geralt	Acto I	5/6	-	Geralt se dirige hacia Velen para buscar a un agente nilfgaardiano llamado Hendrik que tiene información sobre Ciri. Sin embargo, cuando da con la aldea donde vive lo encuentra asesinado y un testigo afirma que fue labor de la Cacería Salvaje. También logra dar con unas notas que afirman que Ciri se habría hospedado en la fortaleza del Barón Sanguinario, el autoproclamado gobernante de la región.
S2	La caída de la casa de Reardon	Velen	Geralt	Acto I	5/6	-	Una mujer llamada Dolores te pide que le ayudes a resolver el misterio de qué le pasó a su familia en su mansión, a cambio de poder quedarte con el tesoro que allí se encuentra
S3	Fantasmas del pasado	Velen	Geralt	Acto I	6	Batalla de Kaer Mohren	Durante la investigación de la mansión puedes dar con el paradero de Letho, el brujo que es uno de los principales antagonistas de <i>The Witcher 2</i> . Dependiendo de si le ayudas o no a fingir su muerte para que dejen de perseguirle, Letho se convertirá en un aliado en una misión futura del Acto II.
7	El Barón Sanguinario	Velen	Geralt	Acto I	5/6	-	Geralt se dirige hacia la fortaleza del Barón Sanguinario. Tras conseguir entrar y hablar con él, el Barón Sanguinario confiesa haber hospedado a Ciri en el pasado, pero nos pide un favor personal antes de darnos más información.
8	La historia de Ciri: El Rey de los Lobos	Velen	Ciri	Acto I	5/6	-	(Analepsis) Ciri ayuda a una niña que se ha perdido y que está escondiéndose de un licántropo. Consigue acabar con él, pero es herida. Un hombre decide llevarlas a ambas hasta la fortaleza del Barón Sanguinario para que descansen.
9.1	Asuntos familiares (Parte 1)	Velen	Geralt	Acto I	6	-	El Barón Sanguinario nos pide que demos con el paradero de su hija y de su mujer, que han desaparecido. Geralt investiga por la zona y da con el paradero de un adivino que le cuenta que en realidad el Barón maltrataba a su mujer y que por eso tanto ella como la hija decidieron huir. A cambio de revelar dónde se

							encuentran, le pide a Geralt que recupere a una cabra que se le ha perdido.
S4	La habitación de Ciri	Velen	Geralt	Acto I	6	-	Geralt puede registrar la habitación donde se hospedó Ciri y encontrar más información acerca de cómo fue su paso por la fortaleza del Barón Sanguinario.
10	Una princesa en apuros	Velen	Geralt	Acto I	6	-	Geralt encuentra la cabra perdida y la escolta hasta el hogar del adivino.
9.2	Asuntos familiares (Parte 2)	Velen	Geralt	Acto I	6	-	Tras volver a hablar con el Barón Sanguinario con esta información, nos confiesa la verdad y nos da la razón. Su mujer se encontraba embarazada y a causa de los maltratos tuvo un aborto. Tras esto su mujer e hija decidieron huir. Sin embargo, ahora ha caído una maldición sobre la hija abortada, transformándola en una malograda (monstruo). El Barón nos pide encargarnos de ella y averiguar dónde se encuentran su otra hija y su mujer. Tras hacerlo nos cuenta cómo conoció a Ciri.
11	La historia de Ciri: La carrera	Velen	Ciri	Acto I	6	-	(Analepsis) Tras recuperarse del ataque del licántropo, Ciri conversa con el Barón y acaba retándolo a una carrera de caballos. Cuando está a punto de ganar, la carrera es interrumpida por el ataque de un basilisco.
12	La historia de Ciri: Desde las sombras	Velen	Ciri	Acto I	6/7	-	(Analepsis) Ciri se enfrenta al basilisco y rescata al Barón Sanguinario de su ataque, consiguiendo acabar con la bestia.
9.3	Asuntos familiares (Parte 3)	Velen	Geralt	Acto I	6	-	El Barón le dice finalmente a Geralt que Ciri andaba en busca de una hechicera y partió hacia la ciudad de Novigrado. Justo antes de abandonar la fortaleza, Geralt se cruza a una extraña criatura deforme de nombre Uma que el Barón tiene de mascota.
13	La persecución de la bruja	Velen	Geralt	Acto I	5/6	-	Un rumor alerta a Geralt de que una bruja que habita en la zona tiene información sobre Ciri, por lo que parte decide buscarla e intentar hablar con ella. Encuentra su cabaña y se dispone a investigarla cuando un portal se abre y aparece la bruja, que resulta ser Keira Metz, una miembro de la Logia de las hechiceras que es amiga de Geralt. Ella le cuenta que un elfo misterioso estuvo

							preguntando por Ciri y que ella le indicó dónde se encontraba, guiándolo hasta una gruta cercana.
14	Deambulando en la oscuridad	Velen	Geralt	Acto I	6/7	-	Keira y Geralt se dirigen hasta la gruta para averiguar más sobre el elfo misterioso. Allí se encuentran con una aparición holográfica que les guía. Descubren a través de estos mensajes holográficos que el elfo estuvo tratando en el pasado de ayudar a Ciri a encontrar ciertos recursos. Sin embargo, en mitad de la investigación la Cacería Salvaje ataca a Geralt y Keira. Tras batallar con ellos y vencerles, el último mensaje que ven del elfo es una advertencia a Ciri de que no se fíe de las denominadas Damas del bosque, unas brujas que habitan en el Cenagal del Jorobado. Keira abre un portal y ambos escapan de la gruta.
S5	La lámpara mágica	Velen	Geralt	Acto I	6	Destino de Keira Metz	Geralt puede ayudar a Keira Metz a encontrar una lámpara mágica élfica entre las ruinas de la gruta que le vendría bien a la hechicera.
S6	La invitación de Keira Metz	Velen	Geralt	Acto I	5/6	Destino de Keira Metz	Serie de misiones secundarias en las que Geralt puede ayudar a Keira Metz a investigar un suceso relacionado una maldición en una isla cercana y una plaga. De completarlas de forma exitosa, Geralt podrá mantener un encuentro carnal con Keira. Además, se revelarán las verdaderas intenciones de Keira: planeaba vender sus investigaciones sobre esta plaga al rey Radovid a cambio de dejar de perseguirla como bruja. Dependiendo del jugador, Geralt puede enfrentarse y matar a Keira, dejarla que prosiga en su plan u ofrecerle que vaya a refugiarse a Kaer Mohren, la fortaleza de los brujos.
S7	Una torre llena de ratones	Velen	Geralt	Acto I	6	Destino de Keira Metz	
S8	Un favor para un amigo	Velen	Geralt	Acto I	6	Destino de Keira Metz	
S9	Para el avance del saber	Velen	Geralt	Acto I	6/7	Destino de Keira Metz / Batalla de Kaer Mohren	
15.1	Las Damas del Bosque (Parte I)	Velen	Geralt	Acto I	5/6	-	
							Con la información de que Ciri pudo haber tenido problemas con las brujas del Cenagal del Jorobado, Geralt decide dar con ellas. Sigue la pista y encuentra una casa de niños huérfanos bajo el cuidado de una mujer, que no es otra que Anna, la esposa del Barón Sanguinario. Uno de ellos le guía hasta una aldea empantanada donde se encuentran y Geralt investiga la zona.

16	La Loma de los Susurros	Velen	Geralt	Acto I	6	Destino del Barón Sanguinario	Geralt descubre que una extraña criatura es la que está provocando los disturbios en la aldea empantanada, un espíritu encerrado en un gran roble. Lo libera o acaba con él (el jugador tiene la elección) y prosigue con su búsqueda.
15.2	Las Damas del Bosque (Parte 2)	Velen	Geralt	Acto I	6	-	Después de acabar con la influencia del espíritu en la zona, un hombre decide dar una ofrenda (una oreja) para que las brujas aparezcan. Con forma abominable, Geralt les pregunta acerca del paradero de Ciri. Las brujas revelan que en el pasado intentaron capturarla pero que ella terminó escapándose y se retiran.
17	La historia de Ciri: la huida de la ciénaga	Velen	Ciri	Acto I	6	-	(Analepsis) Ciri llega a Velen y se enfrenta a varios monstruos en el Cenagal. Agotada, busca cobijo junto a unas brujas conocidas como las damas del bosque. Cuando se percató de que en realidad son malvadas, decide escapar por el Cenagal. Allí es perseguida por Imlerith, uno de los líderes de la Cacería Salvaje, pero logra huir de él.
S10	Vuelve al cenagal del jorobado	Velen	Geralt	Acto I	6/7	Destino del Barón Sanguinario	Geralt puede volver a ayudar al Barón Sanguinario a intentar rescatar a su mujer Anna del control de las tres brujas del cenagal del jorobado y a reunir a la familia de nuevo. Dependiendo de si se liberó o se mató al espíritu en la misión La Loma de los Susurros, Anna se transformará en una bruja de agua (un monstruo) y el Barón se suicidará o Anna vivirá y volverá junto al Barón, pero se volverá loca por acción de las brujas del cenagal, respectivamente.
18	Las piras de Novigrado	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	-	Geralt va hacia la ciudad libre de Novigrado para visitar a su amiga y hechicera Triss y preguntarle acerca de Ciri. Triss se ha escondido debido a que la Iglesia del Fuego Eterno está quemando a todo aquel relacionado con la magia. Geralt consigue encontrarla al amparo de uno de los jefes del hampa de la ciudad, el Rey de los Mendigos. Triss no sabe dónde puede estar Ciri, pero cree que una maga con poderes oníricos llamada Corinne Tilly puede ayudar a encontrarla.

19	Soñando en Novigrado	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-	Geralt y Triss encuentran a Corinne, la libran de una maldición que la mantenía dormida y ella a cambio les ayuda. En un sueño inducido gracias a sus poderes, Geralt consigue ver que Ciri estuvo con su amigo Dandelion en Novigrado. Al ser preguntado por él, Corinne afirma que Dandelion ha heredado un burdel y que puede que se encuentre allí.
20	Flores rotas	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-	Geralt llega al burdel y lo registra, pero no encuentra a Dandelion. Leyendo su agenda, decide seguir la pista de las mujeres con las que puede haber estado últimamente. Tras hablar con todas ellas, las pistas se dirigen hacia una trovadora llamada Priscilla. Ella le cuenta a Geralt que Dandelion había tenido problemas últimamente con dos líderes del hampa de la ciudad, Bastardo Hijo y el conde Reuven.
21.1	En busca de Bastardo Hijo (Parte 1)	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	-	Geralt se reúne con los líderes del hampa: el enano Sacabuche, el Rey de los Mendigos y el conde Reuven. Este último es conocido de antes por Geralt, llamándose en realidad Segismundo Dijkstra, antiguo jefe de inteligencia del reino de Redania y ahora infiltrado en Novigrado bajo el seudónimo del conde de Reuven. Al parecer Bastardo Hijo tiene cuentas pendientes con todos ellos por tratar de arrebatarles su poder e influencia en la ciudad. Geralt también recibe información de que Dandelion y Ciri visitaron a Bastardo Hijo. Geralt intenta dar con él investigando en su casa, en el casino del que es dueño y la arena clandestina que tiene en la ciudad.
S11	Las bandas de Novigrado	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-	Bastardo Hijo se ha ganado como enemigos al resto de líderes del hampa de Novigrado después de intentar hacer con el poder y con sus fortunas. Uno de ellos, el enano Sacabuche, pide a Geralt que ayude a sus hombres a dar con el paradero de Bastardo Hijo.
S12	Honor entre ladrones	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-	Tras liberar a un enano llamado Rico del casino que regentaba Bastardo Hijo, Geralt informa al Rey de los Mendigos y este le da una recompensa por hacerlo.

21.2	En busca de Bastardo Hijo (Parte 2)	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-	Geralt finalmente consigue dar con el paradero de Bastardo Hijo gracias a la información que le proporciona el rey Radovid, que le tenía contratado bajo sus servicios. Al encontrarlo descubre que es un criminal sádico y asesino de prostitutas, le propina una paliza y le interroga. Bastardo Hijo cuenta cómo conoció a Ciri: Dandelion y ella acudieron a él para ver si podía arreglar una especie de aparato élfico con extraños poderes mágicos conocido como filacteria. A cambio de su ayuda, les pidió que robasen el tesoro del que disponía el conde Reuven, pero no pudieron cumplir la propuesta, por lo que Bastardo Hijo secuestró a su amigo Dudu, un enano cambiaformas.
22	La historia de Ciri: La visita a Bastardo Hijo	Novigrado	Ciri	Acto I	6	-	(Analepsis) Ciri acude junto a Dandelion para rescatar a Dudu. Tras infiltrarse y lograr hacerlo con éxito, Bastardo Hijo manda a sus hombres perseguirlos. Dudu consigue despistarlos cambiando de forma, pero tanto Ciri como Dandelion se ven obligados a abandonar la ciudad.
21.3	En busca de Bastardo Hijo (Parte 3)	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-	Bastardo Hijo le cuenta a Geralt que no sabe nada más de ella después de mandar a sus hombres buscarla. Tras recuperar la filacteria de manos de Bastardo Hijo y haber obtenido la información, Geralt (el jugador) puede matar a Bastardo Hijo o perdonarle y dejarle con vida.
S13	Ojo por ojo	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	Batalla de Kaer Mohren / Gobernador de Novigrado y Velen	Geralt se reúne en Novigrado con Vernon Roche, el líder de los Franjas Azules con el que se alió en una aventura anterior (los acontecimientos de <i>The Witcher 2</i>) y le ayuda a resolver un enfrentamiento que tienen con unos soldados nilfguardianos.
23	El tesoro del conde Reuven	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-	El tesoro del conde Reuven (Segismundo Dijkstra en realidad) ha sido robado de la cámara que lo contenía, y Geralt debe averiguar quién puede haberlo hecho. Con la ayuda de Triss, consiguen averiguar que ha sido Caleb Menge, uno de los comandantes de la

							Iglesia del Fuego Eterno. Consiguen infiltrarse en su cuartel fingiendo que Geralt ha apresado a Triss. Menge le cuenta a Geralt a cambio de que su amigo Dandelion se encuentra en prisión, pero que no piensa liberarlo. Sin embargo, Triss (o el propio Geralt, a decisión del jugador) consigue acabar con él y así recuperar la llave de la cámara donde está la fortuna, entregándosela a Dijkstra, que confiará en nosotros y se pondrá de nuestro lado.
24	Un favor para Radovid	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	-	Unos soldados redanianos acuden en busca de Geralt para llevarle a una audiencia con el rey Radovid. Radovid está emprendiendo una caza en su visita en la ciudad hacia todo aquel que use magia (hechiceras, brujas, etc.), principalmente a través de la Iglesia del Fuego Eterno. Como favor por haberle informado Esta vez le pide a Geralt que localice a la hechicera Philippa Eihart, la cual está ciega por propia acción del rey Radovid en el pasado.
S14	La más buscada de Redania	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-	Geralt emprende la búsqueda del paradero de Philippa Eihart, miembro de la Logia de las Hechiceras junto a Triss y Yennefer, entre otras. Después de registrar varios lugares, Geralt consigue encontrar un cristal que le pertenece. El jugador puede elegir entre dárselo a Radovid o ponerlo a cargo de Triss o Yennefer.
25	Una solución teatral	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	-	Geralt se dispone a buscar a Dudu para que con su poder de cambiaformas se haga pasar por Menge y dé la orden de liberar a Dandelion, pero no lo encuentra con ninguna parte. Para llamar su atención, con la ayuda de Priscilla se organizará una obra de teatro, la gran afición de Dudu. Dudu aparecerá y al final de la obra Geralt le pide su ayuda, a lo que él accede.
26	Poeta bajo presión	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-	Cuando se dirigen a liberar a Dandelion, los cazadores de brujas ya han descubierto que Menge está en realidad muerto, por lo que deciden trasladar al bardo de la prisión a un lugar más seguro. Geralt los persigue y finalmente consigue liberar a Dandelion, que cuenta el plan que intentó llevar a cabo con Ciri.

27	La historia de Ciri: A velocidad de vértigo	Novigrado	Ciri	Acto I	6	-	Ciri y Dandelion intentaron robar la cámara del tesoro de Sigi Reuven tal y como Bastardo Hijo les ordenó, pero fueron descubiertos y se vieron obligados a retirarse y dar por fracasada la misión. Como castigo, los hombres de Bastardo Hijo y las fuerzas del rey Radovid aliadas con él les tienden una emboscada para capturarlos. Ciri consigue escapar gracias a sus poderes, pero Dandelion es apresado.
S15	El cabaré	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-	Geralt ayuda a Dandelion y a Priscilla a reformar su burdel, el Romero y Tomillo, para convertirlo en un cabaré. Sin embargo, cuando está a punto de ser inaugurado, un desconocido ataca a Priscilla y le hace perder la voz. Al parecer hay un asesino desconocido que está atacando solo a las mujeres. Tras seguir varias pistas, el asesino se revelará como el forense que ayudaba a Geralt con los asesinos, que es en realidad un vampiro al que debe derrotar.
S16	Pecados carnales	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-	
S17	Un juego peligroso	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-	Geralt deberá ayudar a su amigo el enano Zoltan a saldar una deuda que tiene con el Rey de los Mendigos. Para ello deberá encontrar varias cartas valiosas del juego de cartas Gwent.
S18	Novigrado, Ciudad Cerrada	Novigrado	Geralt	Acto I	6	-	Geralt ayuda a encontrar varias llaves que conducen hasta un tesoro perdido relacionado con Segismundo Dijkstra.
S19	Cuestión de vida y muerte	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	Destino amoroso de Geralt	Geralt ayuda a Triss a infiltrarse en un baile de estilo carnavalesco para salvar al hijo de un acaudalado noble de Novigrado, el cual se rumorea que está comenzando a formarse en conocimientos de alquimia y cuya vida corre peligro tras ser perseguido por la Iglesia del Fuego Eterno. Con la multitud del baile y aprovechando que tienen la cara enmascarada, consiguen rescatarlo y ponerlo a salvo. Al final el jugador tiene la opción de besar a Triss e implicarse de forma romántica con ella.
S20	Ahora o nunca	Novigrado	Geralt	Acto I	6	Batalla de Kaer Mohren/ Destino	Los cazadores de brujas de la Iglesia del Fuego Eterno, por orden del rey Radovid, han estrechado el cerco sobre los magos y hechiceros de Novigrado y se disponen a apresarlos a todos. Geralt y Triss urden un plan para facilitar una huida a través de las

						amoroso de Geralt	alcantarillas, con la ayuda de Dijkstra. Triss debe zarpar en un barco y huir de Novigrado, pero el jugador tiene la opción de volver a hacer que Geralt le declare su amor a Triss para que en su lugar ella vaya a refugiarse a Kaer Mohren.
S21	Una conspiración mortal	Novigrado	Geralt	Acto I	5/6	Gobernador de Novigrado y Velen / Destino del emperador de Nilfgaard	Geralt se reúne con Dijkstra y Vernon Roche, los cuales le comentan que el reinado de Radovid se ha vuelto una tortura y que tienen un plan para derrocarlo. Para ayudarles, Geralt deberá rescatar a un aliado de estos, un hombre llamado Thaler. Tras hacerlo, este se reúne con Dijkstra para comenzar a hurdir el plan que derrocará a Radovid.
28	Destino: Skellige	Novigrado / Islas Skellige	Geralt	Acto I	5/6	-	Geralt decide ir hacia las Islas Skellige desde un barco que parte de Novigrado. Durante el trayecto, sin embargo, sufrirá el abordaje de unos piratas y el barco terminará encallando en unas rocas. Geralt se despertará en una playa en Kaer Trolde, una de las islas. Finalmente, allí se reunirá con Yennefer. Geralt le cuenta lo que ha descubierto sobre Ciri a Yennefer (dependiendo del orden que siga el jugador en el Acto I) y esta le informará de que Bran, el rey de Skellige, ha muerto recientemente en combate, se celebra su velatorio (considerado una fiesta en la tradición de Skellige) y una ceremonia para la propuesta de un nuevo rey. Además, existen rumores de una extraña explosión mágica en la zona que puede estar relacionada con Ciri.
29	El rey ha muerto: ¡Larga vida al rey!	Islas Skellige	Geralt	Acto I	6	-	Geralt y Yennefer acuden al velatorio del rey Bran, que en realidad en las Islas Skellige se celebra como una fiesta. En ella se encuentran presentes varias personalidades como la viuda del rey Bran, Birna Bran, varios jarls (líderes) de las Islas, entre ellos Crach an Craite (amigo de Geralt y Yennefer) y su hija Cerys an Craite, una de las candidatas a heredero del trono. Aprovechando la fiesta, Yennefer convence a Geralt para infiltrarse y robar un aparato mágico llamado la máscara de Uróboros del laboratorio de

							Armiño, el druida mayor de las Islas Skellige. Tras hacerlo, vuelven a la ceremonia y Crach, que conocía a Ciri, accede a dejar que Yennefer y Geralt investiguen la extraña explosión mágica y que tendrán la ayuda del druida Armiño.
S22	El señor de Undvik	Islas Skellige	Geralt	Acto I	5/6/7	Gobernador de Islas Skellige / Batalla de Kaer Mohren	Hjalmar an Craite, el hijo mayor de Crach an Craite y uno de los herederos al trono, partió en la búsqueda de un mito conocido como “el señor de Undvik”, un supuesto gigante de hielo que habita en la región del mismo nombre. Geralt emprende su búsqueda ya que hace tiempo que no se sabe nada de Hjalmar. Tras un largo camino ayudado siguiendo pistas como cadáveres de los hombres de Hjalmar y regueros de sangre, consigue dar con el propio Hjalmar y rescatarlo del ataque de unas sirenas. Ambos consiguen encontrar la guarida del gigante, donde se encuentran a este dormido y a uno de los hombres de Hjalmar, Vigi el loco, en una prisión. Tras liberarlo o no (el jugador tiene la opción), el gigante se despertará y habrá que luchar con él. Cuando consiguen derrotarlo entre todos, regresan de vuelta a Kaer Trolde donde Hjalmar muestra una prueba de que el gigante existía y que él lo ha eliminado, mejorando su posición para convertirse en el rey de las islas.
S23	Posesión	Islas Skellige	Geralt	Acto I	5/6/7	Gobernador de Islas Skellige	Cerys an Craite, la hija menor de Crach an Craite y heredera al trono, ha partido hacia la región de Ard Skellig para ayudar a su jarl, Udalryk. Geralt encuentra a Cerys inconsciente en la aldea de Svortag, donde tras recuperarse le cuenta a Geralt que Udalryk está siendo atormentado por un Hym, un espíritu espectral maligno capaz de apoderarse de la voluntad de las personas y de torturarles mentalmente hasta alcanzar la locura. Sin embargo, Cerys tiene un plan que el jugador puede decidir seguir o no. Si decide seguirlo, Cerys atraerá al Hym con un señuelo consistente en un bebé para que se materialice y poder ahuyentarlo. Si decide no seguirlo, Geralt deberá enfrentarse al Hym y ayudar a su vez a poner a salvo a Udalryk mientras tanto. Tras conseguir ahuyentar o acabar con

							el Hym, Cerys podrá regresar a Kaer Trolde tras haber ayudado a uno de los jarls más importantes mejorando su posición para acceder al trono.
S24	La maniobra del rey	Islas Skellige	Geralt	Acto I	6	Gobernador de Islas Skellige / Batalla de Kaer Mohren	<p>Debido a los últimos triunfos tanto de Cerys como de Hjalmar, el padre de ambos, el jarl Crach del clan an Craite, celebra un banquete conmemorativo. A él acuden otros jarls y la viuda del rey Bran, Birna. Sin embargo, la celebración se verá interrumpida por el ataque de unos osos violentos. Geralt consigue acabar con ellos e intenta averiguar qué pasó. En este momento (el jugador) deberá decidir si sigue a Hjalmar en su búsqueda de los culpables o si investiga la escena junto a Cerys.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si el jugador sigue a Hjalmar, investigará junto a él una aldea cercana, donde deberá acabar con un druida que es capaz de invocar osos. - Si el jugador sigue a Cerys, descubrirá que la hidromiel del banquete estaba envenenada y transformaba a su consumidor en oso, convirtiendo todo en una emboscada. Cerys acabará averiguando que el culpable fue Arnvald, el líder de un clan rival. <p>Tras ayudar a uno u otro, todos los jarls invitados y los asistentes concluirán que se debe nombrar en ese momento a un nuevo rey de las islas.</p>
S25	La Coronación	Islas Skellige	Geralt	Acto I	6	-	En función de si ayudó a Hjalmar o a Cerys, se llevará a cabo la coronación de uno de ellos respectivamente como nuevo rey o reina de las Islas Skellige.
30	Ecos del pasado	Islas Skellige	Geralt	Acto I	5/6	-	Geralt, Yennefer y Armiño acuden al lugar donde tuvo lugar la explosión mágica. Pese a la insistencia negativa de Armiño, Yennefer acabará usando la máscara de Uróboros, que sirve para ver el pasado en la zona que se usa. Tras hacerlo y derrotar a varias hordas de monstruos invocados como resultado del uso de la máscara, se revelará que Ciri apareció primeramente en este lugar

							junto a un poderoso hechicero elfo que le ayudó a defenderse de la Cacería Salvaje que la perseguía y gracias al cual pudo escapar hacia Velen.
31	Desaparecidos	Islas Skellige	Geralt	Acto I	6	-	Pese a su enfado, Armiño llevará a la aldea de Lofoten a Geralt y Yennefer, que hace no mucho fue atacada por la Cacería Salvaje. Allí está teniendo lugar un ritual por los muertos que ha dejado el ataque. Preguntados por los sucesos, los aldeanos restantes dicen no saber nada, pero mencionan que un tal “Menguado” puede saber algo, un hombre expulsado de la aldea por ser un cobarde. Al parecer, para resarcirse Menguado intentó acabar con Morkvarg, un peligroso hombre que habitaba un jardín cercano, pero no se supo nada más de él desde entonces.
32.1	El que no tiene nombre (Parte 1)	Islas Skellige	Geralt	Acto I	5/6/7	-	Al llegar al lugar, Geralt y Yennefer buscan a Menguado, cuyo nombre en realidad es Skjall. Skjall intentó acabar con Morkvarg, un hombre lobo que asolaba la zona y que habitaba en el jardín de Freya. Registrando la zona, Geralt consigue dar con Skjall, pero al parecer fue herido de muerte y no pudo sobrevivir. Yennefer le pide a Geralt que rescate el cadáver para que la hechicera pueda ejecutar sobre él una poderosa magia prohibida, la nigromancia, capaz de devolver a la vida temporalmente a los muertos. El cadáver de Skjall es reanimado y les cuenta lo que sucedió con Ciri.
33	La historia de Ciri: La calma antes de la tormenta	Islas Skellige	Ciri	Acto I	6	-	Ciri se encontraba en las saunas de la aldea de Lofoten. Allí fue hospedada por Skjall (el cual siente atracción por ella) tras su paso por Velen y Novigrado. Al volver a la casa de este y cuando ambos están a punto de besarse, la Cacería Salvaje irrumpe en la aldea en su búsqueda. Skjall y Ciri consiguen hacerse paso entre ellos y se dirigen al mar, donde en un bote el misterioso elfo de antes les espera y ayuda a Ciri a escapar. Skjall sin embargo es herido y despierta al día siguiente desconcertado en la playa. Allí no encuentra rastro de Ciri, solamente el de una criatura deforme que

							resulta ser la misma que Geralt se cruza al salir de Velen de la fortaleza del Barón Sanguinario.
32.2	El que no tiene nombre (Parte 2)	Islas Skellige	Geralt	Acto I	6	-	Tras contar toda la historia, el cadáver de Skjall termina descomponiéndose. Yennefer y Geralt ya saben que Ciri abandonó Skellige y la única pista que parece quedar es la del misterioso ser deforme que vio Skjall, que recibe el nombre de Uma. Cuando Geralt cuenta que se ha cruzado con la criatura en Velen, deciden ponerse en su búsqueda para averiguar quién es este ser en realidad y seguir el rastro de Ciri.
S26	Un pasajero misterioso	Islas Skellige	Geralt	Acto I	6	-	Geralt visita a uno de los jarls de Skellige, Donar an Hindar, que se hizo cargo de la criatura deforme. Le comenta a Geralt que fue vendido a un mercader que se dirigía después hacia Novigrado.
S27	El último deseo	Islas Skellige	Geralt	Acto I	5/6/7	Destino amoroso de Geralt	Antes de partir de regreso a Velen para dar con Uma, Yennefer le pide un favor muy especial a Geralt. Al parecer, un erudito dice haber visto un djinn (un monstruo que es una especie de genio, capaz de conceder deseos) en la isla de Ard Skellig. Yennefer pretende atraparlo con la ayuda de Geralt para pedirle que libere a ambos de un hechizo que lanzó sobre ellos otro djinn en el pasado, por el cual ambos no podrían vivir el uno sin el otro pese a sus diferencias, y así averiguar si sus sentimientos son reales y no debidos a la magia del djinn. Tras encontrarlo y enfrentarse a él, consiguen arrinconarlo y pedir el deseo. Al ser concedido, Geralt (el jugador) puede decidir seguir sintiéndose atraído por Yennefer (se convertirá en opción de romance) o decirle que sus sentimientos han cambiado, dejando de ser opción de romance durante la partida.
34	Patito feo	Velen / Castillo de Wyzima / Kaer Mohren	Geralt	Acto II	5/6	-	Geralt pone rumbo a Velen, donde vio por última vez a Uma bajo custodia, a modo de bufón, de los hombres del Barón Sanguinario. Al llegar al lugar, lo encuentra y decide ir con él a caballo hasta Kaer Mohren, donde Yennefer cree que puede dar con una solución para tratar de averiguar qué es Uma y cómo librarle de su

							actual forma. Sin embargo, por el camino es interrumpido por la caballería nilfgaardiana y escoltado hasta el Castillo de Wyzima, donde Emyhr var Emreis demanda su presencia, enfadado por no saber nada de Ciri. Geralt le presenta a Uma al emperador y lo convence de que es la clave para saber dónde se encuentra Ciri, por lo que necesita librarlo de la maldición en Kaer Mohren. El emperador acepta su propuesta y deja marchar a Geralt, otorgándole media recompensa por la progresión en su búsqueda de Ciri. Geralt acaba llegando con Uma a la fortaleza de los brujos de la escuela del lobo, Kaer Mohren, donde le esperan Yennefer, su mentor Vesemir y otros compañeros brujos como Eskel y Lambert. Allí, Yennefer tiene un plan para librar de la maldición metamórfica a Uma, pero antes necesita de la ayuda de Geralt para preparar y reunir varios recursos.
35	Alteraciones	Kaer Mohren	Geralt	Acto II	6	-	Yennefer necesita usar su megascopio, un aparato mágico que le permite conectarse y conversar con otras hechiceras para así estar mejor preparada para el experimento, pero algo parece interferir en su habitual funcionamiento, por lo que pide ayuda a Geralt, que acabará descubriendo que lo que causa las alteraciones mágicas es la dimerita, un material usado por los brujos en sus bombas de mano.
36	Cebo para un colihendido	Kaer Mohren	Geralt	Acto II	6/7	-	Al llegar a Kaer Mohren, un colihendido, un poderoso monstruo con forma similar a un dragón intenta atacar a los protagonistas, pero acaba retirándose y merodeando la zona. Eskel decide servirse de la ayuda de Geralt para intentar dar con la guarida del monstruo y acabar con él antes de que se convierta en una amenaza para la fortaleza y de paso extraer un líquido que emana de su cola, necesario para el ritual que quiere intentar Yennefer.
37	La prueba final	Kaer Mohren	Geralt	Acto II	6/7	-	La filacteria, el extraño aparato élfico que Geralt recuperó de manos de Bastardo Hijo, parece estar relacionado con Uma, por lo que la tarea de intentar arreglar el objeto recae sobre Lambert y Geralt, que deben acudir a un antiguo lugar frecuentado por los

							brujos, el Círculo de los Elementos, para recuperar su poder. Tras superar a varias hordas de monstruos y a un cíclope, consiguen restaurar el aparato y volver a Kaer Mohren.
38	No hay sitio como el hogar	Kaer Mohren	Geralt	Acto II	6	-	Una vez cumplidos todos los requisitos previos para realizar el experimento, Yennefer revela que pretende someter a Uma a la Prueba de las Hierbas, el método por el cual los humanos son mutados a brujos para que la criatura coja resistencia a los poderes mágicos. Se trata de un procedimiento muy arriesgado que puede llevar incluso a la muerte, pero la propia hechicera advierte que el estado actual de Uma no le permitiría resistir la magia necesaria para recuperar su forma original. Sin embargo, antes de intentar tan arriesgado plan, Vesemir quiere intentar librar por su cuenta a Uma de la maldición, por lo que Geralt y el resto del personal cuentan con una noche libre en la que aprovechan para conversar y celebrar mediante el alcohol. A la mañana siguiente, Vesemir no ha logrado librar de la maldición a Uma, pero sí ha averiguado que bajo su apariencia se encuentra alguien de un tremendo poder mágico, incluso puede que la propia Ciri.
39	Va fail, elaine	Kaer Mohren	Geralt	Acto II	6	-	No queda otra opción que intentar primero la Prueba de las Hierbas para que Uma adquiera resistencia a la magia, por lo que Yennefer, Geralt y el resto someten a la criatura a la prueba primero, superándola exitosamente. Tan solo queda aplicar el ritual mágico con el que Yennefer finalmente consigue devolver la forma original a la criatura. Uma es en realidad un poderoso mago elfo llamado Avalla'ch, procedente de la misma raza que los Aen Elle, la Cacería Salvaje. Se trata del elfo que estuvo ayudando en su travesía a Ciri. Malherido tras haberse sometido al ritual y a la Prueba de las Hierbas, con las pocas fuerzas que tiene le comenta a Geralt que teletransportó en el último momento a Ciri a una isla misteriosa alejada del espacio y del tiempo conocida como la Isla de las Brumas con el objetivo de alejarla del rastreo de la Cacería Salvaje. Geralt decide dar con dicha isla para

							reunirse por fin con Ciri, no sin antes advertir de que cuando Ciri abandone dicho lugar, de nuevo la Cacería Salvaje localizará su posición, por lo que todos deben estar preparados para librar una batalla en Kaer Mohren contra ellos.
S28	Camaradas de armas: Nilfgaard	Castillo de Wyzima	Geralt	Acto II	6	-	Geralt emprende un viaje hasta el Castillo de Wyzima para buscar apoyo del ejército nilfgaardiano de cara a la batalla que está por venir. El emperador Emhyr le recibe, pero no se fía de que Geralt comande sus tropas, así que su condición es que sea el general Movran Voorhis quien las dirija, algo a lo que Geralt se niega, por lo que abandona la audiencia sin haber podido acordar la ayuda.
S29	Camaradas de armas: Velen	Velen	Geralt	Acto II	6	Batalla de Kaer Mohren	Geralt vuelve a la región de Velen para buscar apoyos en la batalla próxima frente a la Cacería Salvaje una vez que detecten a Ciri. Dependiendo de las misiones secundarias que haya completado y de su conclusión, Geralt podrá encontrar la ayuda de: <ul style="list-style-type: none"> - Keira Metz: si el jugador realizó las misiones secundarias S5, S6, S7 y S8 y en la conclusión de esta última le dice a la hechicera Keira Metz que vaya a refugiarse a Kaer Mohren, podrá encontrarla en su cabaña y reclutarla para la batalla. - Letho: si el jugador llevo a cabo las misiones secundarias S2 y S3, el brujo Letho podrá ser reclutado para la batalla.
S30	Camaradas de armas: Novigrado	Novigrado	Geralt	Acto II	6	Batalla de Kaer Mohren	Geralt acude a la ciudad de Novigrado a reclutar posibles aliados para la batalla que está por venir en Kaer Mohren. En función de las misiones secundarias que el jugador completó y las decisiones que tomó durante estas, podrá reclutar a varios personajes: <ul style="list-style-type: none"> - Vernon Roche y Ves: el jugador podrá reclutarlos si completó la misión secundaria S13: “Ojo por ojo”. - Triss Merigold: la hechicera acudirá en la ayuda de Geralt en Kaer Mohren si se han realizado las misiones secundarias S19 y S20, independientemente de si Geralt la

							<p>ha escogido como su opción amorosa o no.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zoltan Chivay: el enano amigo de Geralt estará disponible para ser reclutado en cualquier circunstancia. Solamente habrá que ir a hablar con él al local del que es dueño Dandelion. - Además, el jugador podrá recibir una ayuda monetaria de 1.000 coronas de parte de Segismundo Dijkstra si durante la misión “El tesoro del conde Reuven” se eligió una muerte silenciosa para Menge.
S31	Camaradas de armas: Skellige	Islas Skellige	Geralt	Acto II	6	Batalla de Kaer Mohren	<p>Geralt se dirige hacia las Islas Skellige para intentar reclutar apoyos para la inminente batalla contra la Cacería Salvaje tras dar con el paradero de Ciri. Dependiendo de las misiones secundarias que haya realizado, podrá recibir la ayuda de varios personajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Armiño: el druida de las Islas Skellige estará listo para la batalla sí o sí. Tan sólo habrá que hablar con él en la isla de Kaer Trolde. - Personajes del clan an Craite. Si el jugador ha completado las misiones secundarias S22, S23, S24 y S25 y tanto Hjalmar como Cerys, cualquiera de los dos, gobiernan Skellige, el clan An Craite podrá prestar su ayuda. El líder y padre de ambos, Crach an Craite, le dará a Geralt una poderosa espada. Si Hjalmar es el rey se presentará él mismo en ayuda de Geralt. Si lo es Cerys, ella mandará a su hermano Hjalmar como su representante. - Folan y Vigi: Si durante la misión secundaria S22 “El señor de Undvik” Geralt consigue salvar a estos personajes, podrán ser reclutados para la batalla hablando con ellos en la isla de Undvik.

40	La Isla de las Brumas	Islas Skellige / Isla de las Brumas	Geralt	Acto II	5/6/7	-	Geralt pone rumbo hacia la Isla de las Brumas partiendo desde un bote en las Islas Skellige. Sirviéndose de una luciérnaga misteriosa como guía, consigue atravesar una niebla espesa hasta encontrar la Isla. Allí es recibido por varios gnomos que habitan una cabaña donde Geralt sospecha que está Ciri. Sin embargo, estos no le permiten entrar hasta que consiga dar con el paradero de tres de sus camaradas que están desaparecidos. Tras poder rescatar a dos de ellos (uno ha sido devorado por un monstruo), Geralt entra en la cabaña y encuentra a una Ciri inerte. Cuando piensa que está sin vida Ciri despierta de una especie de sueño mágico, el cual ha sido inducido por Avalla'ch para evitar que la Cacería Salvaje la localice. Sin embargo, ahora que ya está despierta la Cacería Salvaje la volverá a tener localizada, por lo que sirviéndose de sus poderes de teletransporte acude junto a Geralt a la fortaleza de Kaer Mohren, donde tendrán lugar una serie de preparativos antes de la gran batalla contra la Cacería Salvaje.
41	La batalla de Kaer Mohren	Kaer Mohren	Geralt / Ciri	Acto II	6/7/8/11	-	Geralt y Ciri regresan a Kaer Mohren y, tras una breve ronda de reencuentros, organizan una reunión entre todos los asistentes a modo de preparativos para la batalla contra la Cacería Salvaje, que la han rastreado y saben que se encuentra allí, por lo que solo es cuestión de tiempo que aparezcan. El plan se centra en defender la fortaleza a toda costa y ocultar a Ciri en el interior para que el acceso a ella sea lo más complicado posible. Para ello, Yennefer creará una barrera mágica alrededor de la fortaleza, evitando así que la Cacería Salvaje pueda teletransportarse directamente al interior. Una vez hecho esto, Geralt comandará una primera avanzadilla para el ataque a los portales por donde aparezca la Cacería Salvaje en el bosque aledaño, mientras que el resto se encargará de defender la fortaleza ante el posible avance. Aunque en primera instancia el plan parece funcionar, el ejército invocado por la Cacería Salvaje es demasiado numeroso y obliga a la avanzadilla liderada por Geralt a regresar a las murallas de la

						<p>fortaleza, resistiendo todo lo posible. Sin embargo, Yennefer se queda sin fuerzas para seguir conteniendo la barrera mágica, por lo que también se ven abocados a retirarse hacia el interior, hacia el patio central. Ante esto, Ciri descubre su posición y sale también a combatir, eliminando con su destreza a varios enemigos. Aunque parece que retienen a las fuerzas de la Cacería Salvaje, sus tres comandantes, Eredin, Imlerith y Caranthir hacen aparición, consiguen derribar las últimas barreras e invocan una ventisca llamada el Frío Blanco que congela a casi todos en el instante (incluyendo al propio Geralt) exceptuando a Ciri y Vesemir, que consigue salvarla. Con una Ciri agotada, Vesemir intenta defenderla del ataque de Imlerith, pero es vencido en combate y sujetado por el cuello. Ante esta situación, Ciri acepta irse con Eredin, pero en un último intento de lucha Vesemir consigue herir a Imlerith clavándole un puñal oculto, a lo que éste reacciona rompiéndole el cuello y matándolo en el acto. Al ver esto, Ciri monta en cólera y despierta sus poderes mágicos, hiriendo a toda la Cacería Salvaje pero también afectando a sus aliados. Tal es su poder que no puede contenerlo, los comandantes de la Cacería Salvaje se ven obligados a retirarse y una espiral destructiva está a punto de engullir a Geralt y los demás. Sin embargo, en el último momento aparece Avalla'ch desde el interior del castillo, aún débil, pero consigue frenar con su poder el de Ciri y calmarla. El Frío Blanco desaparece y todos vuelven a recobrar el sentido, incluyendo Geralt, que contempla el cuerpo sin vida de su mentor y a una Ciri desmayada.</p>
42	Sangre en el campo de batalla	Kaer Mohren / Castillo de Wyzima	Geralt	Acto II	6/8	<p>Destino de Ciri (1ª y 2ª decisión)</p> <p>Una vez que Ciri vuelve en sí, Geralt decide organizar con la ayuda de todos los presentes un funeral en memoria de Vesemir. Tras este, los diferentes aliados que Geralt ha podido reunir para la batalla se despiden de él. Al día siguiente, Ciri se encuentra desconsolada por los eventos y porque no ha podido ser capaz de controlar sus poderes mágicos. Avalla'ch también pone en</p>

							<p>entredicho a Geralt por no haber sido capaz de defenderla, por lo que propone entrenar a Ciri a controlar dichos poderes. Yennefer y Triss por su parte deciden reunir a la Logia de las Hechiceras para ver cómo pueden ayudar a Ciri. Sin embargo, Ciri aún se encuentra desanimada. Geralt (el jugador) puede decidir entre animarla con una batalla de bolas de nieve o bebiendo alcohol, lo que influirá de forma positiva o negativa respectivamente en su futuro. Pasados unos días de entrenamiento, Avalla'ch avisa a Ciri de que Imlerith acudirá a un aquelarre de brujas en su honor en Velen, conformando una ocasión perfecta para que Geralt y ella puedan vengarse por la muerte de Vesemir. Sin embargo, Geralt puede decidir que acudan antes al Castillo de Wyzima, donde el emperador Emhyr y padre biológico de Ciri ha requerido su presencia. Si acuden, Geralt podrá aceptar o rechazar el resto de la recompensa monetaria por haber dado con Ciri, lo que afectará de forma negativa o positiva respectivamente. Después de haber visto a su padre, este revela que su plan es que Ciri sea su heredera y la que unifique los reinos bajo el mando de Nilfgaard. Después de haber acudido o haber ignorado la reunión, Geralt y Ciri deciden poner rumbo a Velen para encontrar y acabar con Imlerith.</p>
43	Montaña Calva	Velen	Geralt / Ciri	Acto III	5/6/7	-	<p>La fiesta organizada para honrar a Imlerith tiene lugar en Montaña Calva, en Velen, y está organizada por las mismas tres brujas que Geralt ya conocía del acto I, las cuales averigua que han estado sirviendo como colaboradoras de la Cacería Salvaje todo este tiempo. Allí acuden Geralt y Ciri, pero deben infiltrarse sin ser vistos para poder formar parte del aquelarre y acercarse a Imlerith. Una vez dentro deciden dividirse. Ciri se encargará de eliminar a las tres brujas y Geralt hará lo propio con Imlerith. Tras sus respectivas arduas batallas ambos consiguen completar su venganza, pero una de las tres brujas consigue escaparse y arrebatarse a Ciri el medallón de Vesemir, el último recuerdo que</p>

							tenía de él. Con uno de los comandantes de la Cacería Salvaje derrotado, ambos deciden poner rumbo a Novigrado.
44.1	Preparativos finales (Parte 1)	Novigrado	Geralt	Acto III	6	-	En Novigrado a la espera de la llegada de Geralt y Ciri aguardaban por un lado Avalla'ch y por otro las hechiceras Triss y Yennefer, las cuales tenían como idea reunir a la Logia de la Hechiceras para ayudar a Ciri a controlar mejor sus poderes mágicos. Avalla'ch, por su parte, tiene un plan para seguir debilitando a la Cacería Salvaje, y requiere de la ayuda de Geralt.
45	Obviedad aplastante	Novigrado	Geralt	Acto III	6	Gobernador de Novigrado y Velen	Triss y Geralt emprenden la búsqueda de Philippa Eilhart, la fundadora de la Logia de las Hechiceras que se quedó ciega por acción del rey Radovid y que la tiene en busca y captura. Para poder escabullirse adoptaba la forma de una lechuga, pero fue descubierta por Segismundo Dijkstra y encerrada a modo de represalia por haber intentado asesinarle en el pasado. Cuando Geralt y Triss llegan al lugar donde se encuentra encerrada, descubren que la hechicera ha logrado escapar de la prisión y no se fía de sus intenciones, por lo que pone todo tipo de obstáculos hasta que Geralt consigue acorralarla y convencerla de que su objetivo es que vuelva a liderar la Logia ante el regreso de Ciri. Cuando están a punto de partir, aparece Dijkstra, que se niega a ello. Ante eso, Geralt (el jugador) tiene dos opciones: <ul style="list-style-type: none"> - Revelar que Philippa es vital para ayudar a Ciri, con lo cual accede a liberarla, no sin antes pedir un favor a Geralt: ayudarlo a asesinar al rey Radovid (opción solo disponible si el jugador completa la misión secundaria S21). - Enemistarse con Dijkstra y romperle una pierna para así poder escapar.
S32	Un último favor	Novigrado	Geralt	Acto III	6	-	Esta misión secundaria solo está disponible si el jugador completa las misiones secundarias relacionadas con Keira Metz en el acto I y durante la S9 en concreto, elige la opción de que Keira acuda al rey Radovid para convencerlo de que acabe con su persecución.

							Esto resultará en el que la hechicera acabará quemada en una hoguera en la plaza de Novigrado. Triss le pide a Geralt recuperar su cadáver, para lo cual debe enfrentarse a los guardias que la custodian.
46	La gran fuga	Novigrado	Geralt	Acto III	6	-	Yennefer pide a Geralt que la acompañe para liberar a Margarita Laux-Antille, una hechicera rectora de la academia de Aretusa, lugar donde gran parte de las hechiceras de la Logia aprendieron a controlar sus poderes mágicos cuando eran más jóvenes. Margarita se encuentra en la prisión de Deireadh, tras haber sido encarcelada por los cazadores de brujas que trabajan para el rey Radovid. Con sigilo y ayuda de la magia, Geralt y Yennefer consiguen infiltrarse en la prisión y encontrar a Margarita tras lidiar con varios de los cazadores. Junto a Margarita se encuentra Sheala de Tancarville, miembro de la Logia, pero ha sido tan torturada que únicamente pide a Geralt y Yennefer que acaben con su sufrimiento matándola. Tras hacerlo, huyen de allí rescatando a Margarita.
47	Agradecimiento	Novigrado	Ciri	Acto III	6	-	Ciri está de vuelta en Novigrado y tiene ciertas cuentas pendientes en la ciudad, por lo que decide solventarlas. La primera es con Bastardo Hijo. Dependiendo de si el jugador decidió acabar con él o no los acontecimientos serán diferentes: <ul style="list-style-type: none"> - Si acabó con él: pese a que fue el propio Geralt el que lo ajustició con su espada, la gente del lugar afirma que sigue vivo. Tras conseguir dar con él, Ciri y Geralt descubren que en realidad es Dudu, el enano cambiaformas, que se está haciendo pasar por él para poder llevar una vida mejor relacionada con los negocios. - Si sigue vivo: Ciri lo encontrará en un callejón, borracho y siendo apedreado por varios niños. Aunque en primera instancia Ciri pretende acabar con él, el estado deplorable en el que lo encuentra la hace recapacitar, por lo que

							<p>deciden dejarlo vivir.</p> <p>Además, Ciri se reunirá con una camarera llamada Bea que le dio comida cuando visitó Novigrado, y con un grupo de artistas de un circo liderados por un hombre llamado Valdo, que la acogieron cuando no tenía donde ir. Obsequiará a estos con varios regalos y dará por concluida su labor en Novigrado.</p>
44.2	Preparativos finales (Parte 2)	Novigrado	Geralt	Acto III	6	Destino de Ciri (3ª decisión)	<p>Tras conseguir rescatar a varias hechiceras miembros de la Logia, estas se reúnen para poder hablar con Ciri acerca de sus poderes. Ante esta reunión, Geralt (el jugador) puede decidir no fiarse y acompañarla (efecto negativo) o dejarle que ella vaya sola (efecto positivo). En la reunión, las hechiceras invitan a Ciri a unirse a la organización, pero ella no acepta y aclara que es Avalla'ch el único responsable de su entrenamiento de los poderes mágicos. Sin embargo, las hechiceras quedan con la duda de si realmente el elfo es alguien en quien se puede confiar, por lo que piden a Geralt que esté atento a él.</p>
S33	Tres no son multitud	Novigrado	Geralt	Acto III	6	Destino amoroso de Geralt	<p>Esta misión secundaria solamente estará disponible si durante la secundaria S20 y la secundaria S27 el jugador elige tanto a Triss como a Yennefer respectivamente como opción sentimental. Geralt recibirá una carta en la que indica la dirección y la habitación en la que tanto Triss como Yennefer le están esperando, al parecer con una actitud bastante cariñosa. Le piden que lleve una buena botella de vino. Cuando llega al lugar le piden que se desnude y se coloque en la cama, donde lo atan. Sin embargo, se trata de una trampa de ambas. Tanto Triss como Yennefer se sienten ofendidas por haber jugado con sus sentimientos, por lo que le dejan atado y se llevan su ropa del lugar como castigo.</p>
S34	Razón de estado	Novigrado	Geralt	Acto III	6/7	Gobernador de Novigrado y Velen / Destino del	<p>Esta misión secundaria tan solo estará disponible si el jugador completó la misión secundaria S21 "Una conspiración mortal", y durante la misión principal 45 "Obviedad aplastante" se elige revelar a Dijkstra que Philippa es vital para Ciri y la lucha contra la Cacería Salvaje. Dijkstra cita a Geralt y otros aliados como</p>

					emperador de Nilfgaard	<p>Thaler, Vernon Roche y su acompañante Ves en una reunión para explicar su plan de regicidio contra el rey Radovid de Redania. Este consiste en que Geralt solicite una audiencia con Radovid simulando haber atrapado a Philippa, consiguiendo sacarle así del barco donde vive a tierra firme. Para ello, Philippa contribuye dándole a Geralt el anillo del difunto padre de Radovid que ella había conseguido tras su asesinato en el pasado, funcionando como un cebo. El plan funciona y Radovid es acompañado a tierra por su séquito de guardias, donde los temerianos liderados por Thaler y Vernon Roche y los hombres de Dijkstra intentan atacarle. Radovid sin embargo huye y es escoltado por un puente hasta una isla cercana. Sin embargo, cuando parece que va a conseguir huir es alcanzado por una lechuza que no es otra que Philippa transformada, que se libera de su forma y le asesta una puñalada que pone fin a la vida del rey. Pero la cosa no acaba aquí. Una vez asesinado, Vernon Roche y Thaler reclaman el cuerpo, puesto que han llegado a un acuerdo con el Nilfgaard para recuperar parte de sus tierras a cambio del mando de Novigrado. Sin embargo, Dijkstra tiene otros planes y pretende gobernar él Novigrado por lo que se genera una batalla entre ambos bandos. Geralt (el jugador) puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aliarse con Vernon Roche y Thaler, atacando y acabando así con Dijkstra y sus secuaces. De esta forma, los temerianos recuperarán parte de sus tierras y Novigrado y Velen pasarán a ser gobernadas por Emhyr var Emreis, el emperador de Nilfgaard. - Aliarse con Dijkstra, acabando con Vernon Roche, Thaler y Ves, consiguiendo que sea el líder del hampa de Novigrado el que controle la ciudad y el territorio de Velen y evitando que Nilfgaard se haga con el control.
--	--	--	--	--	------------------------	---

48	A través del tiempo y el espacio	Novigrado / Otra dimensión	Geralt	Acto III	6/9	-	Tras la muerte de Imlerith, Avalla'ch viajará a Novigrado en busca de una soñadora, la cual ya conocemos (Corinne Tilly). Según él, puede intentar convencer a otro aliado de la Cacería Salvaje de que desista en ayudar a Eredin a atrapar a Ciri. Para ello, Avalla'ch le pide a Geralt que le acompañe a su mundo, el de los elfos Aen Elle. Durante la travesía, Geralt se enfrentará a todo tipo de peligros y de condiciones climatológicas, comprobando de primera mano los estragos que la profecía del Frío Blanco ha provocado en el mundo de los Aen Elle y entendiéndolo así por qué la Cacería Salvaje busca conquistar otros mundos: el suyo se está convirtiendo en un páramo. Finalmente consiguen llegar al palacio donde se encuentra el elfo Ge'els, uno de los principales aliados de la Cacería Salvaje. Gracias a los poderes de una poción elaborada por la soñadora Corinne Tilly, Avalla'ch muestra a Ge'els cómo Eredin acabó en el pasado con la vida de Auberion, el rey de los Aen Elle, perpetrando un golpe de estado para convertirse él en el rey. Ge'els, que apreciaba a Auberion, cambia de parecer acerca de seguir apoyando con refuerzos a la Cacería Salvaje y se alía con Avalla'ch, contándole a Geralt que una de las mejores formas de acabar con la Cacería es invocarlos al mundo de los humanos de forma sorpresiva gracias a un aparato conocido como la piedra solar, escondido en algún lugar de las Islas Skellige, y atacar con magia, no con armas convencionales. Con esta información, regresan de vuelta a su dimensión.
49.1	Preparativos para la batalla (Parte 1)	Islas Skellige	Geralt	Acto III	6	-	Ya de vuelta en Novigrado y con la Logia de las Hechiceras casi al completo, es hora de poner en ejecución el plan para acabar con la Cacería Salvaje en una última batalla. Para ello, deben dar con el aparato que mencionaba Ge'els, la piedra solar, para así poder invocarlos a través de un portal y atacarles de forma inesperada. Además, la Logia le pide a Geralt que consiga liberar a Fringilla Vigo, una de sus miembros del control del emperador

							nilfgaardiano Emyhr var Emreis, de cara a poder contar con ella en la batalla.
50	La piedra solar	Islas Skellige	Geralt	Acto III	6/7/9	-	Para dar con la ubicación de la piedra solar, Geralt acude a Armiño, el druida del clan de los An Craite. El sabio indica que se encuentra perdida en unas ruinas élficas de una de las islas. Al llegar, la hechicera Philippa Elihart hará de guía a Geralt, que tendrá que eliminar a varios monstruos hasta acabar dando con el aparato con el que podían invocar a la Cacería Salvaje.
51	Veni, Vidi, Vigo	Islas Skellige	Geralt	Acto III	6	-	Geralt debe infiltrarse en el barco donde se encuentra el emperador Emyhr y, aprisionada, la hechicera Fringilla Vigo, cerca de las Islas Skellige formando un bloqueo como parte de la guerra entre los dos bandos. Aunque al principio es atacado, una vez que es reconocido es autorizado para hablar con Emyhr. Tras mencionarle un pacto previo con Yennefer, el emperador libera a Fringilla y manda su flota a un lugar cercano a donde se tiene previsto hacer la invocación para poder ayudar en la batalla. Fringilla abre un portal y regresa junto a Geralt a la ubicación de la Logia de las Hechiceras.
49.2	Preparativos para la batalla (Parte 2)	Islas Skellige	Geralt	Acto III	6	-	Con la vuelta de Fringilla Vigo a la Logia y con la piedra solar en su poder, ya casi todo está listo para llevar a cabo el plan para acabar con la Cacería Salvaje. Pero antes, la Logia de las Hechiceras ha estado averiguando ciertas cosas sobre el elfo Avalla'ch, dado que no se fían mucho de él. Al parecer han encontrado un laboratorio en las Islas Skellige donde el elfo ha pasado bastante tiempo, por lo que Geralt, Ciri y Yennefer ponen rumbo hasta allí de forma clandestina para averiguar qué puede esconder el sabio elfo.

52	Una hija de la Vieja Sangre	Islas Skellige	Geralt	Acto III	6/7	Destino de Ciri (4ª y 5ª decisión)	<p>Geralt, Ciri y Yennefer llegan a la isla donde se encuentra el laboratorio de Avalla'ch y, tras lidiar con un gólem que custodiaba la entrada, consiguen adentrarse. En el laboratorio descubren que Avalla'ch ha estado investigando el linaje de Ciri, proveniente de Lara Dorren, una elfa Aen Elle de donde provienen los poderes mágicos que posee, contemplándola como una especie de experimento de los Aen Elle. Ante estas revelaciones, Ciri entra el cólera. Al respecto, Geralt (el jugador) puede elegir dos decisiones que influirán el destino de Ciri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intentar tranquilizarla (influirá negativamente). - Dejar que libere su ira con todos los aparatos y documentos del laboratorio, destrozándolo todo (influirá positivamente). <p>Al acabar la visita, Ciri le pide a Geralt un favor: visitar la tumba cercana de su amigo Skjall de las Islas Skellige. Dependiendo de si Geralt (el jugador) acepta o no, esto influirá de forma positiva o negativa respectivamente en el destino de Ciri.</p>
53	La tumba de Skjall	Islas Skellige	Geralt	Acto III	6	-	<p>Aunque principal, esta misión es opcional dependiendo de si se decide dejar que Ciri visite la tumba de Skjall. Ciri pone rumbo a la isla de Lofoten, donde no encuentra los restos de Skjall por ningún lado. Los ciudadanos han decidido no darle sepultura debido a su fama de cobarde en el pasado. Con ayuda de Geralt, Ciri consigue recuperar los restos y darles el entierro correspondiente, despidiéndose así para siempre de su amigo.</p>
54	Hielo quebradizo	Islas Skellige	Geralt / Ciri	Acto III	7/8/11	-	<p>Geralt y Ciri regresan a la isla de Undvik, donde junto a Avalla'ch, la Logia de las Hechiceras y el resto activan la piedra solar. El aparato invoca el Nalfgar en las costas de la isla, un barco perteneciente a los antiguos clanes de las Islas Skellige del que la Cacería Salvaje se apoderó y que ahora usan para sus viajes dimensionales. La Cacería Salvaje parece haber sido sorprendida, viéndose superada por una avanzadilla conformada por Geralt,</p>

						<p>soldados nilfgaardianos y numerosos soldados locales de Skellige, comandados por Crach An Craite. Sin embargo, cuando Geralt está a punto de alcanzar el barco, Caranthir, el mago de la Cacería, invoca de nuevo el Frío Blanco, una ventisca que frena el avance y los deja congelados. Ciri, que se encuentra en tierra escoltada por Avalla'ch, se ve obligada a intervenir y desobedecer las recomendaciones de este último. Con sus poderes se teletransporta hasta donde está Geralt y se enfrenta cara a cara con Caranthir. Aunque no consigue vencerle del todo, logra romper con su espada el bastón de hielo de Caranthir y huir, deshaciendo así la congelación del hechizo anterior. Geralt y el resto quedan liberados. Mientras que An Craite y el resto avanzan hacia la posición del comandante Eredin, Geralt se enfrenta cara a cara con Caranthir. Desprovisto de sus poderes mágicos, Geralt acaba venciénolo y dándole muerte. Prosigue su marcha hacia Eredin. Cuando alcanza finalmente a pie la cubierta del barco, con todo cubierto de hielo, contempla que Eredin ha conseguido acabar con todos, incluido Crach An Craite. Los dos libran una batalla épica final en la que Geralt consigue vencer a Eredin. Sin embargo, cuando está a punto de asestarle el golpe final, Eredin menciona que Avalla'ch los ha engañado a los dos y que es él el que va detrás de Ciri para aprovecharse de su poder. Geralt entra en dudas y corre para intentar localizar a Avalla'ch y Ciri.</p>	
55	Tedd Deireadh, la Era Final	Islas Skellige / Otra dimensión	Geralt	Acto III	10	-	<p>Geralt regresa a la batalla que se sigue librando el Undvik, donde Yennefer le ayuda a dar con el paradero de Ciri y Avalla'ch. Finalmente consiguen dar con ellos, pero ambos atraviesan un portal donde se divisa una torre y desaparecen. Avalla'ch había mentido a Geralt, pero había sido consensuado junto a Ciri. Ella es la clave para frenar la Profecía de Ithlinne, según la cual el mundo tal y como es conocido acabaría engullido por el Frío Blanco, de forma similar a lo que ocurrió con el mundo de los Aen Elle. Es por ello por lo que Ciri se había escapado en mitad de la</p>

							pelea con Caranthir y se había reunido con Avalla'ch, con la intención de regresar a la dimensión de los Aen Elle y tratar de frenar entre el poder de ambos el Frío Blanco, ahora ya con la Cacería Salvaje desprovista de poder. Dependiendo de las decisiones que el jugador haya tomado a lo largo de las misiones principales con respecto al destino de Ciri, la misión final y la conclusión a la historia será una u otra, existiendo tres opciones diferentes.
56A	Algo termina, algo comienza (I)	Velen	Geralt	Epílogo	6/7	-	Para acceder a este final, se necesitan mayoría de decisiones negativas sobre positivas (tres o más de las cinco que hay en total) acerca del destino de Ciri. Nadie ha vuelto a saber nada de Ciri y su estado. Geralt regresa al Cenagal del Jorobado para encontrar a la última bruja viva que le arrebató el medallón propiedad de Vesemir a Ciri. Tras luchar contra una serie de monstruos, consigue dar con su paradero y derrotarla en combate, recuperando el medallón. Con el último recuerdo que le queda tanto de Ciri como de Vesemir, se lamenta por no haber podido hacer algo más al respecto.
56B	Algo termina, algo comienza (II)	Huerto Blanco	Geralt	Epílogo	12	-	Para acceder a este final, se necesitan mayoría de decisiones positivas sobre negativas (tres o más de un total de 5), que durante la misión 42 "Sangre en el campo de batalla" Geralt y Ciri visiten al emperador Emhyr var Emreis y que durante la misión secundaria S34 "Razón de estado" Geralt termine aliándose con Vernon Roche y Thaler, implicando que el imperio nilfgaardiano ganaría la guerra y Emhyr seguiría siendo emperador. Ha pasado el tiempo. Geralt se encuentra bebiendo junto a sus amigos Dandelion, Zoltan y opcionalmente Triss o Yennefer (si eligió a una de los dos como opción de romance). Sin embargo, alguien reclama su presencia. Es Ciri, que lo ha invitado a pasar un rato pescando juntos. Tras la agradable tarde, Ciri se despide de Geralt. Debe volver al sur, a Nilfgaard, donde su padre biológico el

							emperador Emhyr la ha elegido su sucesora en el trono y pasará a gobernar.
56C	Algo termina, algo comienza (III)	Castillo de Wyzima / Huerto Blanco	Geralt	Epílogo	12	-	Para acceder a este final, se necesitan mayoría de decisiones positivas sobre negativas (tres o más de un total de 5) y que, o bien durante la misión 42 “Sangre en el campo de batalla” Geralt y Ciri no visiten al emperador Emhyr, o bien el imperio nilfgaardiano haya perdido la guerra, ya sea contra el rey Radovid (si se decidió ignorar la misión secundaria S34 “Razón de estado”) o contra Dijkstra (si durante la misma Geralt se alía con Dijkstra en contra de Vernon Roche y Thaler). Como consecuencia de haber perdido la guerra, el emperador es obligado a retirarse del Castillo de Wyzima (o, en caso de quedarse, reclama la presencia de su hija Ciri). En cualquiera de los dos casos, Geralt visita al emperador y le comenta que no se sabe nada acerca del paradero de Ciri, cediendo este en sus intentos de recuperarla a su lado. Se trata, sin embargo, de una mentira. En realidad, Ciri se encuentra viva y ha decidido seguir los mismos pasos que Geralt y vivir como una bruja, por lo que los dos de forma clandestina se dedicarán a ello.