



## Transmedia Storytelling, Mundos Narrativos Inmersivos y Realidad Virtual

Trent Hergenrader

Traducción a cargo de Carolina Flechas para la cátedra de Comunicación Transmedia (FSOC - UBA).

**Abstract:** “Este artículo considera el papel de las experiencias de realidad virtual (VR) en los mundos narrativos de grandes franquicias de medios, incluyendo Star Wars, el Universo Marvel, el Universo Extendido de DC, Game of Thrones y Harry Potter. El artículo comienza con una breve descripción de los mundos narrativos transmedia y el concepto de extensiones narrativas, que son nuevas historias añadidas a narrativas existentes a través de una variedad de medios. Para distinguir diferentes tipos de experiencias, se usan cuatro categorías para describir quince experiencias de VR en estas cinco grandes franquicias: **adelantos, demostraciones cortas, juegos de acción y extensiones narrativas**. Para cada experiencia, se consideran los tipos de interacciones ofrecidas a los usuarios, la duración total y el valor de repetición de estas experiencias, el costo en el lanzamiento y el éxito o fracaso general de estas experiencias según los comentarios y reseñas de críticos y fanáticos. Aunque la estrategia de incorporar experiencias de VR en los mundos narrativos de franquicias de medios existentes aún está en sus inicios, hay tendencias identificables en qué tipos de experiencias son las que los fans aprecian más y qué experiencias generalmente no cumplen con sus expectativas. El artículo concluye con algunas perspectivas alentadoras para el futuro de la narración sofisticada en VR.”

Este artículo considera el papel de las experiencias de realidad virtual (VR) en los mundos narrativos transmedia de cinco grandes franquicias de medios: Star Wars, el Universo Marvel, el Universo Extendido de DC, Game of Thrones y Harry Potter, tal como se presentan en quince diferentes aplicaciones de VR. Para cada experiencia, considero los tipos de interacciones ofrecidas, la duración total y el valor de repetición de estas experiencias, el costo en el lanzamiento, el equipo necesario y el éxito o fracaso general de estas experiencias según los comentarios y reseñas de críticos y fanáticos. Aunque la estrategia de incorporar experiencias de VR en los mundos narrativos de franquicias de medios existentes aún está en sus inicios, hay tendencias identificables en cuanto a qué tipos de experiencias aprecian más los fanáticos y qué experiencias generalmente no cumplen con sus expectativas. Hay perspectivas alentadoras para el futuro de la narración sofisticada en VR.

El teórico de los medios Henry Jenkins describe la narrativa transmedia como un proceso en el que *“los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de*

*múltiples canales de entrega con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada*” (2007), como cuando una parte de una historia en curso se muestra en una película, otra parte en una novela y una tercera parte en un cómic. Jenkins afirma que el crecimiento de la narrativa transmedia “refleja la economía de la consolidación de medios o lo que los observadores de la industria llaman ‘sinergia’”, donde “un conglomerado de medios tiene un incentivo para expandir su marca o ampliar sus franquicias a través de tantas plataformas de medios diferentes como sea posible” y que “la configuración actual de la industria del entretenimiento hace que la expansión transmedia sea un imperativo económico, pero los artistas transmedia más talentosos también navegan estas presiones del mercado para crear una historia más expansiva e inmersiva de lo que hubiera sido posible de otro modo” (2007). Usa el ejemplo de los cómics que se crean para publicitar el lanzamiento de una próxima película y también proporcionan información adicional y otros detalles para mejorar el disfrute de la historia por parte del público. A diferencia de las adaptaciones que cuentan la misma historia pero en una forma diferente de medios (por ejemplo, la novelización de una película o la historia de una película representada en un cómic), Jenkins ve la narrativa transmedia como priorizando las “extensiones”, donde cada nueva forma de medios es aditiva, aportando algo nuevo a lo que el público sabe sobre la trama, los personajes o el mundo de la historia (2007). En el mercado comercial actual, cada extensión es una oportunidad para ofrecer más material nuevo a una base de fanáticos global dedicada y sirve como otra fuente potencial de ingresos para los creadores.

Debido a que la expansión de la historia puede ocurrir rápidamente y a través de muchos medios, los creadores a menudo desvían el enfoque de tramas y personajes específicos a sus “mundos de ficción complejos”, donde Jenkins argumenta que el público “se siente atraído por dominar lo que se puede conocer sobre un mundo que siempre se expande más allá de nuestro alcance” (2007). Este fenómeno tiene tanto una función económica, ya que el deseo de saber más sobre el mundo lleva a los consumidores a realizar múltiples compras en muchos medios, como una función narrativa, ya que permite a muchos artistas diferentes en muchas formas de medios diferentes crear sus propias extensiones originales, haciendo que los mundos narrativos transmedia sean “transautorales” al trascender la autoría única (Wolf 2012).

El estudiante de Jenkins, Sam Ford, amplió el concepto de narrativa transmedia con su trabajo sobre mundos narrativos inmersivos al estudiar las telenovelas y la lucha libre profesional, ambas conocidas por su narrativa serializada donde las tramas individuales pueden durar años (2007). Las características únicas de los mundos narrativos incluyen su continuidad a largo plazo, o la idea de que cada historia debe contener algún sentido de las historias que la precedieron y también conectarse con historias que aún están por venir (2007). Las historias serializadas en mundos inmersivos también tienen la ventaja de hacer referencia a la extensa historia personal de cada personaje y a una profunda historia de eventos en el mundo (2007). Así, gran parte del placer de consumir narrativa transmedia en mundos inmersivos proviene de que los miembros de la audiencia adquieran nuevos conocimientos sobre el mundo mientras son recompensados por el conocimiento que ya poseen sobre ese mundo.

Los fanáticos de las grandes franquicias de hoy en día pueden esperar que las historias se cuenten a través de muchos medios y que puedan acceder a estas narrativas en diferentes dispositivos. Por ejemplo, los videojuegos de Star Wars como *Star Wars: Battlefront* y *Star Wars: Battlefront II* se conectan con novelas separadas de Star Wars, y esas novelas a su vez hacen referencia a momentos y personajes representados en las películas y programas de televisión de la franquicia. Uno puede leer la novela *Battlefront: Twilight Company* sin haber visto ninguna película de Star Wars o sin haber jugado el videojuego. Sin embargo, los lectores más familiarizados con el mundo narrativo de Star Wars reconocerán momentos en la novela que están tomados de la película *The Empire Strikes Back*; notarán referencias a armas y tácticas comunes en el videojuego; y los fanáticos más dedicados captarán alusiones a personajes que solo aparecen en *A New Dawn*, otra novela de Star Wars. Cada extensión—videojuego, novela, película, programa de televisión—funciona tanto como una unidad narrativa independiente y autocontenida como parte de una compleja red de historias interconectadas. En el escenario ideal para una extensión narrativa, el fanático dedicado siente una recompensa cuando detecta referencias sutiles a historias representadas en otros medios, mientras que los fanáticos más casuales aún disfrutan de la historia sin siquiera saber que había referencias que se perdieron. Recientemente, los creadores en estos grandes mundos narrativos de medios han comenzado a explorar las posibilidades de las extensiones narrativas en un nuevo medio: la realidad virtual.

## **GRANDES FRANQUICIAS DE MEDIOS Y EXPERIENCIAS DE VR**

Muchos fanáticos buscan formas de ser participantes activos en sus mundos ficticios favoritos. El juego de rol de mesa más popular del mundo, *Dungeons & Dragons*, tiene sus orígenes en el deseo de los jugadores de crear personajes y escenarios jugables que se asemejaran a los tipos de aventuras que leían en las obras de J.R.R. Tolkien, Edgar Rice Burroughs y Fritz Leiber, entre otros (Peterson 2012). En lugar de ser receptores pasivos de narrativas, los jugadores de juegos de rol de mesa se encarnan virtualmente en el mundo del juego, aunque sea solo en el teatro de la mente. Muchos fanáticos hoy en día se dedican a una práctica conocida como cosplay, o juego de disfraces, y asisten a convenciones y otros eventos de la cultura pop vestidos como sus personajes ficticios favoritos. Un grupo aún mayor de fanáticos experimenta sus mundos ficticios favoritos a través de videojuegos y otros tipos de juegos de mesa. Por lo tanto, no debería sorprender que las experiencias inmersivas de VR ambientadas en mundos narrativos transmedia sean una perspectiva atractiva tanto para los fanáticos como para los creadores.

La franquicia de Star Wars, adquirida por The Walt Disney Company en 2012, ha sido la más agresiva en cuanto al desarrollo de experiencias de realidad virtual (VR), habiendo publicado ocho títulos. También han sido los más ambiciosos en términos de experimentar con nuevos enfoques. Fueron el primer mundo narrativo transmedia en lanzar una experiencia de VR en diciembre de 2015 con *Jakku Spy*, una historia gratuita de nueve partes que sirvió como adelanto para la próxima película *The Force Awakens*, con una nueva historia desbloqueándose cada día antes del estreno de la película. Esto fue seguido por *Trials on Tatooine* (julio de 2016), *Rogue One: Recon* (noviembre de 2016), *Battlefront Rogue One*:

X-Wing VR Mission (diciembre de 2016), y Droid Repair Bay (diciembre de 2017). Junto con estos esfuerzos, han creado la experiencia AR/VR Star Wars: Jedi Challenges (2017) y, de manera más ambiciosa, una experiencia de VR para cuatro personas llamada Secrets of the Empire (2017), que solo está disponible en los parques temáticos de Disney en Orlando y Anaheim. Su entrada más reciente es la primera entrega de una serie de tres partes titulada Vader Immortal, con el primer episodio lanzado en mayo de 2019 y el segundo episodio llegando en septiembre de 2019.

En comparación con la franquicia de Star Wars, las otras cuatro franquicias consideradas en este artículo solo suman siete experiencias de VR entre ellas. El Universo Marvel, otra propiedad de Disney, tiene tres entradas: las promociones vinculadas a las películas Spider-Man: Homecoming (junio de 2017), Spider-Man: Far From Home (julio de 2019) lanzadas alrededor del juego MARVEL Powers United VR (julio de 2018). El Universo Extendido de DC entró en el panorama de la VR temprano con Batman: Arkham VR en octubre de 2016, pero desde entonces solo ha seguido con otro juego, Justice League VR (diciembre de 2017). Las franquicias de Harry Potter y Game of Thrones tienen cada una un intento de experiencias de VR con Fantastic Beasts and Where to Find Them (enero de 2018) y Beyond the Wall (mayo de 2019) respectivamente.

He organizado los quince juegos en cuatro categorías amplias basadas en sus características comunes. **Las categorías son: adelantos, demostraciones cortas, juegos de acción y extensiones narrativas.** En el análisis de cada experiencia, consideré su fecha de lanzamiento, cómo se conecta la experiencia con el contenido del mundo narrativo, el equipo requerido, el precio de la experiencia en el lanzamiento, la duración promedio de la experiencia y el valor de repetición de la experiencia. Para distinguir aún más las diferencias entre las categorías, desarrollé una terminología para describir el rol del usuario en cada tipo de experiencia. Al hablar de adelantos, me refiero a los usuarios como espectadores; para las demostraciones cortas, me refiero a los jugadores; para los juegos de acción, me refiero a los gamers; y para las extensiones narrativas, me refiero a los personajes jugadores. Estos títulos intentan reflejar la naturaleza de la experiencia del usuario.

Como argumenta este artículo, los niveles más altos de satisfacción de los fanáticos tienden a estar con demostraciones cortas y extensiones narrativas, mientras que los menos exitosos tienden a ser adelantos y juegos de acción. La novedad de las experiencias de VR se desvanece rápidamente y los usuarios de VR de hoy en día esperan un nivel significativo de compromiso con el mundo narrativo, especialmente si se les requiere pagar por la experiencia. Las interacciones significativas con personajes bien establecidos y una base visual sólida en el mundo ficticio único aumentan la satisfacción de los fanáticos y su disposición a pagar por la experiencia.

## **ADELANTOS**

Los adelantos son experiencias cortas, generalmente de menos de 10 minutos de duración, que se desarrollan como parte de una campaña promocional para una película importante.

También se les conoce como experiencias de 360 grados. Estas ofrecen una interacción limitada o nula con el mundo, situando al usuario como un espectador principalmente pasivo, con la única acción disponible de girar la cabeza. De las tres experiencias de adelanto de VR derivadas de mundos narrativos transmedia, dos provienen de Star Wars de Disney, con Jakku Spy (2015) y Rogue One: Recon (2016), vinculadas con The Force Awakens y Rogue One respectivamente. La tercera es del universo de Harry Potter, Fantastic Beasts and Where to Find Them VR (2016).

Jakku Spy y Fantastic Beasts recibieron comentarios tibios a negativos por parte de críticos y fanáticos, con quejas frecuentes de que las experiencias eran demasiado cortas y presentaban muy poca interacción; las quejas dirigidas a Fantastic Beasts tendieron a ser más severas, ya que era una aplicación de pago donde Jakku Spy era gratuita (“Review: Fantastic Beasts” n.d.; Broida 2015). Según las reseñas y comentarios, la decepción de los fanáticos puede haber surgido del marketing hiperbólico que sobrevendió lo que la experiencia realmente ofrecía. Jakku Spy prometía una experiencia que “te pone en el papel de un agente secreto de la Resistencia en Jakku (el mundo desértico de Star Wars: The Force Awakens), te envuelve en una impresionante realidad virtual y se desarrolla en una serie de entregas impulsadas por la historia. Todo lleva a Star Wars: The Force Awakens, y nunca ha habido una narración de Star Wars como esta” (“Experience Star Wars” 2015), pero en verdad la experiencia mostraba fragmentos de paisajes de la película que ofrecían una interacción mínima más allá de girar la cabeza.

Del mismo modo, Fantastic Beasts afirmaba que “se podía encontrar que el cobertizo de Newt estaba lleno de todo tipo de baratijas y aparatos mágicos con los se puede jugar. Gracias a la vista de 360 grados, realmente parece que estás dentro de su mundo, y puedes incluso interactuar mágicamente con las cosas con solo un movimiento de tu varita. Sí, como un verdadero mago” (“Pottermore” 2016), solo para decepcionar a los fanáticos con interacciones mínimas y no cumplir con la afirmación de que la experiencia haría que el espectador se sintiera como un mago.

Aprendiendo de este error, el comunicado de prensa de Star Wars para Rogue One: Recon (2016) explicaba exactamente lo que los fanáticos podían esperar: “controlas el punto de vista del piloto principal. Mira a la derecha y ve a tu compañero de escuadrón. Mira a la izquierda y ve las estrellas. Mira arriba y ve un Destructor Estelar masivo encima, tan peligrosamente cerca que te acurrucarás en tu asiento. Es una forma emocionante de experimentar la narración visual, y es una señal de que la narración está cambiando gracias a mentes como las de ILMxLAB” (“ILMxLAB” 2016). Como resultado, las reacciones de los fanáticos a Recon fueron más positivas, ya que entendieron que se trataba de una breve experiencia destinada a darles a los espectadores una probada de estar inmersos en la galaxia de Star Wars.

Al hacerlo, el comunicado de prensa logró gestionar con éxito las expectativas de los fanáticos. Recon también mejora sobre Jakku Spy al hacer mejor uso del entorno de VR. El tamaño abrumador de un Destructor Estelar pasando por encima y la enorme Estrella de la Muerte que llena gran parte del área de visualización son elementos icónicos de Star Wars y son

inmediatamente reconocibles incluso para un fanático casual; sumergirse en ese conocimiento del mundo narrativo, la escala ayuda a reforzar un tema que recorre la franquicia, a saber, que la pequeña Alianza Rebelde está desesperadamente en desventaja en comparación con el poderío de los terrores militares del Imperio. UploadVR, un sitio que cubre noticias de VR, comentó sobre el valor de repetición de Recon, señalando que en “la primera visualización [los espectadores] se habrán centrado en la acción, pero las segundas y terceras visualizaciones te permiten apreciar muchos detalles, incluidos los muchos instrumentos dentro de la cabina del X-Wing,” y luego describe la experiencia como “una función del tamaño de un aperitivo con altos valores de producción, una señal de que los desarrolladores están dando lo mejor de sí con VR (“Recon” 2016).

Aquí, el escritor entendió el propósito de la experiencia basándose en los términos descritos en el comunicado de prensa. Aunque sigue siendo una experiencia muy limitada para los espectadores, este adelanto vinculado a una película resultó más exitoso que Jakku Spy de tan solo un año antes, demostrando la capacidad de Disney para mejorar sus experiencias de VR cada año.

Las experiencias de adelantos/360 grados para mundos narrativos transmedia han disminuido en los últimos años. De las quince experiencias de VR examinadas en este artículo, los adelantos representan cuatro de los cinco primeros intentos de utilizar VR en mundos narrativos transmedia, pero el adelanto más reciente proviene de 2016. Esto probablemente se deba a que el papel limitado del espectador en un mundo narrativo transmedia resulta en una mayor decepción que sensación de compromiso. La dirección de los vínculos promocionales parece haber evolucionado hacia una experiencia de VR más interactiva, la demostración corta.

## DEMOSTRACIONES CORTAS

Las demostraciones cortas son similares a los adelantos en el sentido de que ofrecen experiencias comprimidas que duran menos de diez minutos, pero se diferencian en que las demostraciones cortas presentan una interacción más significativa del usuario con mecánicas, elementos y configuraciones de su mundo narrativo transmedia específico. Las demostraciones cortas *Trials on Tatooine*, *Battlefront: Rogue One: X-Wing VR Mission* (2016), *Spider-Man: Homecoming* (2017), *Droid Repair Bay* (2017), y *Spider-Man: Far From Home* (2018) ofrecen a los jugadores una experiencia virtual más satisfactoria y “práctica” en sus respectivos mundos ficticios.

Todos los detalles en *Trials on Tatooine* refuerzan que es una experiencia completamente de *Star Wars*. Se abre con la familiar introducción de letras amarillas de *Star Wars* antes de proporcionar una vista panorámica de Tatooine, el familiar planeta desértico de las películas. El jugador se encuentra bajo el Halcón Milenario y es guiado por R2-D2 y la voz de Han Solo para realizar algunas reparaciones simples en la nave espacial, que requieren presionar botones y tirar de palancas. La rutina de reparación se interrumpe con la aparición repentina de una nave Imperial, cuya forma distintiva es reconocible para cualquier fan de *Star Wars*. Después de aterrizar, los soldados de asalto de armadura blanca se cubren detrás de las rocas y comienzan

a disparar con sus blásters. R2-D2 equipa al jugador con un sable de luz, quien recibe instrucciones de encenderlo y desviar los disparos láser de vuelta al enemigo.

Después de unos minutos desviando los disparos de bláster, los soldados de asalto huyen y el conflicto termina. Solo ofrece un agradecimiento apresurado y luego despega, dando al jugador una buena vista del Halcón Milenario en vuelo. Toda la experiencia dura menos de diez minutos, pero resonó con los fanáticos, acumulando 1200 reseñas y ganando una calificación agregada Muy Positiva en Steam (“Review: Trials on Tatooine on Steam” n.d.). Disney una vez más ofreció *Trials* como una experiencia gratuita, lo que nuevamente modera las expectativas de los fanáticos. Aunque las mecánicas del juego son imperfectas —es sencillo golpear los disparos de bláster con el sable de luz, pero difícil redirigirlos con precisión— y la historia no tiene sentido en términos de dónde encaja en el mundo narrativo, las reseñas de los jugadores muestran que la pura emoción de empuñar un sable de luz supera las limitaciones del juego *Trials*.

*Droid Repair Bay* (2017) tiene un diseño similar a *Trials* pero se traslada a una nueva era en el mundo narrativo, ya que aquí el jugador asiste a BB-8, el droide simpático y rodante de *Star Wars: The Force Awakens*, para reparar a algunos de sus amigos robóticos. Hay menos elementos de Star Wars inmediatamente reconocibles en esta experiencia y se siente un poco más como una aventura espacial genérica con algunos personajes de Star Wars añadidos en lugar de ser una experiencia inconfundiblemente de Star Wars. La rutina de reparación también se siente genérica y menos específica de Star Wars, siendo menos impresionante en comparación con blandir un sable de luz en *Trials*. Solo 283 jugadores reseñaron *Droid Repair Bay* en Steam, pero la experiencia aún así obtuvo una calificación Muy Positiva, con comentarios sobre su claridad de intención y contenido entretenido (“Reseña: Droid Repair Bay en Steam” s.f.). Aunque la popularidad de la franquicia Star Wars y los altos valores de producción llevaron a los usuarios a calificar la experiencia positivamente, parece evidente que la acción de la demostración—reparar droides en lugar de blandir un sable de luz—no capturó ni la popularidad ni el entusiasmo de los fanáticos como lo hizo *Trials*. Si bien no es un paso atrás, es el único ejemplo de Disney no logrando una mejora notable en contenido de VR de una experiencia a otra.

Las dos demostraciones cortas de Spider-Man son similares en muchos aspectos, con el segundo título construyendo sobre las fortalezas del primero. La primera experiencia comparte su título con la película que sirvió para promocionar, *Spider-Man: Homecoming* (2017). Esta breve demostración ofrece a los jugadores algunas mecánicas básicas específicas de Spider-Man. En *Homecoming*, los usuarios se ponen la máscara y el famoso traje rojo y azul de Spider-Man y participan en un tutorial de disparo de telarañas en la parte superior del edificio del héroe. El jugador está anclado a un solo lugar y las mecánicas se limitan a apuntar a globos con ráfagas de telaraña. Con el tutorial completado, estalla una calamidad y el jugador debe usar lo que ha aprendido sobre la mecánica de lanzar telarañas para reparar una grúa que está cayendo. Curiosamente, se insinúa un enfrentamiento con un supervillano, pero nunca se materializa, terminando la experiencia con una nota decepcionante. Los fanáticos expresaron su decepción en las reseñas de Steam y la experiencia solo obtuvo 355 reseñas con una

calificación Mixta, con muchos fanáticos lamentando la falta de una experiencia más desarrollada. Curiosamente, varias reseñas positivas refutan esas críticas con variaciones del sentimiento “¿qué esperabas para un juego gratuito?” (“Reseña: Spider-Man: Homecoming” s.f.). Esto sugiere que para 2017, tanto el mercado de VR como la audiencia habían madurado lo suficiente como para que los usuarios desarrollaran expectativas de que las experiencias gratuitas de VR serían cortas, gratuitas y limitadas. Aun así, Homecoming no resultó ser una experiencia ampliamente jugada ni ampliamente disfrutada.

Far From Home (2019) entonces puede haber superado las expectativas de los fanáticos al ofrecer una demostración corta más larga y robusta que proporciona quince a veinte minutos de juego con mecánicas más sofisticadas mientras los jugadores retoman su papel como el héroe lanza-telarañas. Las mecánicas ampliadas permiten a los jugadores balancearse de edificio en edificio y trepar paredes con libertad de movimiento que no estaba disponible en Homecoming, mecánicas que permiten al jugador sentir como si realmente encarnara al único e inigualable Spider-Man. Después de que el jugador domina las mecánicas básicas, debe nuevamente desplegar su arsenal recién aprendido de habilidades para derrotar a un (algo ridículo) robot gigante que aterroriza la ciudad. Far From Home tiene más del doble de reseñas que Homecoming en Steam, con 746 y una mejorada calificación Muy Positiva (“Reseña: Spider-Man: Far From Home Virtual Reality en Steam” s.f.). Los comentarios de las reseñas sugieren que las mecánicas más sofisticadas ayudan a sumergir completamente al jugador en el rol del superhéroe, incluso si la experiencia es corta.

Parece probable que la satisfacción disminuiría drásticamente si esta fuera una experiencia paga, debido a las limitaciones generales de la experiencia y su bajo valor de repetición, ya que es entretenida para experimentar solo unas pocas veces como máximo.

Esta baja satisfacción para una experiencia paga es de hecho el caso con la experiencia de realidad virtual de Game of Thrones, *Beyond the Wall* (2019), una demostración que falla en todas las áreas que hicieron exitosas a *Trials* y *Far From Home*. Esta breve demostración dura solo cinco minutos y solo está disponible a través de Viveport, un servicio de suscripción de realidad virtual basado en tarifas.

En *Beyond the Wall*, el jugador asume el papel de un guardabosques anónimo que se aventura desde el Castillo Negro hacia los páramos helados al norte del muro de hielo que separa la civilización del mundo salvaje y sobrenatural. Los jugadores siguen a un guardabosques anónimo como guía en el desierto, mientras las puertas de la puerta se abren de golpe con un vendaval invernal antes de que el jugador salga al exterior. Después de unos segundos de contemplar los picos nevados que se alzan en todas direcciones, el jugador es engullido por una ventisca y pierde de vista a su compañero. El jugador escucha sonidos de una lucha en la tormenta y luego es atacado por un oso no-muerto con el que debe luchar usando una espada llameante. Una vez que el oso ha caído, el jugador avanza para descubrir que su compañero ha sido mortalmente herido y, a unos metros de distancia en la tormenta, se acercan formas sombrías tambaleantes. El guardabosques caído es entonces reanimado, levantándose de su charco de sangre y comienza a atacar al jugador, ya que ahora es parte del ejército de



no-muertos. El jugador puede despachar fácilmente con unos cuantos golpes de espada, pero pronto se ve rodeado de zombis. Con cortes y tajos, el jugador intenta defenderse de la interminable horda. En menos de un minuto, el hielo se rompe bajo el jugador y el juego termina con el jugador hundiéndose lentamente, mirando hacia el agujero en el hielo mientras la pantalla se desvanece a negro.

Hay solo menciones escasas de *Game of Thrones* en esta experiencia, y nada en el entorno monótono cubierto de nieve conecta esta experiencia con ese mundo narrativo. Las mecánicas son aburridas y se juega como muchos otros juegos de fantasía de zombis genéricos. El jugador no hace nada más que avanzar y blandir la espada, sin que ninguna de estas acciones requiera habilidad ni un tiempo adecuado. Esto sería una experiencia olvidable si fuera gratuita, pero es peor por el hecho de que requiere una tarifa para jugar.

Obtuvo una calificación agregada de 2.5 estrellas de 5 en el sitio de Viveport, con la minoría de reseñas positivas provenientes de muchos jugadores que admiten que *Beyond the Wall* fue una de sus primeras experiencias de realidad virtual, mientras que las críticas provienen de jugadores de realidad virtual más experimentados que entienden que la experiencia no ofrece nada nuevo y solo una conexión tenue con el mundo narrativo de *Game of Thrones* ("Reseña: *Game of Thrones: Beyond the Wall*" s.f.). Lanzado tres años después de *Trials on Tatooine*, *Beyond the Wall* se siente como un intento ingenuo de crear una experiencia de realidad virtual, ya que presenta un entorno aburrido, mecánicas repetitivas y ninguna interacción con personajes populares de *Game of Thrones*.

Las reseñas positivas y negativas para demostraciones cortas se centran en dos temas principales: mecánicas atractivas y una interacción significativa con el mundo narrativo transmedia. Para tener éxito, la demostración corta debe involucrarse con el entorno del mundo narrativo de una manera no trivial. El diseñador Don Carson ha escrito sobre parques temáticos y narración ambiental como una forma de conceptualizar la construcción de mundos virtuales, y aconseja a los diseñadores saturar el entorno con el género que están creando, donde cada elemento de la experiencia refuerza a los demás (2000).

Para usar un ejemplo de un parque temático, todo en los alrededores de la atracción de Piratas del Caribe de Disney refuerza el género de piratas: espadas, tesoros enterrados, calaveras y tibias cruzadas, etc. Esta consistencia se establece en el entorno mientras los visitantes del parque esperan en la fila, continúa durante la duración del paseo y concluye en la tienda de regalos al final. Esto crea una experiencia inmersiva unificada y coherente que mejora el disfrute de los visitantes del paseo. Las demostraciones cortas de VR exitosas igualmente proporcionan esa experiencia de mundo narrativo consistente y extienden el principio de Carson a las mecánicas de juego también.

A diferencia de los avances que requerían una interacción mínima por parte del espectador, la demostración corta requiere que el jugador realice acciones que son únicas de ese mundo ficticio, por ejemplo, blandir un sable de luz en Star Wars y lanzar telarañas y luchar contra supervillanos en Spider-Man. En contraste, la demostración corta de *Game of Thrones* hace

poco uso tanto del mundo narrativo como de las mecánicas únicas y, como resultado, termina siendo una experiencia genérica mucho menos exitosa, comparable a cualquier cantidad de juegos de fantasía de espadas que se encuentran en las tiendas de Steam u Oculus.

Battlefront Rogue One: X-wing VR Mission (2016) refuerza la importancia de mecánicas significativas y entornos inmersivos, ya que es una experiencia de VR ampliamente aclamada que logra acertar en todos los puntos clave. Esta experiencia abarca las categorías de demostración corta y juego de acción debido a la sofisticación de sus mecánicas y la duración del juego. Esta única misión de VR dura casi veinte minutos de tiempo de juego y pone a los jugadores en la cabina de un caza X-Wing en una misión que involucra campos de asteroides, combates aéreos y múltiples saltos a través de la velocidad de la luz. Aunque hay una serie de simuladores de combate espacial en el mercado, esta demostración corta es inconfundiblemente de Star Wars en el diseño interior de la nave, las referencias a elementos familiares del mundo narrativo de Star Wars y las secuencias de acción que parecen escenas de las películas.

Es una de las pocas experiencias de VR transmedia que generó un genuino entusiasmo entre los críticos, con títulos de reseñas como “Impresionante, Muy Impresionante” de Game Central (2016), “Star Wars Battlefront Rogue One: X-Wing es el Mejor Juego de VR que He Jugado” de Trusted Review (Yuen 2016) y “La Misión de VR de Star Wars Battlefront Podría Ser Mi Experiencia Favorita en PSVR” de IGN (Altano 2016).

X-wing VR Mission hace muchas cosas bien. Es, en palabras de un crítico, “corta pero dulce” (Devore 2016), proporcionando una experiencia de VR compacta pero emocionante impregnada de la tradición de Star Wars y, como menciona cada reseña, es una descarga gratuita para cualquiera que posea el videojuego completo Star Wars: Battlefront II. Como un complemento exclusivo de PSVR, obtiene una calificación de 4.5 de 5 estrellas en la tienda de Sony Playstation con más de 13,000 calificaciones de jugadores, siendo de lejos la experiencia más reseñada y consistentemente mejor valorada en este estudio.

## **JUEGOS DE ACCIÓN**

Si más mecánicas basadas en la acción conectadas al mundo narrativo transmedia resultan en fanáticos satisfechos, parece lógico esperar que los juegos de acción serían donde las experiencias de VR estarían disfrutando de un gran éxito. Sorprendentemente, este no es el caso, ya que las experiencias categorizadas como juegos de acción han recibido críticas tibias y elogios moderados. Lo que distingue al juego de acción de la demostración corta se reduce a dos factores: mayor duración y mayor precio. Mientras que las demostraciones cortas analizadas eran experiencias autónomas de diez a veinte minutos disponibles de forma gratuita, los juegos de acción representan experiencias de mundo abierto que vienen con un precio significativo.

Usé el término “jugadores” para describir a los usuarios en las experiencias de demostraciones cortas de VR porque las interacciones tienden a ser libres y se centran más en la experiencia

general que en acumular puntos o avanzar niveles; utilizo el término “gamer” para describir a los usuarios de los juegos de acción porque estos presentan avance de niveles, seguimiento de puntajes y otros indicadores de competencia, situando el acto de jugar en un juego estructurado.

Justice League VR (2017) del Universo Extendido de DC y MARVEL Powers United VR (2017) del Universo Marvel se lanzaron con siete meses de diferencia y son experiencias bastante similares. Como era de esperar, el gamer asume el papel de uno de los muchos superhéroes del panteón de DC y Marvel (cinco para DC, dieciocho para Marvel) y el juego de acción emplea los superpoderes únicos de esos personajes para luchar contra enemigos. Al igual que en las demostraciones cortas, estos juegos de acción se centran en mecánicas impulsadas por superhéroes que serían familiares para los fanáticos devotos de la franquicia, por ejemplo, los desafíos de Flash tienen que ver con su capacidad para correr a supervelocidad y Wolverine lucha usando sus garras de adamantio, y así sucesivamente.

En este sentido, el juego de acción es similar a la demostración corta en que las mecánicas se alinean con lo que los fanáticos saben sobre los personajes en cada mundo narrativo, pero las experiencias divergen en términos de duración. Las demostraciones cortas tienen éxito debido a la brevedad de la experiencia ofrecida. En las demostraciones cortas de Star Wars y Spider-Man, el jugador está limitado a un puñado de mecánicas en una experiencia que dura diez o quince minutos, que es aproximadamente el tiempo que lleva que la novedad de la mecánica se desgaste.

Sin embargo, Justice League VR y MARVEL Powers United VR son de duración indefinida, ya que el juego ofrece múltiples niveles de enemigos para derrotar y los gamers pueden ganar puntos para mejorar las habilidades de sus héroes a medida que avanzan en el juego.

Sin embargo, los juegos se vuelven repetitivos rápidamente y la emoción de asumir superpoderes no supera el tedio relativo de los desafíos. De hecho, estos juegos de acción destacan cómo las mecánicas de los juegos de VR a menudo se sienten rígidas e imprecisas, un hecho que se hace más evidente con la falta de diversidad en los desafíos. Las más de 800 reseñas en la tienda de Oculus para MARVEL Powers United VR (un exclusivo de Oculus de \$40) le otorgan una saludable calificación de cuatro estrellas, pero la mayoría de las reseñas mencionan la falta de variedad (“Review: MARVEL Powers” s.f.).

Lo que redime este título en la mayoría de las reseñas es la variedad de héroes disponibles, por lo que, incluso si las mecánicas individuales se vuelven aburridas rápidamente, todavía hay dieciocho héroes diferentes para elegir. Justice League VR tiene un desempeño mucho peor, decepcionando a los gamers tanto en Steam con 25 reseñas Mayormente Negativas (“Review: Justice League VR: Steam” s.f.) como con una calificación de 3.2 en Oculus, con más de un tercio de los gamers otorgando una reseña de una o dos estrellas, señalando su naturaleza repetitiva y falta de opciones para un juego de \$10 (“Review: Justice League VR: Oculus” s.f.).

Aunque este artículo se concentra en la VR, vale la pena señalar que tanto las franquicias de Star Wars como Marvel ofrecen experiencias que son técnicamente juegos de acción de realidad aumentada (AR) pero que son muy similares a sus contrapartes de VR. Star Wars: Jedi Challenges (2017) y Marvel: Dimension of Heroes (2019) utilizan una combinación del visor Lenovo Mirage, el teléfono inteligente del jugador, controladores de mano y una aplicación gratuita para ofrecer una experiencia inmersiva similar a la VR. El visor encierra todo el campo de visión del gamer y oscurece los alrededores reales del gamer, lo que hace que se sienta más como una experiencia ligera de VR que como juegos de AR como Pokémon GO o de El Mundo Mágico de Harry Potter, ambos de los cuales utilizan los alrededores del mundo real como parte de la experiencia.

Jedi Challenges es impresionante en términos de mecánicas, gráficos y jugabilidad, incluso si su precio original de \$200 es alto para lo que ofrece. El gamer asume el papel de un Jedi genérico y tiene la opción de elegir entre varios modos de juego. El duelo con sable de luz es lo esperado, pero Jedi Challenges también incluye juegos de defensa de torres en 3D y holoajedrez, el memorable juego de ajedrez 3D jugado en el Halcón Milenario en la película original de Star Wars. En comparación con las experiencias de VR, el visor Lenovo es mucho más liviano y permite más movilidad porque el gamer no está atado a la computadora con cables, lo que restringe su movimiento. Aunque los gráficos carecen de la nitidez de las experiencias de VR, descubrí que jugaba por más tiempo y disfrutaba explorando los diferentes modos de juego más que en otras experiencias de VR más visualmente impresionantes. Usar el sable de luz para redirigir los disparos de bláster hacia los droides y stormtroopers se siente mucho más fluido y natural que en el desafío casi idéntico en Trials of Tatooine, y las batallas con sable de luz contra los enemigos presentaban un desafío genuino que me mantuvo jugando más tiempo del que esperaba.

En cuanto a las desventajas, al igual que en otros juegos de acción, los modos de juego se vuelven repetitivos con el tiempo y el teléfono móvil se calienta notablemente después de solo quince minutos de juego. Marvel: Dimension of Heroes no estaba disponible en el momento de escribir esto, pero parece ser muy similar a Jedi Challenges con modos de juego similares y diferentes mecánicas basadas en los héroes que el gamer elija.

Quizás lo más sorprendente de Jedi Challenges es el esfuerzo que hace para conectar con una amplia gama de material del universo transmedia de Star Wars. En las experiencias de VR de Star Wars discutidas anteriormente, cada una se basaba en el escenario de una sola película de Star Wars: Trials of Tatooine con la película original de Star Wars, los títulos de Rogue One con esa película, y Jakku Spy y Droid Repair Bay con The Force Awakens. En contraste, Jedi Challenges adopta personajes y elementos visuales de todas las eras de las películas y de dos series animadas, Star Wars: The Clone Wars y Star Wars Rebels. Los oponentes en los duelos incluyen a Darth Maul de la trilogía de precuelas, a Seventh Sister y al Gran Inquisidor de Rebels, a Darth Vader de la trilogía original y a Kylo Ren de la trilogía de The Force Awakens.

Hay una gran variedad de droides enemigos y diferentes tipos de stormtroopers de todas las partes de la cronología del universo. Jedi Challenges representa un cambio hacia una

audiencia demográfica más amplia y probablemente más joven, ya que asume que el gamer estará familiarizado con el canon de Star Wars fuera de las películas, aunque ese conocimiento no es necesario para el juego más allá de ofrecer familiaridad e inmersión.

Los juegos de acción se basan en material de la franquicia, pero no sirven como extensiones narrativas dentro del universo más amplio. No hay ninguna sugerencia, por ejemplo, de que la historia del entrenamiento Jedi en Jedi Challenges se conecte con la trama de la película *The Rise of Skywalker*. Estas experiencias de juegos de acción independientes permiten a los gamers convertirse en participantes activos en sus universos favoritos, con mecánicas únicas para los héroes y situaciones de ese universo específico, pero en última instancia no tienen historias consistentes y están diseñados para ser entretenidos por sí mismos. Esta falta de conexión significativa con la narrativa más amplia del universo distingue al juego de acción de la última categoría considerada en este artículo, la extensión narrativa.

## EXTENSIONES NARRATIVAS

La extensión narrativa representa el esfuerzo más ambicioso por parte de los desarrolladores de realidad virtual (VR). Estas experiencias sumergen a los participantes en historias que afectan el universo transmedia. Aunque emplean mecánicas de juego y utilizan elementos únicos de ese mundo, como los juegos de acción, también cuentan una historia que sirve como una extensión de la información canon. En lugar de ser experiencias desechables de una sola vez, están destinadas a revelar nuevas dimensiones sobre los personajes y el universo en general. Los desarrolladores no solo esperan, sino que dependen del conocimiento previo que los fanáticos tienen de las narrativas canónicas para que estas experiencias sean exitosas.

Estas experiencias son las más largas en duración, las más detalladas y las más sofisticadas en términos de estrategias de narración. Me refiero al usuario como un personaje-jugador, o PC, aunque sin una verdadera agencia para afectar el resultado de la narrativa. El término aquí se usa para describir la experiencia de la historia a través del papel de un personaje específico.

**Batman: Arkham VR** (2016) fue la primera franquicia importante del universo transmedia en lanzar un título de VR en Oculus, Vive y más tarde en Playstation (PSVR). La historia de Arkham VR se desarrolla entre dos otros videojuegos del mismo desarrollador, **Batman: Arkham City** (2011) y **Batman: Arkham Knight** (2015). Como se podría suponer, el PC asume el papel de Bruce Wayne y su alter ego superheróico, Batman.

La historia comienza en la opulenta Mansión Wayne, donde las circunstancias requieren rápidamente que el PC descienda a la Baticueva y se ponga la familiar capucha y equipo de Batman. La Baticueva está llena de artilugios y sirve como una introducción a algunas de las mecánicas básicas como lanzar batarangs (bumeranes con forma de murciélago) y usar un gancho. La historia involucra la investigación de la misteriosa desaparición de dos de los aliados más cercanos de Batman, Nightwing y Robin. Quizás de manera inesperada, en lugar de combate, las mecánicas del juego se centran más en el análisis forense y la resolución de acertijos, ya que la historia gira en torno a que Batman investiga escenas del crimen e interroga a matones.

El juego es oscuro y tiene un tono sombrío y siniestro. Los gráficos son excelentes y los detalles del sórdido inframundo de Gotham City son imaculados, creando un mundo inmersivo y coherente, remitiéndose al consejo de Carson sobre el diseño ambiental. Estos altos valores de producción, junto con una escritura y actuación de voz sólidas, hacen que los encuentros con villanos como el Pingüino sean memorables, y el tamaño y la velocidad de Killer Croc, que parece un gigante, resultan realmente intimidantes para el PC. En el lado negativo, la historia resulta ser un delirio febril alucinatorio debido a que Batman fue envenenado por el Joker, lo cual es un marco narrativo siempre decepcionante, aunque permite a los desarrolladores tomar mayores riesgos con la trama sabiendo que no afectará la continuidad del universo transmedia.

La respuesta a Arkham VR ha sido generalmente positiva, con la mayoría de las quejas de los usuarios centradas en dos factores: la falta de acción física y el precio. El juego ofrece una experiencia de una o dos horas, dependiendo de cuán minuciosamente el usuario explore cada entorno, y las opiniones de los críticos están divididas sobre si el precio de \$20 es justificable. Muchos fanáticos también lamentaron la falta de acción. Batman es en partes iguales detective, acróbata y artista marcial, pero en Arkham VR el personaje está limitado a presionar botones y tirar de palancas. Otra queja fue la decepción de no poder conducir el Batimóvil. El juego lleva al PC a la puerta del vehículo, pero el personaje-jugador (PC) debe conformarse con el sonido del motor acelerándose mientras la pantalla se vuelve negra antes de llegar al siguiente destino. Aun así, **Arkham VR** tiene 668 reseñas en Steam con una calificación mayoritariamente positiva, obtiene un 3.8 de 5 en las reseñas de Oculus y 4 de 5 estrellas en PSVR.

Disney ha dado los pasos más audaces en términos de extensiones narrativas de realidad virtual (VR) que amplían significativamente el universo de Star Wars. Primero está **Secrets of the Empire** (2017), una experiencia disponible únicamente en los parques temáticos de Orlando y Anaheim. Es una experiencia única de narración en equipo, donde grupos de cuatro personajes-jugadores ingresan juntos al universo de realidad virtual en una misión para robar planos de una poderosa arma en una base imperial en el planeta de lava Mustafar, el escenario del acto final de **La Venganza de los Sith**. El grupo, disfrazado de stormtroopers y ayudado por el droide K-2SO de **Rogue One**, debe resolver acertijos, luchar contra monstruos y enfrentarse a soldados enemigos para devolver los planos al operativo rebelde Cassian Andor, otro personaje de **Rogue One** que pronto tendrá su propia serie de televisión como una extensión narrativa transmedia en Disney+, el próximo canal de transmisión de la compañía.

El Lucasfilm Story Group ha declarado que la historia contada en **Secrets of the Empire** es canon (Matsunaga 2018), lo que significa que los eventos en la experiencia se consideran factuales y verdaderos para todas las demás partes del universo de Star Wars. La historia de **Secrets** tiene, por tanto, ramificaciones para otras extensiones narrativas, incluyendo **Vader Immortal** y posiblemente en el próximo videojuego **Star Wars Jedi: Fallen Order**, aunque los detalles de las conexiones aún están por verse. Aunque las mecánicas de juego de **Secrets** no son nada nuevo, la experiencia de VR en grupo aporta un nuevo elemento, al igual que la

mezcla de la realidad virtual con el mundo físico, lo que significa que los personajes-jugadores pueden tocar las paredes y sentarse en las sillas que ven en el visor.

La experiencia recibió críticas positivas de críticos y fanáticos ("Secrets Of The Empire" 2018) y está profundamente inmersa en el universo de Star Wars, utilizando personajes y entornos bien conocidos al máximo y presentando una trama que se siente como una aventura natural de Star Wars. **Secrets of the Empire** es un experimento innovador, cuyo éxito probablemente conducirá a otras experiencias de entretenimiento en VR en Disney y otros parques temáticos, aunque es costoso: \$30 por persona por una experiencia de 30 minutos, aunque no se requiere un pase para el parque. Es plausible que este tipo de experiencias algún día se ubiquen dentro del parque temático sin costo adicional.

Finalmente, está **Vader Immortal**, una experiencia que representa un hito importante en el entretenimiento en VR y señala un posible futuro para la narración digital en universos transmedia. En pocas palabras, **Vader Immortal** logra casi todo lo necesario para una extensión narrativa de VR exitosa. Es una historia en tres partes, con cada episodio vendiéndose por \$10 como una exclusiva de Oculus. La serie promete mostrar otro lado de uno de los villanos más grandes de la historia del cine, Darth Vader. Sin revelar demasiado de la trama, los personajes-jugadores asumen el papel de un contrabandista sensible a la Fuerza capturado por Darth Vader y obligado a servirle en Mustafar. La misión secreta del PC es encontrar la clave de la resurrección, para que Vader pueda traer a su esposa Padmé de vuelta a la vida después de haber fallado en evitar su muerte en la última película de la trilogía de precuelas, **La Venganza de los Sith**. **Vader Immortal** retoma este hilo de deseo y lo convierte en una nueva dirección narrativa que, en la primera entrega, solo se revela parcialmente. Los fanáticos más conocedores reconocerán que este tema está directamente relacionado con el cómic.

Con la mejora de las experiencias de realidad virtual (VR) y podrían llevar a un mayor desarrollo de extensiones narrativas en universos transmedia. Sin embargo, a pesar de estas mejoras, las experiencias de VR aún no ofrecen una cantidad significativa de extensiones del universo narrativo transmedia en comparación con otros medios como la televisión, el cine, los cómics, los videojuegos y la ficción impresa.

El Universo Extendido de DC, Harry Potter y Game of Thrones han incursionado en este medio con resultados mayormente decepcionantes. Los intentos más exitosos del Universo Marvel para desarrollar contenido en VR consisten en dos demostraciones breves para promocionar las películas de Spider-Man, aunque el título de realidad aumentada **Dimensions of Heroes** podría señalar esfuerzos más ambiciosos en el futuro.

Por otro lado, la franquicia de Star Wars lidera en cuanto a cantidad y calidad de experiencias de VR, aprendiendo de los primeros fracasos y mejorando las mecánicas con cada nuevo lanzamiento. Star Wars también es la única franquicia que intenta crear verdaderas extensiones narrativas dentro del universo transmedia utilizando experiencias de VR, como la innovadora experiencia en equipo **Secrets of the Empire** en sus parques temáticos y la impresionante

extensión narrativa **Vader Immortal**, ambas vinculadas al contenido canon en otras formas de medios.

El precio del equipo de VR ha disminuido constantemente con el tiempo, y se están lanzando nuevos visores que funcionan como unidades autónomas. Esto no solo libera a los consumidores de la necesidad de una computadora costosa para probar experiencias de VR, sino que estas nuevas unidades independientes también permiten una mayor libertad de movimiento, ya que no necesitan estar conectadas a una computadora mediante cables. Estos cambios coinciden con la mejora de las experiencias de realidad virtual (VR) y podrían llevar a un mayor desarrollo de extensiones narrativas en universos transmedia a medida que los desarrolladores adquieren una mejor comprensión de lo que hace que los juegos y experiencias de VR sean exitosos. A medida que la audiencia de VR madura, han empezado a esperar más que solo una experiencia de 360 grados con poca interacción con el mundo narrativo. En general, los fanáticos no están satisfechos con pagar por juegos repetitivos, incluso si las mecánicas les permiten adoptar las habilidades de sus personajes y héroes favoritos.

El éxito de la extensión narrativa en VR **Vader Immortal** demuestra que, incluso una variedad de mecánicas familiares puede sentirse fresca y emocionante cuando se enmarca dentro de una historia significativa, especialmente cuando esa historia tiene un impacto genuino en el resto del universo transmedia. Es probable que las narrativas seriales bien elaboradas impulsen a un número creciente de fanáticos a comprar esta nueva ola de visores independientes más económicos para disfrutar de contenido exclusivo de VR en sus mundos narrativos favoritos.

Igualmente, parece probable que Disney y otras franquicias continúen expandiendo sus ofertas de VR en sus parques temáticos, nuevamente utilizando extensiones narrativas para atraer a los fanáticos a sus atracciones.

## Bibliografía

- Altano, Brian. 2016. "Star Wars Battlefront's VR Mission Might Be My Favorite PSVR Experience - IGN." December 7, 2016. <https://www.ign.com/articles/2016/12/07/star-wars-battlefronts-vr-mission-might-be-my-favorite-psvr-experience>.
- Broida, Rick. 2015. "How to Watch the New Star Wars VR Content." CNET. December 2, 2015. <https://www.cnet.com/how-to/how-to-watch-the-new-star-wars-vr-content/>.
- Carson, Don. 2000. "Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry." March 1, 2000. [http://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental\\_storytelling\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php).
- Devore. n.d. "Star Wars Battlefront's Rogue One VR Mission Is Short but Sweet." Destructoid. Accessed September 25, 2019.



<https://www.Destructoid.com/star-wars-battlefront-s-rogue-one-vr-mission-is-short-but-sweet-403396.phtml>.

- “Experience Star Wars Like Never Before in Jakku Spy.” 2015. StarWars.Com. 2015. <https://www.starwars.com/news/experience-star-wars-like-never-before-in-jakku-spy>.
- Ford, Sam. 2007. “Immersive Story Worlds (Part Two).” Henry Jenkins. May 1, 2007. [http://henryjenkins.org/blog/2007/05/immersive\\_story\\_worlds\\_part\\_tw.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/05/immersive_story_worlds_part_tw.html).
- Game Central. 2016. “Games Review: Star Wars X-Wing VR Mission Is out Now and It’s Amazing (and Free).” Metro (blog). December 6, 2016. <https://metro.co.uk/2016/12/06/star-wars-battlefront-rogue-one-x-wing-vr-mission-review-impressive-most-impressive-6304535/>.
- ILMxLAB. 2016. “ILMxLAB’s Mark Miller on Rogue One: Recon and Putting Fans in X-Wings.” StarWars.Com. November 15, 2016. <https://www.starwars.com/news/ilmxlabs-mark-miller-on-rogue-one-recon-and-putting-fans-in-x-wings>.

Jenkins, Henry. 2007. “Transmedia Storytelling 101.” Henry Jenkins. March 21, 2007. [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html). Matsunaga, Ryan. 2018. How Does Secrets of the Empire Fit Into the Star Wars Timeline? - IGN. <https://www.ign.com/articles/2018/01/22/how-does-secrets-of-the-empire-fit-into-the-star-wars-timeline>.

Peterson, Jon. 2012. Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games. San Diego, CA: Unreason Press. “‘Recon’ Is A VR Teaser For ‘Rogue One: A Star Wars Story.’” 2016. UploadVR (blog). November 12, 2016. <https://uploadvr.com/recon-rogue-one-starwars-story/>.

“Review: Droid Repair Bay on Steam.” n.d. Accessed September 11, 2019. [https://store.steampowered.com/app/726910/Star\\_Wars\\_Droid\\_Repair\\_Bay/](https://store.steampowered.com/app/726910/Star_Wars_Droid_Repair_Bay/).

“Review: Fantastic Beasts and Where to Find Them VR Experience.” n.d. Accessed September 11, 2019. [https://store.steampowered.com/app/752730/Fantastic\\_Beasts\\_and\\_Where\\_to\\_Find\\_Them\\_VR\\_Experience/](https://store.steampowered.com/app/752730/Fantastic_Beasts_and_Where_to_Find_Them_VR_Experience/).

“Review: Game of Thrones: Beyond the Wall.” n.d. Accessed September 15, 2019. [https://www.viveport.com/apps/9cddadcb-5a03-4129-abbe745badb91a11?hl=en\\_US](https://www.viveport.com/apps/9cddadcb-5a03-4129-abbe745badb91a11?hl=en_US).

“Review: Justice League VR: The Complete Experience on Oculus Rift.” n.d. Oculus. Accessed September 25, 2019. <https://www.oculus.com/experiences/rift/1780719548637422/>.

“Review: Justice League VR: The Complete Experience on Steam.” n.d. Accessed September 25, 2019. [https://store.steampowered.com/app/752750/Justice\\_League\\_VR\\_The\\_Complete\\_Experience/](https://store.steampowered.com/app/752750/Justice_League_VR_The_Complete_Experience/).

“Review: MARVEL Powers United VR on Oculus Rift.” n.d. Oculus. Accessed September 25, 2019. <https://www.oculus.com/experiences/rift/1298930313503250/>.

“Review: Spider-Man: Far From Home Virtual Reality on Steam.” n.d. Accessed September 25, 2019. [https://store.steampowered.com/app/1067800/SpiderMan\\_Far\\_From\\_Home\\_Virtual\\_Reality/](https://store.steampowered.com/app/1067800/SpiderMan_Far_From_Home_Virtual_Reality/).

“Review: Spider-Man: Homecoming - Virtual Reality Experience on Steam.” n.d. Accessed September 11, 2019. [https://store.steampowered.com/app/645480/SpiderMan\\_Homecoming\\_\\_Virtual\\_Reality\\_Experience/](https://store.steampowered.com/app/645480/SpiderMan_Homecoming__Virtual_Reality_Experience/).

“Review: Trials on Tatooine on Steam.” n.d. Accessed September 11, 2019. [https://store.steampowered.com/app/381940/Trials\\_on\\_Tatooine/](https://store.steampowered.com/app/381940/Trials_on_Tatooine/). “Secrets Of The Empire Is An Incredible, Clunky VR Adventure.” 2018. UploadVR (blog). January 5, 2018. <https://uploadvr.com/star-wars-secrets-empire-incredibleclunky-vr-adventure-void/>.