

LUDORAMA

— Ciencia del juego —

PANÓPTICO CYBERPUNK

Juegos y transhumanismo

FORTNITE

Y el fenómeno de los espacios virtuales

ALEKSÉI PÁZHITNOV

Entrevista al creador de Tetris

VIDEOJUEGOS SOBRE RUEDAS

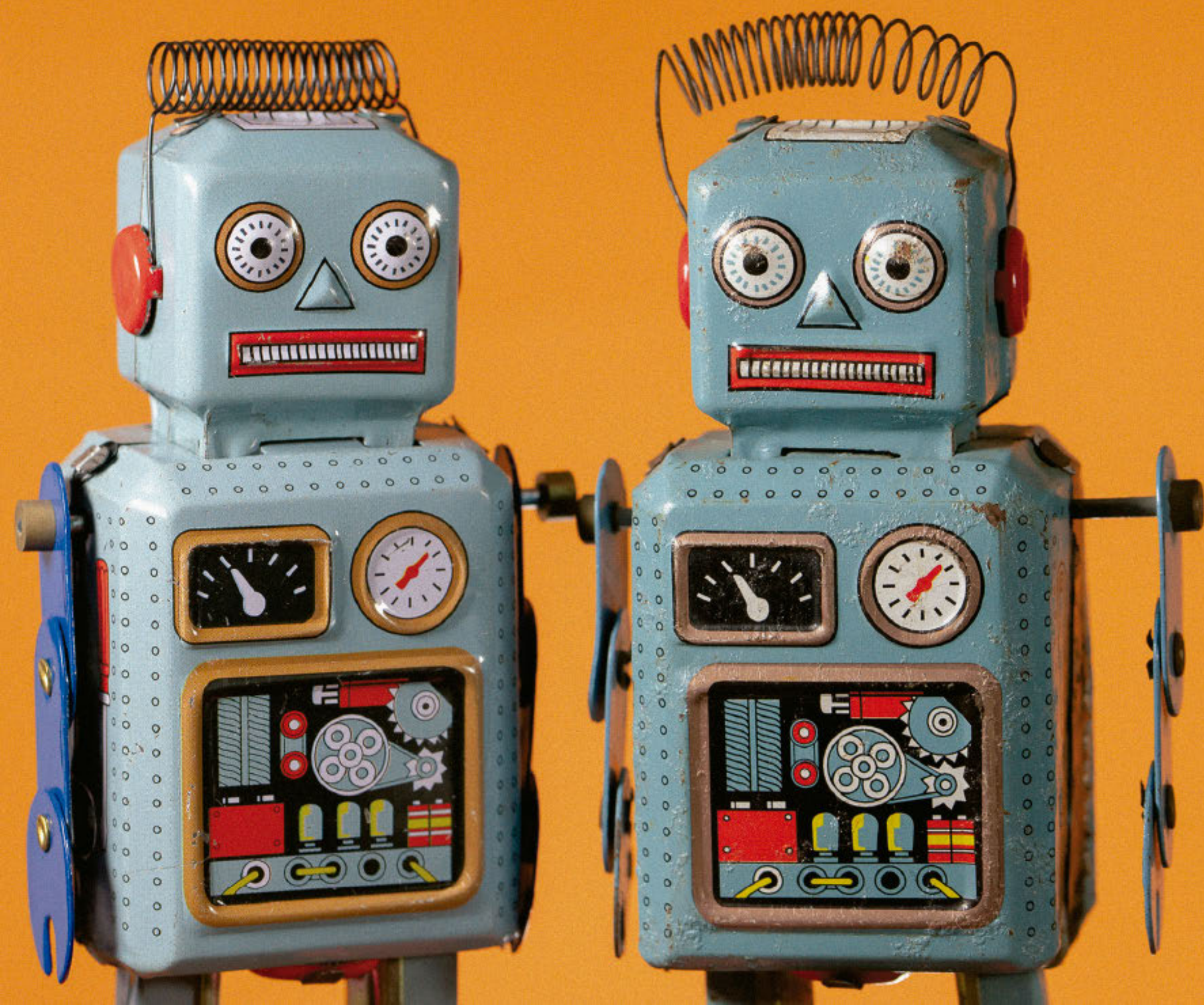
Un bondi cargado de arcades recorre el país

FOTOGRAFÍA IN-GAME

Arte en constante crecimiento

NAZIS, EXTRATERRESTRES Y MALDICIONES

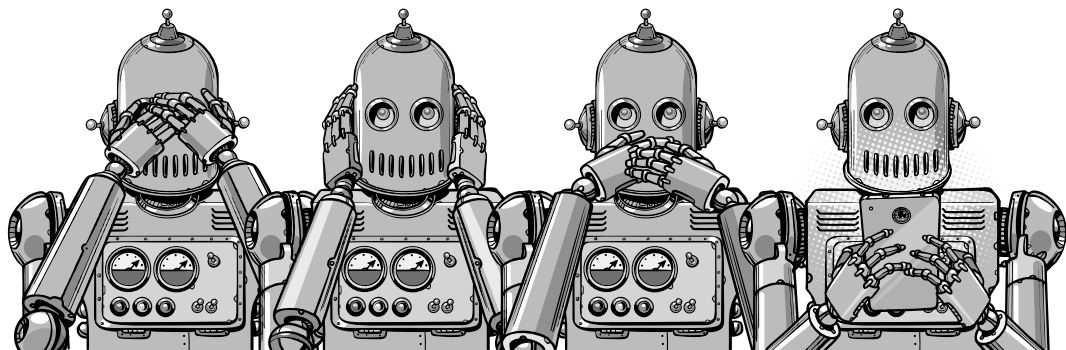
Una historia de Nine Witches



LUDORAMA

LUDO RAMA

— Ciencia del juego —







PORT

IVA

VER

RA

LUDORAMA

LUDORAMA

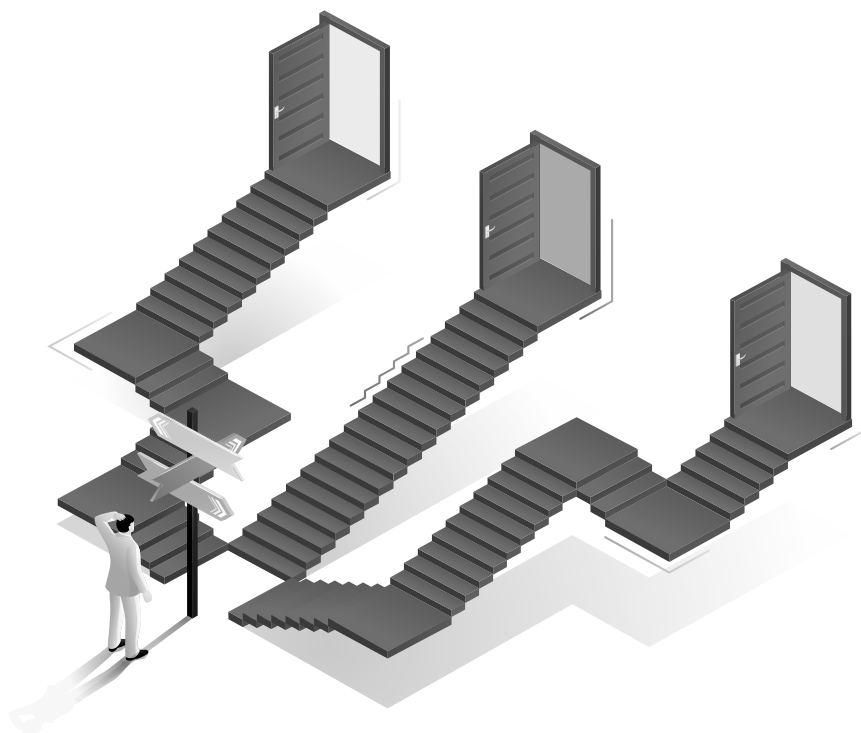
*A la memoria de
Graciela Esnaola Horacek*

sumario

Primavera 2020

NIVEL 1.....➔

01. **Roberta Williams**, por Lucas Robledo 15
Pionera de las aventuras gráficas y corazón de Sierra On-Line.
02. **Mi amor por Jane Jensen**, por Ramón Masovetzky 20
Programadora, diseñadora de juegos, escritora de fantasía y ciencia ficción.
03. **La Family**, por Mechi Valle 23
Infancia en los años noventa.
04. **Sega y su aporte al desarrollo cultural de los videojuegos modernos**, por Guillermo Sepúlveda 27
Consecuencias sociológicas de la «Gran Guerra de Consolas».
05. **Los juguetitos: imaginario colectivo**, por Mauro de Gregorio 31
Breve repaso de los orígenes de la industria.
06. **Alekséi Pázhitnov**, por Hernán Panessi 35
Una entrevista al creador de Tetris.
07. **Videojuegos sobre ruedas: una excursión a los arcades argentinos**, por Sergio Andrés Rondán 39
Un grupo de desarrolladores recorre el país en un bondi cargado de arcades.



08. **Baldur's Gate: ¿por qué lo amamos tanto?**, por Mariano Monat 49
Está en la historia de los grandes juegos. Los que dieron vuelta una página.
09. **Rolear en tiempos de pandemia**, por Mauricio Chamorro 53
Una herramienta online para que el mundo siga roleando.
10. **Los secretos de los dioses**, por Santiago Páez Montero 59
Trucos para aprender a dirigir una aventura de rol.
11. **El sadismo en los videojuegos**, por Leonardo Etchegoyen 63
De porqué nos permitimos la crueldad.
12. **Qué hacer con la ansiedad y las pestañas**, por Juan Martín Bentolila 67
Lidiar con las cosas inconclusas en un ambiente sobrecargado de estímulos.

NIVEL 2

13. **El fenómeno de los espacios virtuales**, por Emanuel D. Berdichevsky 75
¿Es Fortnite solo una moda o el principio de algo más grande?
14. **Zul'Gurub y la narrativa emergente**, por Federico Iván Ruera 83
Del error informático al estudio epidemiológico.
15. **Panóptico Cyberpunk**, por Durgan A. Nallar 89
¿Por qué nos atrae tanto la fusión de humanos y máquinas? ¿Cómo es el futuro?
16. **Fotografía In-Game**, por Lucas Manchini 97
Una nueva forma de disfrutar, apreciar y experimentar un videojuego.
17. **Los Speedruns como metavideojuegos**, por Guido Giambartolomei 101
Cuando los jugadores se apropian del juego y crean otras reglas.
18. **Del bit al pit**, por Fernando Coun 103
Videojuegos, simulación y realidad en el automovilismo.
19. **Videojuegos y construcción del Self**, por Nicolás M. Crescenzi 107
Una forma de interpretar las diferentes experiencias de nuestra historia.
20. **Otros mundos**, por Gabriela González 111
Videojuegos: ni tiempo perdido, ni alejamiento de la realidad.
21. **La Revolución de Mayo será roleada o no será**, por Sergio Andrés Rondán 117
La ludificación como propuesta superadora en el ámbito de la educación.
22. **Un universo de posibilidades educativas**, por Sofía Alamo 121
Maimoverse, un universo narrativo desarrollado colaborativamente por estudiantes de Universidad Maimónides.

NIVEL 3

23. **Nazis, extraterrestres y maldiciones**, por Diego Cánepa 131
Nine Witches: Family Disruption, la mejor aventura gráfica hecha en Argentina.

24. **De qué hablamos cuando decimos videojuegos argentinos,** por Juan Lomanto 137
De dónde venimos y hacia dónde vamos.
25. **Made in Chile,** por Alejandro Alaluf 141
Un panorama de la industria de videojuegos en el país trasandino.
26. **Videojuegos por las nubes,** por Lionel Zajdweber 145
El «Netflix de los juegos» en Latinoamérica. Los orígenes, presente y qué puede ocurrir en el futuro de cloud gaming.
27. **La influencia de los juegos Flash online en la industria,** por Max Ferzzola 151
Una incubadora de talentos independientes y de experimentación sin fin.
28. **¿Por qué jugamos FPS?,** por Daniel Contarelli 161
Fantasías de poder en la línea de tiro.
29. **Caballeros andantes,** por Cecilia Barat 165
Cómo imaginar un futuro para la creación de contenidos originales.
30. **Inteligencia al servicio de los videojuegos,** por Daniela López de Luise 169
Una relación complicada entre simplicidad, eficiencia y beneficios de la mejora.
31. **De la mecánica al código,** por Gastón Caminiti 173
El rol de los motores como solución tecnológica en la producción de videojuegos.
32. **El lado oscuro del entretenimiento,** por Javier Semeñenko 179
Instalado en todos los ámbitos de la vida, ¿cuáles son sus potenciales efectos?

BONUS

33. **R.O.V. La Void abierta,** por Santiago Villa y Alejandro R. Villa 188
Un juego de rol de mesa para conquistar los Reinos de Void.
34. **Mover un robot,** por Gastón Caminiti 195
Un ejercicio de programación.

Editorial

Parecería que **Ludorama** surgió de casualidad, por capricho, en una noche de cuarentena, cuando el tiempo se estiró y nos empezó a «rendir más». Y con rendir más nos referimos a ese excedente de tiempo y espacio para dedicar al ocio —*il dolce piacere di non fare niente*— que para neuróticos como nosotros se transforma en un vacío creador. En vez de aprovechar disfrutando de las horas improductivas, se nos ocurren cosas para hacer. ¿Qué tal una revista de videojuegos?

Pero las casualidades no existen, al menos en este caso. Porque **Ludorama** es producto de una serie de causalidades. Corría el invierno de 2019 y —ya no recordamos bien cómo ni por qué— abrimos unas jornadas de encuentros para conversar viéndonos las caras. La idea era romper el aislamiento que generan, paradójicamente, las redes sociales digitales donde sentimos estar hablándole a un fantasma, borrachos, en una mesa de bar.

En busca de nuestro salón de tertulias, luego de dar varios tumbos en pizzerías imperiales que nos saqueaban los bolsillos —ya de por sí mermados por la crisis— y en cafés notables por su acústica diseñada para bloquear cualquier intercambio verbal, echamos el ancla en el Bar Río.

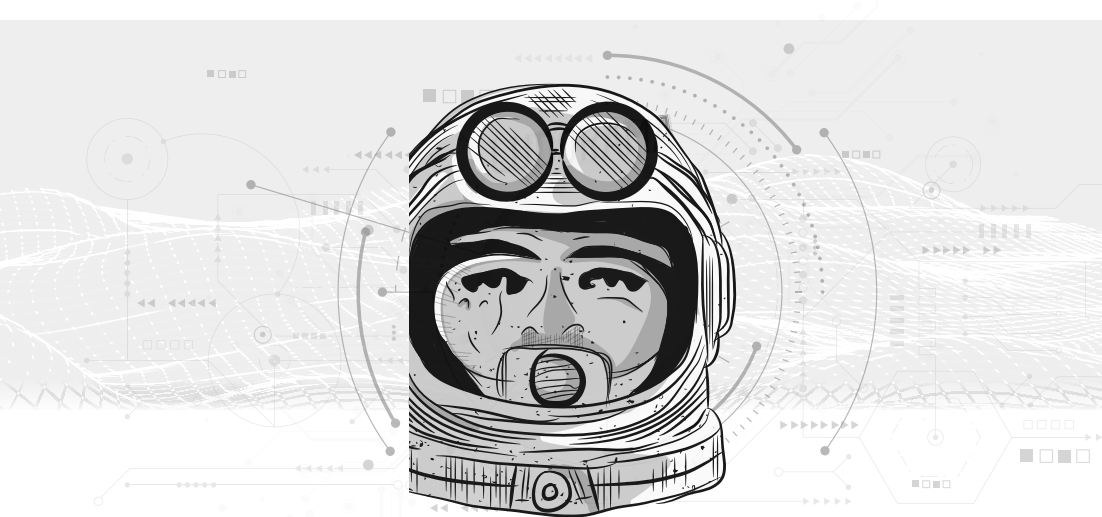
Tal vez esté poblado de cucarachas y el baño no sea su punto más sobresaliente, pero es uno de esos lugares en donde la gracia todopoderosa del mozo no se discute.

—Mozo, un tostado de jamón y queso.

—No, le voy a traer pollito grillé con ensalada —dice apuntando con el dedo con la bandeja de escudo.

Pero lo que más nos gusta es el cartel de neón donde se lee la palabra «Río» con la letra i que remata en forma de palmera. Suena a los sombreros frutales de Carmen Miranda, a muchacha de Ipanema, brisa tibia y películas de los años cincuenta. Pero, adentro, es un bar de mala muerte, rara avis en el Buenos Aires de Starbucks, Whoopies y cervecerías artesanales.

En la esquina múltiple entre las calles Sarmiento, Aníbal Troilo y Río de Janeiro empezamos a reunirnos los viernes a la nohcecita. En esas mesas se habló de todo con el mismo nivel de compromiso: juegos, política, encuentros cercanos del tercer tipo, historietas, proyectos locos, arqueología e historia, hasta se evaluó la conveniencia de crear un sindicato. La pandemia desbarató nuestros sueños, pero no tanto.



No pudimos, o no tuvimos ganas de retomar las tertulias por zoom. Pero algún run run quedó en el aire porque casi todo el elenco estable de los tertuliantes respondió al llamado a las armas cuando gritamos ¡*Ludorama!*

Aquí estamos, unos meses después, presentando este bonito proyecto editorial. Hubo que darle forma. ¿Para qué una revista más de videojuegos que nadie espera ni necesita? Y decidimos hacer la publicación que deseábamos leer. Sin noticias ni novedades: para eso están los portales de internet. Sin reviews de videojuegos: hay excelentes revistas que ya lo hacen y muy bien. Sin imágenes: son lindas, pero no nos alcanzaría la biyuya. **Ludorama** terminó siendo una revista-librito, en blanco y negro, con mucho texto porque está pensada para leer (sí, para leer y pensar).

Ludorama es una revista de ensayos, cuyo eje temático son los juegos en todos sus formatos. Buscamos analizar y problematizar la relación de los juegos con la sociedad, con la educación, con la ciencia, con la industria, con la cultura, con la política, con el arte, con la filosofía. En fin, con todo lo que se nos ocurra, porque la idea inicial fue escribir notas en las que cada autor tenga la libertad de hacer un link especial entre algún aspecto de los juegos y otra cosa. La ambición de **Ludorama** es abrir un espacio para crear pensamiento y compartir ideas.

Menos mal que a los primeros entusiastas se nos sumaron personas muy valiosas que mejoran muchísimo esta propuesta.

La revista es digital y gratuita, disponible en todo el orbe desde nuestra página web. Pero para quienes necesiten de la palabra tallada en tinta y papel, disponemos de ejemplares que se imprimen bajo demanda con un costo accesible. Nos proponemos editar cuatro números anuales, uno con cada estación del año.

Queda así inaugurada la temporada Primavera 2020 y, como los grandes modistos del mundo, estamos ya trabajando para la edición Verano 20-21.

—Cecilia Barat
Octubre de 2020

TO THE MOON

Una hermosa historia apta para todo público y que te llevará a transitar el pasado de una manera diferente. Un juego que no te durará más de cinco horas pero te va a dejar pensando. **RECOMENDABLE** para un domingo raro y existencial. No lo juzgues anticipadamente y mandate a la experiencia. No te vas a arrepentir.

GENITAL JOUSTING

¿Estás encerrado en tu casa desde que arrancó la cuarentena con algunos familiares y solo tienen un mando para jugar? Genital Jousting, un party game multijugador muy económico que permite jugarlo tanto de manera local como online hasta para ocho jugadores y que se puede jugar de a cuatro **CON UN SOLO JOYSTICK**. Es lo que estás necesitando para tu vida. Te prometo que esta maravilla te dará **HORAS Y HORAS** de risas y satisfacciones. **ATENCIÓN:** se trata de pitos y de culos.



LUDORAMA



Roberta Williams

■ Por **LUCAS ROBLEDÓ**. Cinéfilo. Ilustrador. Redactor. Streamer. Ex Game Designer y Producer. Horror fan. Aprendí a querer más a los animales que a las personas. Mi BFF se llama Leona. [Twitter](#) [Instagram](#) @LucasRobledo

Siempre creí que Roberta Williams no tiene la fama que se merece. No fue «la esposa de», como muchas veces se la ha llamado. Roberta fue quien, de alguna forma, cambió por completo el estilo narrativo de los videojuegos; además de pionera en el género de las aventuras gráficas, es un estandarte de la industria de los videojuegos.

Érase una vez en... California

Roberta Heuer nació el 16 de febrero de 1953 en California, y desde muy pequeña ya mostraba gran fascinación por los cuentos de hadas. Tenía una imaginación frondosa que su madre alimentaba. Le proponía inventar historias que la niña luego narraba e interpretaba delante de sus padres. Mirados en retrospectiva, esos momentos de la vida de Roberta que la hacían feliz luego se convirtieron en su carrera, su medio de vida.

El 4 de noviembre de 1972 se casó con Ken Williams, a quien había conocido mientras cursaba sus estudios. En 1979, ambos unieron sus pasiones y crearon Sierra On-Line, empresa distribuidora y desarrolladora de videojuegos que más tarde se conoció como Sierra Entertainment, y desde 2008 fue absorbida por Activision. Pero no importa el presente, volvamos a los maravillosos tiempos de antaño.

La propuesta que lo cambió todo

La pareja unió sus dos pasiones; mientras Roberta era una artista con todas las letras, Ken se dedicaba a programar. Ambos estaban fascinados por el mundo de los videojuegos. Por eso mismo fue que un buen día Ken llegó a su

casa con un juego nuevo, llamado *Adventure*: se trataba de la primera aventura conversacional de la historia. Ambos quedaron fascinados de lo que se podía lograr, ella desde el lado artístico y él desde lo técnico. Algo que no era tan complejo una vez que entendieron cómo funcionaba el juego.

Así es como en mayo de 1980 nace *Mystery House*, la primera aventura gráfica de la historia. Roberta había escrito, en pocas semanas, una pequeña novela de misterio con influencias del juego de mesa *Cluedo* —conocido como *Clue* fuera de Inglaterra— y de la literatura de Agatha Christie. Al principio, Ken no estaba entusiasmado con la idea de crear un videojuego, pero ella insistió. El hombre contaba con una Apple II que no era lo suficientemente poderosa para manejar el nivel visual que Roberta necesitaba para su historia; porque, al contrario de lo que habían visto en *Adventure*, ella consideraba que su historia sí debía tener unas lindas visuales.

Apostar a lo nunca visto: innovación y amor al arte

Con esa excusa fue que compraron una VersaWriter, una tableta con brazo mecánico donde Roberta se sentó y dibujó, con mucho tiempo y paciencia, las setenta escenas que fueron parte del juego. *Mystery House* contaba la historia de un detective que debía recuperar unas joyas valiosas que se encontraban en una tenebrosa mansión. Mientras investigaba, pasaba el tiempo, y los demás huéspedes iban muriendo uno a uno. Como protagonistas, teníamos que seguir las pistas que nos guiarían hasta el asesino, antes de convertirnos en su nueva víctima.

El juego fue lanzado bajo On-Line Systems y vendió más de diez mil copias, lo que hizo entender a la pareja que iban por el buen camino. La siguiente aventura gráfica que escribió Roberta fue *Wizard and the Princess*, que ya incluía gráficos en color gracias a una técnica de tramado que podía simular una cantidad mayor de tonos que los seis originales que permitía la Apple II. Estos dos juegos fueron parte de una saga que se llamó *Hi-Res Adventures*, a los que se sumaron *Cranston Manor* y *Ulysses and the Golden Fleece*. Con *Mission Asteroid*, también parte de la saga, tomaron otro rumbo —más adolescente—: era un juego más simple y con menor dificultad, lo que hizo que la empresa fuera duramente criticada por la prensa.

Sin perder el tiempo frente a las críticas, Sierra Entertainment contrató a varios artistas para dibujar las aproximadamente 1400 áreas que tenía su próximo título llamado *Time Zone*. El juego, que tenía como centro los viajes en el tiempo, tuvo una dificultad tan elevada en sus puzzles que se vieron obligados a abrir una línea telefónica para que la gente consulte y solicite pistas para poder avanzar.

El sueño que empezaba a tomar forma

Con fama en la industria y una buena espalda en experiencia y narrativa, en 1983 hacen el juego basado en *The Dark Crystal* del director Jim Henson, una de las primeras películas donde Industrial Light & Magic ponía —valga la redundancia— su magia. La prensa en general consideró que el videojuego había superado la propuesta del film. Como si fuese poco, el juego ganaba el premio al Mejor Juego de Ordenador en la quinta edición de los Arcade Awards. La empresa ya era de las más conocidas de la industria y todo lo que generaba se convertía en oro.

En un principio, se argumentó que eso que Roberta soñaba de niña —sus tan preciados cuentos de hadas— se iba a convertir en realidad. Y fue justamente con la saga *King's Quest* que la escritora cumplió su sueño de crear y presentarle al mundo su propio cuento de hadas, además de ganarse el respeto de toda la industria. El juego fue la primera aventura animada en 2.5D, lanzada en 1984, y tuvo un total de ocho entregas. A partir de la quinta, y para hacer frente a su competidor LucasArts, la saga implementó el sistema de point and click, que mantuvo de ahí en adelante en todos sus juegos.

La primera mujer protagonista en una aventura gráfica

Pero fue recién en 1988, con *King's Quest IV*, que Roberta haría un cambio revolucionario, no solo en la forma de contar historias, sino en su propia experiencia: el juego tenía como protagonista a una mujer, la princesa Rosella, considerada la primera mujer protagonista en una aventura gráfica. Roberta, además de atraer a un público femenino al mundo de los videojuegos, quería resaltar el esfuerzo de destacar como mujer en un mundo de hombres. Con más de 400.000 copias vendidas, Roberta no estaba conforme y quería darles más protagonismo a las heroínas de las historias que llevaba en su cabeza.



Roberta había escrito, en pocas semanas, una pequeña novela de misterio con influencias del juego de mesa Cluedo y de la literatura de Agatha Christie.



En 1989 nace *The Colonel's Request*, donde la protagonista se llama Laura Bow. El juego tiene un importante costado adulto, en comparación con lo que se venía viendo por parte de la empresa. Tomaba la premisa de *Mystery House*, ya que era un personaje que tenía que ir a un lugar desconocido donde los otros personajes iban muriendo uno a uno y había que investigar por qué y quién los estaba matando. Era una aventura detectivesca que agregaba la impronta narrativa de poder interrogar al resto de los personajes con un sistema de diálogos mucho más avanzado.

Phantasmagoria, donde la autora desata su lado oscuro

The Colonel's Request tuvo mucho éxito y obtuvo una secuela, de la que Roberta no formó parte, ya que estaba repartiendo su tiempo entre la séptima entrega de *King's Quest* y *Phantasmagoria*, el juego que la iba a cambiar para siempre. *Phantasmagoria* se lanzó en 1995 y contó con un presupuesto de cuatro millones de dólares, dos años de desarrollo y un guion de más de 550 páginas, algo fuera de lo común en la industria de los videojuegos. Era el proyecto más ambicioso de Roberta Williams, y se vendía en una versión de siete CD-ROMs, por sus gráficos diseñados en 3D y actores reales digitalizados.

En la historia del juego había, una vez más, una protagonista femenina. Era la primera vez que la escritora se sintió completamente libre de plasmar todo su amor por el cine de terror, en uno de los juegos más *gore* de la historia. Incluso hoy en día, si hiciéramos un listado, se lo podría situar entre los diez más sangrientos. Está claro que la búsqueda de Roberta venía siendo una narrativa más adulta, que pueda conectar con otro tipo de público. El juego fue duramente criticado al igual que amado. No por el *gore*, sino por una escena de violencia de género bastante explícita.

Las 550 páginas de guion de *Phantasmagoria* eran cuatro veces más que las de cualquier juego grande promedio, sin contar las cien páginas adicionales de guion gráfico. El juego era entretenido, complejo y no mantenía la premisa —un tanto lineal— de varios juegos de la época, donde para acceder a nuevas localizaciones había que resolver ciertos puzzles. En *Phantasmagoria* estaban casi todas habilitadas, y era un mundo realmente inmenso para una aventura gráfica, con un inventario enorme y con objetos que podíamos utilizar en diferentes momentos.

Muchas de las críticas fueron por el *gore*, pero algunas apuntaban a que Roberta no quería quedar catalogada como una autora de historias para adolescentes y, en su búsqueda de un público más adulto, había desatado su lado más oscuro, alejándose por completo de la saga *King's Quest*. Aunque el propio juego traía una opción para «autocensurarse», fue prohibido en varios

países. Gracias al éxito de *Phantasmagoria* salió una segunda parte llamada *Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh*, pero Roberta no tuvo nada que ver en su desarrollo o historia.

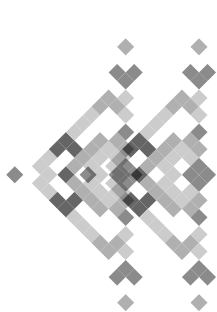
Antes de retirarse de la industria, Roberta hizo *King's Quest: Mask of the Eternity*, una entrega que poco tenía que ver con el resto de la saga por estar colmada de oscuridad y violencia, donde ya no se veía al héroe con su bondad heroica sino que tocaba cuestiones más terrenales. Además, el juego era en 3D y rompía el eje de las aventuras gráficas anteriores añadiendo mecánicas de combate, con muchos toques de RPG. Ese año el juego estuvo nominado a una gran cantidad de premios como «mejor aventura de 1998», pero perdió en la gran mayoría contra *Grim Fandango* a pesar de que, sorpresivamente, tuvo un margen de ventas muchísimo mayor que el juego de LucasArts.

Roberta Williams en palabras

En 1983, dio una entrevista a *Antic Magazine* donde dijo: «*Mi objetivo es crear la mejor historia. Quiero que la gente se vea tan inmersa en ella que sienta que está allí. Esto nunca se ha dado en películas, libros o videojuegos, pero creo que dentro de veinte años habrá algo que yo pueda crear que aportará el elemento definitivo a la hora de experimentar una historia. Ahora mismo no sé qué será, pero me entusiasma el hecho de que pueda revolucionar la industria del entretenimiento*».

En 2006, la entrevistan para *Adventure Classic Gaming* y le piden que defina lo que es una aventura gráfica: «*Una historia interactiva basada en puzzles y obstáculos que superar, con mundos que explorar. Creo que el género de aventuras nunca perecerá, como tampoco desaparecerá ningún tipo de narrativa o inquietud por contar historias*».

Y no estabas para nada equivocada, querida Roberta.



Está claro que la búsqueda de Roberta venía siendo una narrativa más adulta, que pueda conectar con otro tipo de público. El juego fue duramente criticado al igual que amado.





Mi amor por Jane Jensen

LA MADRE DE GABRIEL KNIGHT

■ **Por RAMÓN MASOVETZKY.** Aficionado a la historia antigua y los mitos, aventurero gráfico y asiduo llegador tardío de todas las experiencias de la vida. Sus escritos raramente expresan la bola de emociones en su cabeza, su poco vocabulario tampoco lo ayuda mucho.

Mi cariño y admiración por Jane Jensen había empezado tarde, como todo en mi vida. Más o menos fue en 2002, cuando *Gabriel Knight: Sins of The Fathers* (1993) llegó a mis manos en un viejo CD de dudosa procedencia. Tenía catorce años y estaba terminando la primaria en el viejo sistema EGB, que se arrastraba y se caía a pedazos como un zombi.

Vivía en el conurbano, más parecido a Nueva Orleans que a Schloss Ritter, más precisamente en Lanús, donde los sacrificios umbanda con gallinas en las vías del tren eran moneda corriente. No salía como los demás pibes y, como ahora, no sabía nada de nada.

Rodrigo estaba muerto pero seguía sonando, y la cumbia villera tenía de rehén a todo mi curso, que empezaba a salir de joda los sábados y se jactaba de que habían transado, como mínimo, a tres chicas cada uno. No me importaba, ni ellos, ni sus levantes, ni sus modas. Yo me quedaba en casa, soñando y salvando al mundo, algunas veces con amigos igual de antisociales que yo. Mientras tanto, Jane Jensen estaba terminando su cuarto libro.

Tardé en instalarlo porque ese CD traía varios juegos, pero cuando le llegó el turno y comencé a jugarlo, ya la presentación me deslumbró: las pesadillas de Gabriel, las imágenes entrecortadas y ese piano de fondo dándole tensión. ¿Qué era todo eso? Afortunadamente el día comenzaba y el café de la librería *Saint George* era un oasis para Gabriel luego de otra noche turbulenta. Esa librería, aun cuando la trama se ponía cada vez más oscura, era un santuario inviolable para Gabriel, al menos hasta el sexto día. Cuando por fin lo terminé, quedé loco con ese mundo oculto, con las sectas, la brujería y las librerías. Necesitaba leer, necesitaba saber más. ¿Quién no quiso tener una librería de ejemplares antiguos al terminar el juego? Yo sí, ya no quería ser policía, ni bombero, ni pirata.

Mientras yo sumaba una ilusión que la orientadora vocacional jamás habría imaginado, Jane Jensen ya tenía cuarenta años y había sido muchas cosas: hija de un ministro religioso, programadora, diseñadora de juegos, escritora de fantasía y ciencia ficción e incluso granjera orgánica, según sus propias palabras. Había nacido en Pennsylvania en 1963 como Jane Elizabeth Smith, y siendo la menor de siete hermanos trabajó para Sierra durante la época dorada de las aventuras gráficas como diseñadora, directora y escritora, incluso trabajando junto a Roberta Williams.

Aquel CD, hoy perdido para siempre en viejas purgas, también tenía *Eco-Quest* (1991) y *Dagger of Amon Ra* (1992), pequeñas obras de arte que también eran parte del ajuar de Jane Jensen. Qué afortunado fui que cuando se trataba de aventuras gráficas los gráficos nunca me habían importado. A pesar de llegar tarde, era un alivio.

Tiempo después logré conseguir *Gabriel Knight 2: The Beast Within* (1995), ya ni recuerdo dónde, con los subtítulos en español. Era inconseguible en aquella época y la jugabilidad era durísima. Se habían cambiado los gráficos por actores y, si bien al principio quise dejarlo por lo duro, agradecí haberlo bancado porque me regaló una historia bien contada y con varias vueltas interesantes. Una verdadera película interactiva.

Mucho más fácil de conseguir fue *Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned* (1999), que cerraría la saga, esta vez por completo en 3D.

En el ínterin, alrededor de 2007, en uno de mis paseos por las librerías de Avenida Corrientes me crucé con dos de sus novelas: *El despertar del milenio* (*Millennium Rising*, 1999) y *La ecuación Dante* (*Dante's Equation*, 2003). Jane Jensen me lo había hecho de nuevo, a mí, el que siempre llegaba tarde. Las historias eran atrapantes desde las primeras páginas, al principio solo con sutilezas e inexplicables sucesos que daban intriga y ganas de leer más. A mitad del libro, todo desbarrancaba con un giro inesperadísimo. Jensen me había hecho armar un castillito de naipes durante doscientas páginas con teorías, suposiciones y prejuicios para, a mitad del libro, tirármelo y hacer que nada de todo lo anterior tuviera importancia. La crítica especializada trató bien sus novelas e incluso algunas obtuvieron nominaciones para premios importantes en el ámbito de la ciencia ficción. Aún hoy me los sigo cruzando en librerías de usados y los he comprado varias veces para regalar.

Luego de su época en Sierra, a fines de los noventa, Jane Jensen se dedicó más a escribir que a los juegos y en la primera década del siglo XXI solo participó en el diseño de pequeños juegos de búsqueda, basados en relatos de Agatha Christie.

Para el año 2010 ya era una de mis escritoras favoritas y, como había dejado

de llegar tan tarde a todo gracias a internet, pude llegar a tiempo a su regreso a los videojuegos: *Gray Matter* (2010), con apoyo de la empresa francesa Wizarbox. Una nueva historia, que contaba con Samanta Everett (una maga ilusionista) y el oscuro profesor David Styles como protagonistas de una gran trama donde todo volvería a volar por los aires, llegado el momento.

Al poco tiempo, de la mano de Phoenix Online Studios llegarían *Cognition: An Erica Reed Thriller* (2012) y *Moebius: Empire Rising* (2014), con críticas positivas de la comunidad gamer.

La frutilla del postre, y la última aparición de Jensen en el mundo gamer, fue la reedición de su obra maestra: *Gabriel Knight: Sins of the Fathers 20th Anniversary Edition*. No solo fue una actualización gráfica sino que amplió el juego agregándole más localizaciones y más acertijos a la versión original. Esta reedición con mejores gráficos fue la puerta de entrada para que las nuevas generaciones le dieran una oportunidad al *Schattenjäger* (cazador de sombras) más famoso. Hasta la música había mejorado, se mantenían las viejas melodías pero reeditadas y mejoradas con nueva tecnología. Eso, la música. La música en los juegos de Jane Jensen siempre fue algo tan importante como la historia misma. ¿Por qué? La respuesta era simple: el compositor en todos esos juegos fue Robert Holmes, que no es otro que el marido de Jensen. ¿Quién puede interpretar tan bien tus historias sino el amor de tu vida?

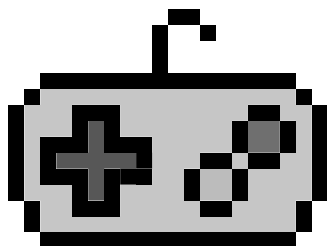
Pero Jane Jensen volvió a desaparecer después de tan memorable reedición y se alejó del mundo de los videojuegos.

¿Qué fue de su vida? Desde entonces ha escrito más de treinta novelas románticas gay bajo el seudónimo de Eli Easton, mientras vive retirada de la vida pública junto a su esposo en una granja en Pennsylvania.

Si bien no reniega de su pasado en el mundo de los videojuegos y ha dado varias entrevistas al respecto, por el momento no ha confirmado una nueva aventura gráfica con la cual volver a rompernos la cabeza.



LUDORAMA



La Family



Por **MERCEDES VALLE**. Alias Mechi, desarrolladora en vías de desarrollo. [@mechivalle](https://twitter.com/mechivalle).

¿Te acordás de cuál fue tu primer videojuego? ¿Fue en una Atari? ¿En una Commodore 64? ¿En una PlayStation?

El verano de 1998, papá trajo a casa la primera consola que tuve en mi vida. Tenía la carcasa de una SEGA Génesis, pero corría juegos de la Famicom, una de esas copias chinas a las que nos encantaba llamar «la Family». Si podías jugar a *Mario* era una Family, no había dudas.

ARGO MEGA POWER II se leía en el plástico que recubría la consola que, me enteraría quince años después, constaba de una plaquita y algunos cables. Durante esos años de infancia me había imaginado una estructura complejísima, porque los videojuegos eran magia y la magia no se hacía con un pedacito de plástico verde.

Papá trabajaba toda la semana, que la dedicábamos a jugar al *Balloon Fight* con mi hermano. De a dos, era un juego cooperativo donde tenías que pinchar globos de enemigos para ganar. Por supuesto, el fichín venía también con ese sucio efecto del *friendly fire*: si nos pisábamos, pinchábamos los globos de nuestros propios personajes. Esto llevó a un sinfín de discusiones y llantos, pero siempre volvíamos a amigarnos para seguir jugando.

Los viernes empezaba la fiesta. Mi viejo volvía del campo —hacia electrificación rural— y nos sentábamos en familia. Jugábamos todos: mamá, mi hermana, mi hermano, papá y yo. Los campeonatos se armaban alrededor del *Circus Charlie*, el *Pinball* y el *Tennis*. Cuando llovía, mamá hacía tortas fritas y nos quedábamos toda la tarde reunidos alrededor del televisor. Esa consola, esa plaquita verde mentirosa, nos dio los mejores momentos de aquellos años felices.

Así comenzaba mi fanatismo latente por *El Rey León*, que duraría hasta estos tempranos años de adultez. Había un cartucho en particular que ponía cada vez que volvía de la escuela: en la tapa estaba la imagen de Simba adulto



sobre la Roca del Rey. Pero cuando lo ejecutaba, aparecían *Los Autos Locos*. Nunca me cuestioné el porqué de ese crossover tan extraño. Me conformaba con jugar como Simba, pero caminando en dos patas.

Mucho más tarde también descubriría lo que era un *bootleg*, la copia china de algo. Resultó ser que alguien había agarrado el juego de *Los Autos Locos* y le había pegado la imagen de Simba donde debería estar la de Patán. Esta actividad se conoce como *ROM hacking* y está replicada en miles de juegos clásicos. Todo era truco, pero nunca dejaba de ser divertido.

En el barrio nos intercambiábamos los cartuchos. Sale *9999 en 1*, entra *Contra*. ¿Tenés el *Excitebike*? ¡Te lo cambio por el *Ice Climber*! Y así íbamos probando juegos nuevos y muchas veces perdiendo grandes títulos en manos del más vivo del grupo que siempre te dejaba con algún *Gyrodine*. Cómo odiaba el *Gyrodine*.

En algún momento llegó a mis manos *Chip & Dale: Rescue Rangers 2* y fue la primera vez que me emocioné realmente con un juego. A la historia no la entendía porque estaba en inglés, pero las ardillitas viajaban por una cocina, un frigorífico y hasta una casa embrujada. Todo estaba bien, desde los diseños de los enemigos hasta la complejidad de los niveles que nos tomó unas cuantas veces superar.

En aquel tiempo muchos juegos no duraban más de una hora. Había excepciones a la regla, pero nuestros humildes cartuchos eran efímeros y de alguna manera nunca nos aburríamos volviéndolos a pasar. La misma aventura una y otra vez. Los mismos enemigos, los mismos niveles, nunca nos cansaban.

Ah, una triste realidad nos quedó de esa época: el cartucho de *9999 en 1* tenía solo quince juegos.

A mis doce años llegó la primera computadora a casa. El internet salía por el mismo lugar que el teléfono, así que las chances de navegar entre las categorías de minijuegos.com eran escasas. «Cortá que me va a llamar la abuela» —decía mamá— y ese era el fin de la partida de algún juego hecho en Flash que había demorado una hora en cargar y del cual solo habíamos pasado el primer nivel.

Conociendo mi desgracia, mi mejor amiga me regaló un CD que tenía grabado el *Project 64*, un emulador de Nintendo 64. Se lo había regalado su primo más grande, que era fanático de *Diablo* (juego, no criatura), cuando vio que estábamos totalmente embebidas en la cultura Pokémon y los juegos de Game Boy tenían demasiado texto para nosotras.

En ese momento no sabíamos qué era un emulador ni cómo funcionaba, pero los juegos eran alucinantes. Dos clics en un nombre de la lista y estaba-

mos en un universo nuevo.

Lejos de las dos dimensiones de la amada Family, PJ64 me ofrecía un Mario modelado en 3D y un montón de aventuras nuevas. *Pokémon Stadium 2*, *Kirby 64: The Crystal Shards*, *Star Fox 64* y *Bomberman Hero* acompañaban las tardes eternas de una preadolescencia feliz.

Siempre que jugaba, ponía de fondo el disco *Guau!* de Árbol. Cuando comenzaba Trenes, camiones y tractores, era hora de meterse en los televisores del *Gex*, en las pistas del *Diddy Kong Racing* o en los cuadros del *Super Mario 64*. En 2005, mi hermana me llevó a un recital de la banda y mientras bailaba *Suerte!* pensaba en ese nivel de los dinosaurios en *Gex* que tanto me costaba pasar. Porque los videojuegos son un poco eso: cuando llegan a tu vida, llegan a toda tu vida.

La PlayStation 2 nunca entró a mi casa. Las consolas se ponían cada vez más caras y ya no podíamos darnos lujos como en aquel 98 lleno de juegos de NES. Para mi suerte, la computadora podía hacer mucho más que navegar por internet y ejecutar el *Buscaminas*.

Hubo un sucucho en la peatonal de Paraná, mi ciudad, que se llevó todos nuestros ahorros. El primero de los juegos no estaba pensado para nosotros. *GTA Vice City* nos recibía en una ciudad estadounidense con autos para atropellar gente y pistolas para matar y robar bancos.

A veces no era seguir la historia, sino simplemente subirse a un auto, poner Radio Espantoso y recorrer la ciudad a toda velocidad escuchando *La vida es una lenteja*. Los pequeños placeres del gaming. Cuando estábamos aburridos respetábamos todos los semáforos. Cuando estábamos *muy* aburridos, hacíamos que la policía nos persiguiera hasta con tanques militares, para apretar ESC y escribir «leavemealone». Toda una proeza del hacking.

Había una cierta fascinación en ver jugar a mi hermano al *Need For Speed Underground 2*. Viniendo de una familia fierrera, Fede tenía la habilidad de manejar autos virtuales con una naturalidad increíble. No me cuesta entender el fenómeno de los youtubers de gaming ni del mismísimo Twitch, porque para mí no era necesario estar frente a los controles para disfrutar del juego.

Casi en la misma época llegaba a nosotros el *Age of Empires*, pero nunca pudo ser tan interesante para la Mechi de trece años como el *Age of Mythology*. El concepto era el mismo, pero el hecho de jugar con criaturas mitológicas de las que era fanática —mi primera gata se llamó Anaitis, por la diosa persa del amor— para mí era mucho mejor. En AOE no había gigantes de hielo ni fénix.

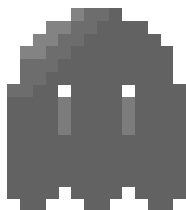
El disco del *Sims* tenía una clave larguísima, pero una vez instalado se convirtió en un hobby inevitable. Largas horas creando una casa perfecta. Nos salvamos de que, en aquel entonces, no se podía modificar demasiado a los personajes porque habríamos gastado más tiempo del que teníamos. ¿Pero qué estoy diciendo? ¡Éramos chicos, tiempo nos sobraba!

Y como nos sobraba, un día un noviecito del secundario me ayudó a crear una cuenta en el *Mu*, mi primer MMORPG. Poco recuerdo ya de las tardes en Lorencia matando monstruitos para avanzar de nivel y así llegar a resetear la cuenta un montón de veces: un concepto que hasta el día de hoy me resulta absurdo.

De lo que me acuerdo a la perfección es que ese juego me ganó los amigos que en el barrio antes no me hablaban, porque no teníamos nada en común. Y los videojuegos son también eso: amigos, lazos, un tema de conversación que te puede acercar a casi cualquier persona en el mundo, porque todos jugamos a algo aunque sea una vez.

Los juegos me traían a papá a casa después de toda una semana de trabajo, me traían a la familia reunida en el living alrededor de un payasito que tenía que saltar anillos de fuego parado sobre un león. Me trajeron una relación estrecha con mis hermanos y, como soy la más chica, me llevaron a comprender que Luigi no es un símbolo de humillación, sino una invitación a compartir.

Los juegos me trajeron grandes aventuras y, muchos años después, me trajeron hasta Buenos Aires, donde decidí que quería dedicarme a crear videojuegos para devolverle a la industria un poco de todo lo que me dio y, de paso, que muchos otros chicos nunca dejen de tener historias que contar, lazos que formar y familias que unir alrededor de una pantalla.





y su aporte al desarrollo cultural de los videojuegos modernos

■ **Por GUILLERMO SEPÚLVEDA CASTRO.** Sociólogo. Especialista en Gamificación, docente e investigador de videojuegos. Fundador del Ciclo «El Último Arte». Contacto: guillermo@badgeheroes.com

Sega. Service Games. ¿Suena simple, no? Para muchos lectores que pasan por aquí no dice nada, pero para los que vivieron en la era Sega, recuerdos infinitos rebrotan en su alma.

Hablar de Sega es hablar del iniciador de una de las guerras más cruentas del mundo gaming. Algo que si quisieran asimilarlo con las actuales «rencillas comerciales» contemporáneas, sería realmente incomparable, hermanos míos.

Como muchos ya sabrán, Sega no fue la primera gran empresa en enfrentarse a la gran «N» ya que antes lo hizo Atari, pero con errores estratégicos muy notorios que hablaremos en otra ocasión.

Y es que hablar de guerras hoy en día es algo que parece casi inevitable. Pero hablar de «guerras de consolas» es algo que solo apetece, al parecer, únicamente al mundo gamer.

¿Pero qué consecuencias sociológicas trajo consigo esta «Gran Guerra de Consolas»?

En términos comerciales —y cómo muchos deben saber— la consolidación

de Nintendo y su victoriosa Super NES fue la que ganó por lejos con el gran *Donkey Kong Country*.

Al parecer, para Nintendo, «DK» era la bestia salvadora. La apuesta de Nintendo y Rare marcó no solo un diferencial gráfico, sino además de mecánica, ludicidad e inmersión jamás sospechados.

Pero más allá de aquello, la generación de 16 Bits detonó una feroz guerra a dos frentes. A ojos de muchos, esto fue consecuencia del afán de posicionarse comercialmente, pero en realidad se jugaba mucho más que dinero.

«Genesis hace lo que Nintendo no»

Mensaje publicitario del inicio de la Guerra de Consolas

Esta competencia nos dejó la consolidación del videojuego como industria cultural, esto es, inició la consideración de la industria como vía productora de contenidos fiables o, por qué no decirlo, un medio de comunicación digital confiable para difundir determinadas marcas, simbologías y en definitiva ideologías, vengan de donde vengan.

Pero en términos conceptuales, ¿qué significa que el videojuego haya pasado a ser una *industria cultural*? Según la literatura especializada, los inicios del concepto emergen del pensamiento de la llamada Escuela de Frankfurt.

Los autores definen que la verdadera fuerza del concepto de industria cultural reside en la relación estrecha que mantiene con la producción, debido a que se forma una relación de dependencia económica esencial para el sostenimiento de la estructura cultural. El *amusement* (que se puede traducir como entretenimiento o diversión) tiene como objetivo sacar al trabajador de los medios de producción, abstraer su mente con el fin perverso de que al día siguiente vuelva al trabajo con renovadas fuerzas. En este punto los autores realizan una crítica voraz de todo el sentido de las industrias culturales: «la industria cultural defrauda continuamente a sus consumidores respecto a aquello que les promete»¹

Para la Escuela de Frankfurt, entonces, la industria cultural era considerada

1 Horkheimer, Max; Adorno, Theodor, *Dialéctica del Iluminismo*, Ed. Sudamericana, Buenos Aires, 1988.

no más que un «aparato de dominación ideológica del capitalismo» Es decir, posee solo un objetivo: Dinero y Poder.

¿Pero es tan así hoy en día? ¿Son los videojuegos un instrumento de dominio ideológico del capitalismo demoníaco?

Antes de abordar esta pregunta es necesario mencionar lo que otros autores, más contemporáneos, plantean igualmente con respecto a las industrias culturales.

Enrique Bustamante y Ramón Zallo ofrecen otra perspectiva. Zallo define la industria cultural como «un conjunto de ramas, segmentos y actividades auxiliares industriales productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebidas por un trabajo creativo, organizadas por un capital que se valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo con una función de reproducción ideológica y social»²

Se establece que el concepto se asentó debido fundamentalmente a dos factores: la expansión del mercado cultural como forma específica de extensión de la cultura y la producción cultural como manufactura con valor propio. Incluso, argumenta que «el propio diseño del producto llega a formar parte sustancial como valor simbólico».³

La industria cultural, bajo esta visión, pasa de ser una «forma demoníaca del capitalismo», a tomar un «uso más propio e independiente». Y esto demarca no tanto un cambio de concepto sino además un real cambio de lo que significa ser una industria cultural.

¿Y esto qué tiene que ver con los videojuegos y con Sega?

1. En primera instancia, la mirada demoníaca de los videojuegos tiene un correlato con la perspectiva conservadora, proveniente de la Escuela de Frankfurt, muy cuestionada por muchos gamers a propósito de las críticas hacia el contenido no viable para niños, la adicción, etc.

2. Que la Guerra de Consolas, según la perspectiva demoníaca o la nueva visión de autores como Enrique Bustamante y Ramón Zallo, tiene dos formas de interpretarla totalmente diferentes.

3. Si según el pensamiento de la Escuela de Frankfurt esta guerra solo sería una guerra económica del capitalismo, según la otra perspectiva, en realidad es necesario afirmar que el videojuego es un medio de comunicación (artístico, cultural, etc.) no necesariamente ligado al capitalismo dominante.

Dicho esto y afirmando que ambas posturas poseen algo de razón, es necesario optar por una mirada justa y equilibrada, ¿No creen?

Que el videojuego sea una industria cultural no significa que sea necesariamente un instrumento de dominación, y por supuesto que tampoco podríamos concebirlo sólo como un medio artístico neutro, ya que siempre hay

2 Zallo, Ramón, *Economía de la comunicación y la cultura*, Ed. Akal, Madrid, 1988.

3 Zallo, op. cit.

un autor detrás, que posee siempre su propia perspectiva ideológica sobre el mundo, lo cual no es malo, sino humano.

Entonces, ¿qué podemos afirmar sobre el impacto sociológico de la llamada Guerra de Consolas (SNES vs Sega Genesis)?

1. Es importante considerar que esta Guerra de Consolas estuvo contextualizada en un período de alto crecimiento industrial donde era propio luchar por un espacio dentro de las demás industrias culturales en boga: hablese del teatro, el cine y la televisión (no hablaré de la radio ya que se encontraba —años 90— en declive en comparación a las mencionadas)

2. Dicho esto, más allá de quién ganó, la industria del gaming logró consolidar un espacio significativo desde donde las empresas desarrolladoras pudieran ser consideradas como formato viable de reproducción de nuevas narrativas. Basta con ver la inmensa cantidad de videojuegos de películas (más allá de si son buenos o malos), así como de temáticas de contingencia.

3. Qué decir del desarrollo mayor y en alza de videojuegos relacionados con el mundo del RPG, demostrando que las videoconsolas podían llegar a narrar historias de alta complejidad y con alta calidad inmersiva.

4. A esto se le suma el enorme legado de los videojuegos de pelea como así también de los llamados *Beat'em up*, claro reflejo del potencial para desarrollar videojuegos competitivos en tiempos de plena consolidación gaming. Aquí incluyo, además, la gran gama de videojuegos deportivos y de carreras de autos.

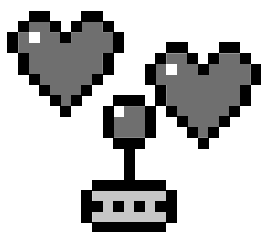
Entonces, ¿las guerras solo traen destrucción?

Al parecer esta Guerra de Consolas abrió las puertas al coraje tecnológico en la industria gaming, aquello que le faltaba de alguna u otra forma a Nintendo en su tranquilo gobierno.

Este es el gran legado de Sega. Digan lo que digan, dio el puntapié para traer una Guerra Creativa. ¿Una higiene en la industria? ¡Pues que vengan más Guerras!

¿Cuál será la próxima, hermanos míos? Espero con ansias el fruto de las guerras que vendrán. ¿Ustedes no?

LUDORAMA



Los jueguitos

IMAGINARIO COLECTIVO

■ **Por MAURO DE GREGORIO.** Game Designer y profesor de biología. Matedependiente y adicto al rol en todos sus formatos. [@degma](#)

Hagamos un breve repaso de los orígenes de la industria, sin entrar en demasiados detalles. Como es de público conocimiento, la industria de los videojuegos no es nueva. De hecho, es más antigua de lo que la mayoría piensa. Entre los sabios historiadores todavía no logran ponerse de acuerdo sobre quién fue la persona que se lleva el galardón por haber creado el primer videojuego.

Muchos consideran que el honor es para William Higginbotham, creador de *Tennis for Two* (1958), quien usó a modo de monitor un osciloscopio — instrumento para visualización de señales eléctricas— conectado a una computadora analógica para llevar a cabo aquella pionera hazaña.

En la otra esquina, tenemos a Ralph Baer, que en 1950 se le ocurrió una genial idea: conectar algo al aparato de TV para que el usuario pudiera recibir más que solo entretenimiento de manera pasiva. Recién en 1966 obtuvo el visto bueno del fabricante de televisores Magnavox y, tomando prestada la idea de *Tennis for Two*, nació el famoso *Pong* para la primera consola de mesa de la historia: Magnavox Odyssey.

La eficacia de una publicidad radica en el público objetivo. Generalmente, en una publicidad de alimentos o bebidas se ve a una familia compartiendo la mesa. Para el lanzamiento de la Magnavox Odyssey, hicieron un comercial de TV que apuntaba a un ámbito familiar: todos felices jugando, mientras afuera nevaba.

En aquellos tiempos no había competencia ni segmentación de mercado. Se vendía siempre para toda la familia. Incluso, años más tarde, las consolas Atari y Coleco llevaron a cabo la misma estrategia de marketing. En 1983 una crisis puso en jaque a la industria de los videojuegos. Fueron varios los factores:

- **Saturación:** el mercado se había plagado de consolas y clones de las mismas. Todos veían el potencial de la industria del desarrollo de videojuegos. Todos querían hacerlo. Lo lógico.
- **Competencia:** los costos de una computadora no eran los mismos que los de una consola. Pero podía ejecutar mejores juegos, además de ejecutar otro tipo de programas.

Para 1985 la gente había perdido el interés en los videojuegos y la industria tuvo unos números aterradoros. Apareció por parte de Nintendo la gloriosa NES, con juegos originales y con el dorado y reconocido «sello de calidad». La industria se volvió a activar y empezaron a llover consolas con juegos muy variados. Los números dejaron felices a todos.

Para finales de los ochenta, el único lugar donde se podía encontrar consolas de videojuegos era en las jugueterías. Estas tenían los productos segmentados por edad y por sexo. A las consolas las pusieron en el sector de juguetes para varones —muchas hoy lo siguen haciendo—. Y para marcar aún más esa separación, Nintendo lanzó una revista donde se promocionaban torneos de videojuegos. Con esto podían ver rango etario y conocer un poco más a su público objetivo. Muchas series de televisión y películas se encargaron de reforzar este estereotipo.

La tecnología no es un componente separado de la sociedad, ambas evolucionan en conjunto. La ecuación es sencilla: se inventan las computadoras y nacen los videojuegos. Surge internet y se desarrollan los juegos en línea. El auge de los deportes electrónicos ayudó a visibilizar la industria de los videojuegos. Con torneos —muchos de ellos con premios millonarios— y con diversas marcas patrocinándolos, incluso fuera del ámbito.

La mayoría de los equipos estaban (y están) conformados por adolescentes y varones. Esta imagen refuerza el imaginario colectivo. Ciertamente es que el ambiente de los deportes electrónicos puede tornarse bastante tóxico cada vez que hay una presencia femenina en un equipo. Lamentablemente, esto es algo que como sociedad tenemos que trabajar para erradicar.

Por otro lado, la mayoría de los videojuegos hoy son desarrollados tomando como segmentación el grupo etario. Esto es lógico, puesto que no es lo mis-

mo desarrollar un juego de plataformas como *Sonic Manía* o un FPS como *Doom Eternal*. Es decir, se basan más en el rango de edad que en el sexo.

No. No hay edad.

En su informe «2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry», la Entertainment Software Association (E.S.A.) desacredita los conceptos erróneos comunes asociados con los jugadores de videojuegos. Los puntos destacados de la encuesta fueron:

- » Los jugadores de videojuegos tienen más probabilidades de seguir estilos de vida más saludables con un promedio de siete horas de sueño durante la noche, mientras que el 32% medita regularmente;
- » El 90% de los padres prestan atención a los juegos que juega su hijo, y el 57% de los padres disfrutan jugando con su hijo al menos semanalmente;
- » El 74% de los padres cree que los videojuegos pueden ser educativos para sus hijos;
- » El 84% de los padres declaran estar al tanto de las calificaciones de los videojuegos; y,
- » Las mujeres representan el 46% de los jugadores de videojuegos.

Hoy, en pleno 2020, hay gente que sigue sosteniendo el mismo pensamiento de los años noventa. Es decir, argumentan que trabajar en el desarrollo de videojuegos, ser un jugador profesional, un *streamer* o cualquier otra actividad vinculada, es una pérdida de tiempo. No es un empleo de verdad.

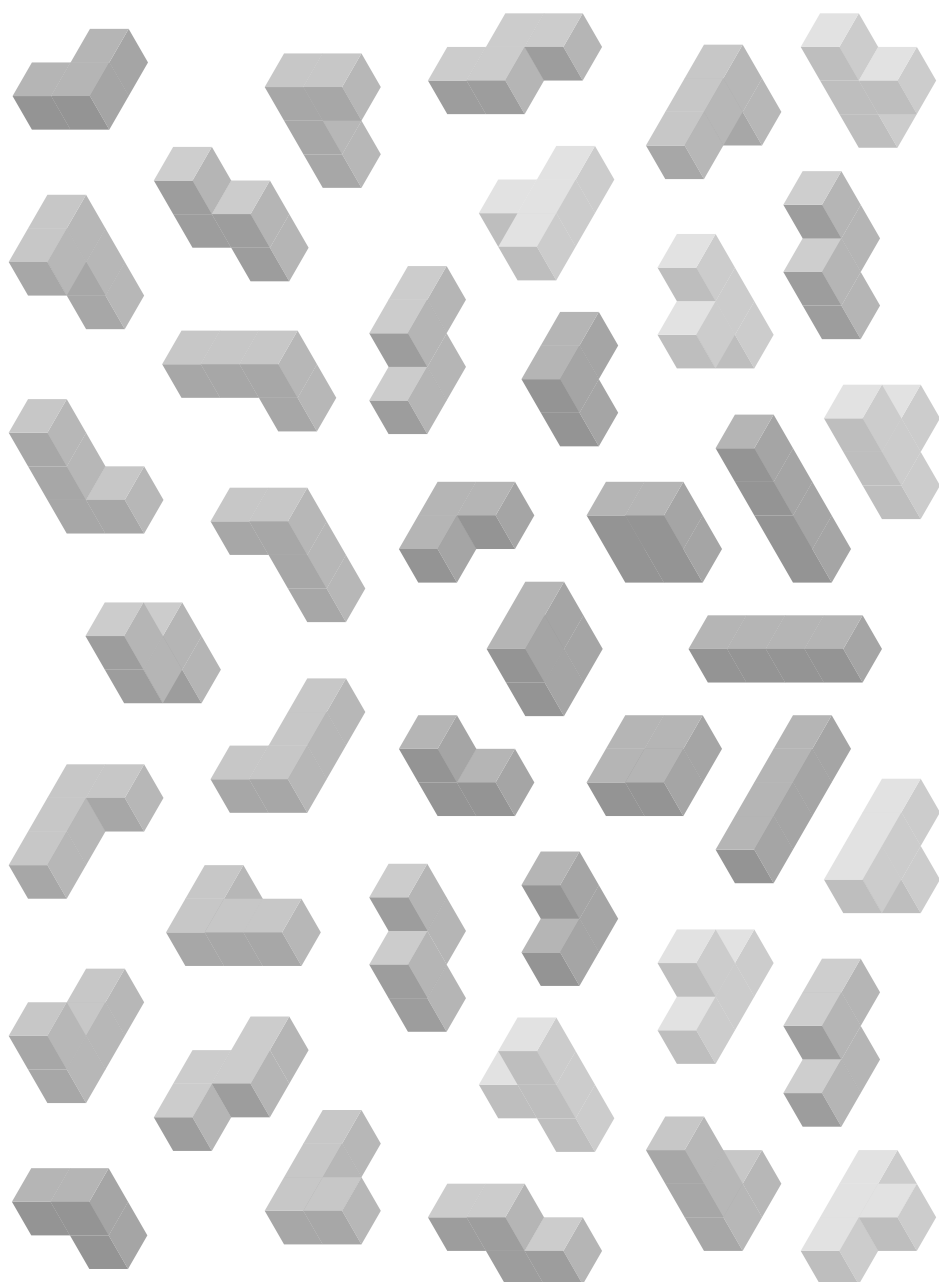
Sin embargo, la definición de empleo es la *generación de valor a partir de la actividad producida por una persona*. Entonces, ¿por qué a muchos les cuesta entender que la industria de los videojuegos son empleos reales? Se sorprenden cuando ven a un adulto de treinta años hablar sobre un videojuego, o se horrorizan cuando los ven jugando. Peor aún cuando se trata de una mujer.

El entretenimiento es para todos. La música, la pintura, el deporte, el cine, la literatura. Los videojuegos son una «nueva» forma de entretenimiento. Los videojuegos son una fuente de empleo. Los videojuegos trascienden las barreras del género y las edades.

*Algún día tendrás la edad suficiente
para empezar a leer cuentos de hadas otra vez.*

C.S. Lewis

LUDORAMA



Alekséi Pázhitnov

■ **Por HERNÁN PANESSI.** Periodista especializado en cultura joven. Conductor de FAN el Programa y editor de El Planteo. Juega bien al Age of Empires 2 y bastante mejor al Mortal Kombat 3. [@hernanpanessi](https://twitter.com/hernanpanessi)

1984, Unión Soviética. Allí, sulfúrica, la presencia de un hermetismo que generaba, dentro de sus terruños, una imagen difusa de la «propiedad privada». Por caso, en su reverso, cualquier invento o producto creado por un particular se convertía en «propiedad del pueblo». Entretanto, bajo el influjo del régimen, en plenos albores de su juventud, el matemático Alekséi Pázhitnov desarrolló un puzzle. Su objetivo era emular al *Pentominó*, su juego favorito, un rompecabezas en el que uno o varios jugadores debían encajar piezas geométricas en un cuadrado de madera. Ahí, entonces, en ese envión artístico, Alekséi Pázhitnov había inventado *Tetris*, pero intempestivamente su invento ya no le pertenecía del todo.

Diseñado en sus comienzos para las computadoras Elektronika 60, *Tetris* no corría ni tenía las capacidades gráficas suficientes para funcionar. Por eso, en sus primeras versiones las piezas eran caracteres de texto: letras y números emulaban de forma eficiente las hoy famosas piezas. Sin embargo, uno de los saltos de esta fábula se dio cuando Pázhitnov, junto a Vadim Guerásimov, otro joven programador, convirtieron a *Tetris* en un videojuego para MS-DOS, un sistema operativo más dinámico. Hoy Guerásimov es empleado de Google.



Y desde ahí, el primer boom: comenzaron a distribuirlo de manera gratuita. ¿Por qué? Porque cualquier regalía que generara su invención iría a parar a las cuentas del gobierno soviético: el Estado se haría cargo del juego y ellos terminarían convirtiéndose en empleados estatales. «No es una postura, son hechos, es historia», se relame el mismísimo Pázhitnov en la actualidad. Más tarde llegaría un contrato con Microsoft y el clamor popular por *Tetris* se haría sentir: jugadores de Spectrum y Atari ST ya podían viciar con el rompecabezas soviético.

«El juego que consiguió escapar de la URSS», decían las tendenciosas y lucrativas publicidades que llegaban desde Europa y Estados Unidos. El sesgo ideológico inclinaba la balanza hacia el presidente Ronald Reagan, tensándole el asunto a su par Mijaíl Gorbachov, después de aquellas reuniones signadas por los desarmes nucleares. Así las cosas, la popularidad de *Tetris* no paraba de aumentar mientras que ni Pázhitnov ni Guerásimov llevaban vistos ni un centavo de toda esa movida. De hecho, para finales de la década del 80 y principios de los 90, *Tetris* había vendido más de 30 millones de unidades en todo el planeta acompañando a la Game Boy, la consola portátil de la poderosa Nintendo. Su proyecto daba succulentos dividendos que ahora disfrutaba alguien más.

1991, Estados Unidos. Con la caída de la Unión Soviética, Pázhitnov dejó su tierra en búsqueda de nuevos horizontes laborales. Y, a partir de la creación de The Tetris Company y de la desaparición de las leyes comunistas en la nueva Rusia, Alekséi terminó recuperando los derechos de autor de su invención. Y fue allí cuando empezó a lanzar sus «propias versiones» para tratar de repetir aquel éxito inicial. «Estamos trabajando en una nueva versión de *Tetris* para distintas plataformas», comenta Pázhitnov, en plena celebración por el 35° aniversario de su mayor creación. Mientras tanto, sigue rompiendo récords de venta y, como cuando joven, se yergue firme con su primera obsesión: que las piezas sigan encajando donde deben.

Cuando estabas desarrollando *Tetris*, ¿creíste alguna vez que iba a llegar a ser tan popular e importante en toda la historia de los videojuegos?

De ninguna manera. Sabía que el juego era bueno porque ni yo podía dejar de jugarlo a medida que lo íbamos desarrollando y probando, pero la verdad es que jamás imaginé que iba a ser tan grande.

Inicialmente, su primera edición fue un juego diseñado con caracteres. ¿En qué te inspiraste para crearlo?

Yo jugaba mucho un juego que se llama *Pentominó*, que es una caja con figuras hechas a partir de cinco cubos. De ahí su nombre «penta», que quiere decir

«cinco» en griego. Y básicamente hay que ordenar las piezas como un rompecabezas para ir formando otras figuras. Pero, cuando ponés las piezas de nuevo en la caja, se empieza a complicar porque tienen una determinada manera de encajar. Entonces, la idea surgió de querer jugarlo en la computadora.

El juego se creó en el año 84 pero se dice que hasta mediados de la década del 90 no pudiste cobrar ningún dinero porque todas las regalías que generaba iban hacia las arcas del gobierno ruso. ¿Esto es cierto? Y de ser así, ¿qué sentiste al no poder cobrar nada por tu invento?

Sí, es completamente cierto. Durante el comunismo, el gobierno ruso no aceptaba ningún derecho ni nada que tuviera que ver con la propiedad intelectual e individual de nada. El juego era bueno y la gente estaba muy interesada, así que decidí publicarlo sin derechos porque si yo empezaba a pelear por los derechos del juego al intentar publicarlo, muy probablemente jamás se hubiera publicado. Y la historia sería otra.

Entonces, ¿cuál era tu postura respecto al régimen comunista?

Fue hace mucho tiempo y todo el mundo sabía que era un sistema corrupto e inhumano. No es una postura, son hechos, es historia.

¿Cuál es el motivo que te llevó a crear *Tetris*?

Siempre fui un apasionado por los rompecabezas, los acertijos y todo tipo de juegos o entretenimientos del tipo intelectual, de lo que tenga que ver con el ingenio. Así que podría decir que lo que me llevó a crear *Tetris* fue buscar un nuevo entretenimiento para mí y para mis amigos.

¿Es cierto que existe la posibilidad de que se haga una película acerca del *Tetris*? De ser así, ¿qué preferirías? ¿Una película acerca del juego o una película a propósito de tu vida?

Tuve la posibilidad de leer guiones de películas de *Tetris*, guiones de película sobre el juego, y guiones de películas sobre mí, pero si realmente se llegara a concretar algo, me gustaría que sea una película sobre *Tetris*. Que sea casi mágica y que tenga tintes fantásticos.

El juego se conoce mundialmente, todos lo han jugado alguna vez, pero sobrevuela una duda existencial, ¿tienen nombre las piezas de *Tetris*?

No sé, todo el mundo las llama de formas diferentes. Nosotros les asignamos letras, la «L», la «T», la «S». De paso, quiero contar que una vez conocí a un hombre que tenía tatuada la «T» de Tetris y se había tatuado unas alas. Así que

esa pieza, para él, se llamaba «Ángel» y me pareció bien.

¿Tenés alguna pieza favorita o alguna que no te guste?

Sí, mi favorita es la «J» y la que menos me gusta es la «O», el cuadrado, porque no podés girarla. Lo cierto es que no sirve para mucho.

¿Qué videojuego estás jugando ahora?

Juego muchos videojuegos pero los que más me gustan son los rompecabezas, como el *2048*, o el *Puzzle & Dragons*. También juego mucho a *World of Warcraft*.

¿En qué estás trabajando?

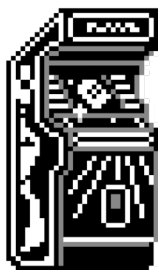
Dejé de trabajar con el *Tetris* original hace mucho. Estamos trabajando en una nueva versión de *Tetris* para distintas plataformas, así que tengo que supervisar que todas funcionen como corresponde, pero no se van a hacer más cambios del juego original. Eso sí: estoy pensando en una versión multijugador.¹

¿Y estás involucrado en algún otro videojuego por fuera del universo referido al *Tetris*?

Estoy haciendo puzzles para distintas app stores, siempre los he jugado y he trabajado en ellos, pero aún no puedo decir nada porque no tenemos nada concreto, ni nada cerrado del todo

¹ En el momento de la entrevista ya había numerosas variantes de *Tetris* para dos o más jugadores, pero es posible que Pázhitnov se refiriera a *Tetris 99*, publicado para Nintendo Switch en 2019. [N. del E.]

LUDORAMA



Videojuegos sobre ruedas

UNA EXCURSIÓN A LOS ARCADES ARGENTINOS

" Por **SERGIO ANDRÉS RONDÁN**. Editor en Revista Replay, croto digital, karateka de la patria, profesor de educación primaria y militante del software libre. [@soldantorre](#)

Una idea que se inició entre humo de puchos, partidas de *Street Fighter* y charlas de cerveza se transformó en realidad. Los arcades independientes salieron de gira federal arriba de un micro escolar.

Leer: Escaleta de guion

Odio tener que explicar siempre la existencia de los arcades nacionales. Los fichines se encuentran presentes en nuestro país desde los inicios de la industria misma, pero, en los últimos diez años, se gestaron una serie de desarrollos de arcades independientes. Dentro de esa tanda, sin lugar a dudas, *NAVE Arcade* del estudio Videogamo.inc fue el primer impacto de una avanzada que no dejó de crecer año a año. Tras su llegada a mediados de 2012, comenzaron a surgir arcade tras arcade.

Surgirían así los Trucho Toys, amos del cirujeo y el hacking, creadores del pinball *Cacaborg*; los ácidos muchachos de Shitty Games con su *Capitán Menopausia*; la fábrica de jueguitos de Tumba, dueños de *Mad Rollers* y *Tumba Arcade*; y la posmodernidad del jueguito de mano de Waman Studio, quien

lanzara el primer arcade VR del país, el *Fuga VR*, entre otros tantos.

En charlas en el Arcade Club Social, partidas de *1943* y *Dobotone* de por medio, la comunidad de desarrolladores deliró con la idea de tener un colectivo propio para salir a recorrer el país con los arcades argentinos: se ganaría soberanía en el transporte y federalismo videojueguil. Esta idea, que había quedado flotando, comenzó a tomar forma a mediados de 2018 cuando el INCAA abrió la convocatoria de un concurso para serie documental televisiva bajo la temática «videojuegos». Fue así que Mulata Films (*Mentira la Verdad*, *Bibliómanos*, entre otros programas de TV) contactó a Hernán de Videogamo.inc y este le comentó la idea del colectivo. Les encantó y *Videojuegos sobre ruedas* daba sus primeros pasos con escaletas de guion y reuniones con la productora.

Mirar a: Mapa de Argentina

La idea original era realizar una gira federal de dos semanas al interior del país, atravesando las inmensidades de la pampa húmeda: Rosario, Santa Fe y Córdoba. De allí, nos acercaríamos a tierras cuyanas atravesadas por vides y los imponentes Andes: San Luis y Mendoza. La vuelta sería otra epopeya digna de un Lucio Mansilla: el bondi retomaría la pampa infinita para encontrarse con el Mar Argentino en la localidad de Reta. Luego, el retorno a la unitaria capital.

Las inclemencias del tiempo, la inflación y la Argentina en sí misma hicieron que este viaje se acortara drásticamente, quedando como itinerario las ciudades de Rosario, Córdoba, Calmayo, Villa María y un evento final en Buenos Aires. Pero a no desanimarse: la victoria ya era absoluta, pues una veintena de arcades nacionales saldrían por la Panamericana arriba de un colectivo escolar.

Agarrar: Lista de arcades argentinos

Con el itinerario organizado, faltaba definir qué arcades viajarían y, para esto, el único requisito era que quisieran viajar: ¡no los íbamos a dejar afuera porque no tuvieran plata en la SUBE!

La lista de juegos se compuso así:

- » *NAVE Arcade* y *Dobotone*, de Videogamo.inc
- » *Tumba Arcade*, *Mad Rollers* y *Perra Force*, de Tumba Games
- » *Fuga VR*, de Waman Studios
- » *Trucho Gol* y *Cacaborg*, de Trucho Toys
- » *Juanito Arcade*, de Game Ever Studio



- » *Trucotron*, de Playland
- » *Line Wobbler*, juego invitado a la gira, desarrollado por el alemán Robin Baumgarten
- » *Super Proyecto Isaac*, de Placeholder Studios
- » *Shitty Arcade*, de Trucho Toys y Shitty Games
- » *Army of One*, de Andrés D'Onofrio
- » *Tunnel*, de Fede Portillo (Jupitron)
- » *Black Heart*, de Andrés Borghi
- » *Carreras LED*, del Team Gallardo
- » *Ana María Arcade*, de la comunidad de desarrolladorxs

Una totalidad de 18 arcades, muchos de ellos conteniendo más de un juego.

Uno de los motivos del viaje era encontrar nuevos desarrolladores y desarrolladoras que quisieran poner su juego en un arcade. Para esto, se montó durante el viaje el *Ana María Arcade*, un fichín reciclado de un viejo mueble, bautizado en honor a la leyenda de los arcades argentinos. Fue Ana María Malagamba quien le dio identidad a los fichines argentinos, pues de su mano salieron las marquesinas icónicas del país: cualquier persona que haya pasado por un salón de arcades en Argentina conoció su enigmático nombre, con el cual firmaba todas sus producciones.

Encender: Motor del colectivo

Uno de los últimos ítems a tachar del checklist fue la adquisición del colectivo. Mediante una exhaustiva búsqueda a través de páginas de dudosa moralidad y viajes de madrugada al Conurbano profundo, se pudo comprar el colectivo, apenas un mes antes de dar inicio al viaje, pautado para el 6 de septiembre de 2019. En la última semana de agosto, se comenzaron los trabajos para poner a punto el colectivo: se dejaron solo los cuatro asientos delanteros y se agregó la puerta del medio, que se hallaba deshabilitada porque el micro se utilizaba como colectivo escolar.

El 5 de septiembre, veinte horas antes de la partida, dieciocho arcades se congregaron sobre la avenida Díaz Vélez, frente a Parque Centenario, donde se hallaba estacionado nuestro colectivo. Calzado aún con mi guardapolvo docente, pedaleé directo hacia allí para ayudar en las tareas finales de acondicionamiento del bondi: la puesta de las luces, las persianas americanas, el cargado de las máquinas y otros menesteres. *A new quest will start from here.*

Usar: Bitácora de viaje

La travesía comenzó el viernes 6 de septiembre y, como toda aventura,

arrancó con la resolución de un puzzle: el bondi llegó a las 10 a la productora, y luego de estacionarlo, no arrancó más. Mientras Sepu gritaba que *si habían matado a un fiscal de la nación tranquilamente podrían sabotear un bondi*, el resto de nosotros nos preparábamos para esperar y esperar. La jornada anterior había sido eterna y todos estábamos mal dormidos. La salida, pautada para las 11, se fue estirando y ante esto, sacamos el *Trucho Gol* a la calle y nos pusimos a jugar, mientras las cámaras aprovechaban para filmar. Y no, no estuvo guiñado: simplemente la batería no había logrado cargarse lo suficiente.

Manganeta va, manganeta viene, pudimos poner el bondi en marcha y arrancar hacia nuestro destino. En una combi manejada por un extraño personaje al que llamaremos Bufarracio viajaban Sepu, Panulo, H, Maxi, Paloma, Pedro, el Robot, Moco, Ber Sektor, Jupitron, Toni Leys, Pecsimax, Pontura y el resto del equipo de Mulata. El privilegio de viajar en el bondi lo tendría quien escribe: tenía que cumplir con mi rol de «cronista de viaje», y siempre al lado del Pela, el conductor. Nos acompañaban, además, Maite, directora del documental, Luz, una de las productoras, y dos cámaras. Más gente no podía viajar porque no había más asientos. No teníamos interés en ser multados por tener personas viajando paradas entre dieciocho máquinas y equipos de filmación.

Llegamos a Rosario alrededor de las 20 y estacionamos directamente en el Combo Cultural, una especie de bar/centro cultural donde nos estaban esperando desde hacía unas cuantas horas. Ante la mirada absorta de los peatones, comenzamos la tediosa y reumática tarea de descargar y mover arcades. Para gordos nerds barbudos cuyas articulaciones se usan solo para mover palancas y apretar botones, resulta una tarea insalubre. Sobre todo si a la directora se le ocurre mover el *Cacaborg* cada media hora para hacer una toma distinta.

Mientras Toni Leys hacía delirar a la audiencia con sus teclados, me dediqué a escurrirme y beber entre la gente. Estar microfoneado y con una cámara que te enfoca a cada rato no es algo a lo que estoy acostumbrado. Por eso, me acercaba a Sepu y hablábamos sobre la muerte de un fiscal de la nación constantemente, para ver si, en una de esas, algo de ese delirio salía como ruido de fondo.

Se hizo la medianoche y nos fuimos convirtiendo en calabazas. Había que partir, porque los días de rodaje son intensos y arrancaríamos muy temprano. En menos de lo que un jugador pierde en *NAVE*, desenchufamos todas las máquinas y pusimos rumbo al hostel de la muerte donde nos tocaba descansar. Decidí bañarme e irme a dormir: el resto de la banda tuvo otros planes que mejor no contar.

Agarrar: Llave de la prisión

A las 7:30 habíamos desayunado y estábamos prontos para partir hacia el Centro Especializado de Responsabilidad Penal Juvenil de Rosario: en criollo, una cárcel de menores. Nubes de resaca se mezclaban con un cielo gris tétrico que se unían a los altos paredones, alambres de púa y garitas del puesto de control. Hicimos el ingreso cuatro veces seguidas para lograr un truco de cámara que escapaba a mi nula comprensión del tema. Pero meter un colectivo con arcades y nerds resacosos, temerosos de la posible incautación de estupefacientes varios, tenía su gracia. Lo que no fue gracioso fue pasearse por los pasillos de la cárcel: celdas, gritos, cumbia escuchada en equipos destartados; todo mientras empujábamos el *Cacaborg*, el *Tumba*, la *NAVE*... no dejaba de ser muy extraño.

Nos instalamos en un patio, montamos la escena fichinera y se fueron acercando los pibes de a tandas: tenían entre trece y diecisiete años. Formaban parte de un grupo que participaba de talleres de programación: jugaban emocionados. Comenzó a salir el sol por sobre aquellas sombrías nubes. Entre chistes sobre la ubicación secreta del porro y la posibilidad de robarse el colectivo, los pibes fueron jugando y riéndose. Fue una experiencia distinta a todo lo que había vivido antes.

Huimos de allí para almorzar y acampar sobre la Costanera, frente al Monumento a la Bandera, que se hallaba copado por un evento masivo de pastores evangélicos que gritaban y cantaban extasiados.

Montamos todo dando el aspecto de una feria arcade medieval: gordos barbudos fumando y bebiendo, máquinas diseminadas alrededor de un colectivo escolar, niños y niñas sacados jugando *Mad Rollers* o *Trucho Gol*. Y detrás de todo esto, el inmenso Paraná con los barcos transoceánicos que vienen y que van, junto con las cámaras que todo lo registraban y que ya empezaba a odiar. ¡Déjenme dormir la siesta tranquilo, maldita sea!

Para las 19, el sol ya había caído, la temperatura bajaba y el vermouth barato en gaseosas de tercera marca no dejaba de circular. Fue el combo mágico para el show final de Toni Leys y Pecsí Max, coronados por la fría brisa que venía allende el Paraná, los vapores del alcohol y las luces de las cámaras. A las 23 estábamos volviendo al hostel y muchos de mis camaradas decidieron salir de expedición para comerse los famosos «torpedos», sándwiches autóctonos de Rosario. Yo, como buen señor, decidí irme a dormir y descansar.

Hablar con: Policía de Córdoba

La pampa es infinita e inabarcable. Avanzamos hacia Córdoba capital y solo vemos soja, soja y más soja. El viaje se hace eterno, como las llanuras y los campos: los arcades chillan bajo los sunchos y las productoras se debaten sobre una toma peligrosa: que la combi y el bondi se pasen mutuamente en medio de la autopista. Sucede lo obvio: tras unos kilómetros de maniobras ilegales, la policía nos detiene. Pánico y locura en la banda de los arcades. Pero no pasa nada más que un reto mínimo por la imprudencia cometida. Salimos indemnes de esta y el sol comienza a caer mientras nos vamos adentrando en Córdoba. Nos dirigimos al Mercado Alberdi, donde se repite la tediosa tarea de descargar todos los arcades y montarlos. A estas alturas, las articulaciones de todos los gordos barbudos que viajamos están a la miseria.

Lo más interesante de aquel día fue la vuelta al hostel, el peor de todos. Afuera se mostraba como un buen bar palermitano, pero por dentro era una ex clínica de rehabilitación con los papeles muy flojos. Las camas no eran camas sino estructuras de hierro mal soldadas: para poder dormir ahí sin riesgos había que darse la antitetánica.

Ir a: El sendero de las facultades que se bifurcan

Llegar a la Universidad Provincial de Córdoba es un quilombo, más cuando no está claro a cuál de todas las facultades que hay en el inmenso predio tenés que ir. Tras una hora de vueltas, llegamos a un playón inmenso, vacío, la explanada de la Facultad de Artes: ¡nadie sabía que íbamos! Pésima organización, queridxs productorxs. Esta vez decidí alejarme un poco de todos y pasar un tiempo solo. Me fui hacia la Facultad de Matemática, Astronomía, Física y Computación de la Universidad Nacional de Córdoba, a encontrarme con un colega, Nicolás Wolovick. En su laboratorio dentro de la facultad, Nicolás tiene un equipo fascinante: una computadora de la empresa Microsistemas, una de las primeras hechas y diseñadas en el país en el año... ¡77! La máquina es una locura total: puro fierro, chapa y un diseño muy acorde a las terminales sci-fi de cualquier película de bajo presupuesto. «En la época de la *plata dulce*, los bancos y casas de cambio necesitaron equipos para poder procesar más rápido las transacciones. Ahí apareció Microsistemas e hizo esta máquina, muy poco conocida», me cuenta Nico. La tiene completa, incluso con la gigantesca disquetera, de jocho pulgadas!

Nerdeada va, nerdeada viene, vuelvo al colectivo en el preciso momento en que está siendo bautizado con el nombre que lo acompañaría hasta su deceso: *Bondizord*, el mobile arcade bondi. Lo veo allí todavía, debajo de una gigantesca bandera argentina que ondea tras los cielos cordobeses. Las horas

pasan, se suceden taller tras taller, hasta hacerse de noche, cuando caemos en la terrible realidad: volver a dormir en esas camas oxidadas sin tener nuestra vacuna al día.

Jugar con: Niños enloquecidos

Nos levantamos con lluvia y mal dormidos. El colectivo pasó la noche en un estacionamiento tan alejado como inaccesible: nadie sabía a ciencia cierta cómo llegar y los GPS nos hicieron dar decenas de vueltas hasta que, luego de una hora de atravesar bulevares, avenidas y callejuelas, llegamos. Sin lugar a dudas, esta fue la *quest* más difícil de toda nuestra aventura.

Salimos nuevamente a la ruta con destino a la escuela rural de Calmayo, un pueblito a 100 km de la ciudad de Córdoba, en medio de las sierras. La combi, con el resto del grupo, se adelantó y comenzó el periplo a través de un violento camino de ripio, pudiéndonos avisar a tiempo que sería imposible avanzar por allí. Mientras esperábamos que dieran la vuelta, paramos en una explanada donde los caminos se bifurcaban hacia Colmayo o San Agustín. Había niños y niñas con sus guardapolvos yendo y viniendo, extrañados por nuestra presencia. Como buen docente, me acerqué a charlarles: ayer había sido el día del maestro y ya extrañaba a mis alumnos. Intenté que me enseñasen el baile del *Fortnite* pero mis discapacidades motrices me impidieron mover la cadera a la vez que mis brazos.

Cuando la combi llegó, arrancamos hacia San Agustín, un típico pueblo hispano con una plaza central, iglesia, municipalidad y escuela alrededor. Mientras las productoras intentaban comunicarse con alguna autoridad que nos permitiera montar nuestra feria en la plaza, el resto de la banda se trepaba a los árboles, acariciaba perros o buscaban, furibundos, algo para masticar. De fondo comenzó a crecer un murmullo: eran las voces de niños y niñas de San Agustín que se abalanzaban sobre los fichines que estaban siendo descargados. Un torbellino de preguntas y exigencias empezó a circular en el aire: *¿qué es esto? ¿para qué es este botón? ¿qué premios te da? ¿cuánto sale jugar?*

De esa parva de niños se destacaba Valentino, que con suerte tenía diez años. Canchero, simpático, amoroso y mandado: te compraba con la mirada, con la sonrisa y la insistencia ingenua que tienen a esa edad. Se pegaba a las máquinas, a nosotros, a las cámaras, a todo. No lo hacía con afán altruista, ni ególatra de ser el centro: lo hacía porque estaba fascinado. No entendía nada de lo que estaba sucediendo pero comprendía que era algo único y que no podía perderse ni un segundo de todo eso. Tanto él como el resto jamás habían visto un arcade. Ni siquiera sabían lo que era. Cuando vieron el *Cacaborg*, pensaron que era una *redemption machine* y preguntaban «qué peluche te podés ganar».

Son las 7 de la tarde pasadas, el sol ya se fue y Valentino se pasea entre el *Bondizord*, la combi y los arcades que se van retirando. Ayuda a subir cosas, hojea unas *Replay*, se pasea triunfante con el pin de Sega Genesis que Hernán Sáez le regaló. No quiere irse. Pero nosotros tenemos que partir. Nos espera una de nuestras últimas paradas, en Villa María. Este día fue hermoso y, por suerte, Valentino quedó immortalizado en el capítulo 3 de *Videojuegos sobre ruedas*.

Mirar a: Mujeres cordobesas

Nuestro querido Horacio, conductor de la combi, nos dejó una escena digna de una película de Porcel. En viaje por tierras cordobesas, la combi fue detenida por efectivos policiales. El agente se acercó a Horacio, que bajó la ventanilla y atinó a decir «¿qué tal las mujeres cordobesas?» Una hermosa carta de presentación que desató una lluvia de carcajadas y un apodo nuevo: Bufarracio. El exabrupto pasó a menores y, sin darnos cuenta, habíamos llegado de noche a Villa María: esta vez, el hostel era un lugar habitable.

A la mañana nos dirigimos a la Tecnoteca, un hermoso y moderno centro cultural de Villa María. Montamos nuestro salón de arcade, y los Trucho Toys su stand de venta de muñecos y rarezas: un VHS en su blister original de la gira de Juan Pablo II por Sudamérica; a su lado, San la Skeletor y Pedo-Filia. Una buena colección que le llamó la atención al intendente. Creo que no tenía plata porque no les compró nada. Mala decisión, señor intendente.

A estas alturas del viaje, ya pronto a regresar a la unitaria Buenos Aires, el *Ana María Arcade* había recolectado algunos juegos. Si hubiéramos organizado mejor las cosas podríamos tener más. La realidad es que hubo poca convocatoria, porque hubo nula difusión. ¡Todo fue hecho tan a pulmón! Aun así, el documental quedó hermoso, prolijo y profesional y uno se olvida de todo el alambre que usó para solucionar cuanto imprevisto surgía.

Para coronar nuestra gira, nos desquitamos con un recital improvisado de The Kenko, banda formada por los Trucho Toys. Conseguimos un bar donde nuestros amigos pudieran tocar, o, mejor dicho, romper las pelotas. Cuando The Kenko comenzó, la poca concurrencia huyó despavorida: cuando nos dimos cuenta, solo quedábamos la banda de los arcades. Qué pena, compatriotas cordobeses, que no hayan apreciado el techno-punk-rock-drogadicto de los Kenko.

Pero todo llega a su fin. Había que volver. Esta vez, yo viajaría en la combi, al igual que las productoras y cámaras: de esta manera, otros cuatro afortunados podrían experimentar la comodidad de hacer 700 kilómetros en los asientos de *Bondizord*...

Llamar a: Auxilio mecánico

La jugada me salió muy bien, porque a las alturas de Baradero, *Bondizord* la quedó. El Pela, Hernán Sáez, Paloma, Pontura y Moco quedaron varados a la espera de la grúa. ¿Qué le pasó a *Bondizord*, se preguntarán? Mejor no hablar de ciertas cosas. Luego de unas cuantas horas de espera, lograron rescatarlo y llegar a Buenos Aires, donde se acercaba el fin de semana y el cierre definitivo del rodaje en la *Muere Monstruo Muere* en el Teatro El Mandril.

Los recuerdos de la fiesta de cierre son los que más extraños y lejanos parecen. Es el efecto pandemia: me resulta imposible pensar en una fiesta con dieciocho arcades y cientos de personas apiñadas, dándole a los botones, a las palancas, compartiendo vasos y botellas baboseadas por otros. Ojalá podamos pronto volver al delirio de la noche fichinera. Porque esa noche fue épica en todo sentido: nunca habíamos juntado tantas máquinas para una fiesta, ni tanta gente.

Ver: Créditos finales

Fueron nueve días de rodaje. Intensos, hermosos, odiosos. Esta aventura sirvió no solo para generar un registro audiovisual de los arcades independientes argentinos, sino también para afianzar vínculos. Unió a la comunidad y nos dio impulso para soñar, crear, imaginar. Nos dio la posibilidad de sentirnos estrellas de rock de los arcades. Nos dio seguridad sobre lo que hacíamos y aumentó el valor de las máquinas, de los desarrollos, del trabajo de todos y todas. Fue una experiencia legendaria.

Ahora no tenemos fiestas, ni *Bondizord* ni arcades ni viajes: se puso todo en pausa. Nos queda el documental, las miles de fotos, las anécdotas, los píxeles. Quedan jugadores y jugadoras, armando sus kits de desinfección de botones y palancas. Quedan desarrolladores y desarrolladoras craneando nuevas experiencias de juego. Queda la manija, siempre la manija, esperando que alguien la tome, la comparta y la expanda. Queda *Videojuegos sobre ruedas* como demostración de una cultura fichinera autóctona. Recuerden siempre: *videojuego es cultura*.





Baldur's Gate

¿Por qué lo amamos tanto?

■ **Por MARIANO MONAT.** Licenciado en Historia, maestrando en Historia y Arqueología. Videojuegos y momias, un cóctel explosivo. [🐦@MarianoMonat](https://twitter.com/MarianoMonat).

Baldur's Gate es un verdadero titán. Está en la historia de los grandes juegos. Los que dieron vuelta un género, los que dieron vuelta una página. Y la salida de su tercera parte es una oportunidad para discutir, aunque sea de manera superficial, algunas intuiciones sobre «el caso *Baldur's Gate*».

Los Reinos Olvidados

Hacia mediados de los años 80, el público de juegos de rol crecía y crecía y cada vez más y más jugadores querían explorar —experimentar— las aventuras clásicas de *Dungeons & Dragons*. También querían saber más del meta-mundo que habitaba la imaginación de cada jugador y de todos ellos como grupo. Ya no alcanzaba con saber los secretos del siniestro pueblo de Hommlet —al que tanto le debe *Diablo* (Blizzard North, 1997)— o las trampas y enemigos de los pisos inferiores del castillo Greyhawk —al que también le debe *Diablo*—. Había que inventar reinos y ciudades, mares y continentes. Todo un multiverso. El más exitoso se llamó Los Reinos Olvidados (Forgotten Realms), un mundo en el cual los jugadores podían «jugar a ser», pero con una historia y un pasado imaginario de proporciones nunca vistas. Cuenta la leyenda que un mago llamado Elminster Aumar un día se apareció en casa de un canadiense, Ed Greenwood, y mientras ambos fumaban sus pipas —no sabemos bien qué sustancias—, este émulo de Gandalf le contó a su amigo Ed que había portales que unían la tierra con su mundo, Toril, y su continente Faerûn. Pero el tiempo había pasado, y los simples terrícolas habíamos olvidado su existencia, aunque de allí provenían nuestros mitos de una era de ma-

gía y dioses, de héroes y villanos; por eso su nombre: Los Reinos Olvidados.

Devueltos a la memoria gracias a las historias que tuvo a bien Elminster compartir con nosotros —y a esas hierbas del *flower power*—, el mundo de Faerûn se volvió el *setting* (universo) más popular de *D&D*, con cientos de productos, novelas, cuentos, comics... y videojuegos.

Tal era la avalancha de productos que, puestos a hacer un juego de computadora, los autores de *Baldur's Gate* —una empresa canadiense que hoy es Beamdog, en ese entonces BioWare— decidieron usar un lugar lejos y apenas explorado de los Reinos Olvidados, la Puerta de Baldur, una ciudad segundona comparada a la más reconocible Waterdeep, donde transcurrían otros clásicos *oldies* de los 90, *Eye of the Beholder* (I, II, III) y *Pool of Radiance* (1988). Todos los juegos fueron importantes, pero ninguno un clásico de los clásicos como *Baldur's Gate*.

Baldur's Gate es, de acuerdo a la Real Academia de Wikipedia, «un videojuego de rol de fantasía desarrollado por BioWare y publicado en 1998 por Interplay Entertainment. [...] Este fue el primer videojuego que utilizó el motor de gráficos Infinity Engine desarrollado por BioWare. El juego obtuvo la aclamación de la crítica tras su lanzamiento y fue acreditado como el videojuego que revitalizó el género de los videojuegos de rol».

La objetividad de una enciclopedia no puede destacar que por «revitalizar» lo que se pretende decir es «un juego increíble, ambientado en la Costa de la Espada, en el Occidente de los Reinos Olvidados, inmenso, con una historia profunda, con personajes memorables y tramas increíbles». Para cualquiera que lo haya jugado, la nostalgia puede deformar el resultado. Las técnicas narrativas desde entonces han dado un gran salto —en su soporte analógico, pero también en su soporte digital—. *Baldur's Gate* nos sumergía en un mundo gigante que podíamos explorar, con intrincados personajes secundarios, con motivaciones, deseos y anhelos, salpicado con larguísimos pedazos de texto que nos golpeaban con una historia mucho más grande que la nuestra propia. Una historia que, aunque no leyéramos (en ese entonces se leía porque uno no sabía dónde podría estar LA pista salvadora), ponía en tensión un elemento que requerirá otro estudio: ¿cómo se traducen los universos? ¿Cómo traducimos la imagen mental que cada jugador de rol tenía de su propio juego, vagamente compartido con otros jugadores por medio de productos físicos —libros y dibujos— pero que no se agotaba en los mismos, sino que existía («el mundo es más que todo lo que está escrito, es todo lo que sucede» y, lo que sucede, sucede en la mente de los jugadores, una mente que es a la vez individual y grupal)?

Por ejemplo, Minsc, el belicoso —y algo taimado— bárbaro de Rashemen,

su inseparable compañero (Boo, en el original inglés) —un hámster gigante del espacio miniaturizado—, el timorato Khalid y su mujer, la noble Jaheira, el irritante y malvado Montaron, la oscura por partida triple (era una *drow* —elfa oscura—, sacerdotisa de la diosa de las sombras Shar, y malvada) Vi-conia y muchos otros más. Unos treinta o cuarenta personajes que uno no podrá olvidar: Xzan, Edwin, Coran, Sarevok, Gorion, Imoen, etc. Todos ellos se han incorporado al mundo imaginario pero real de los juegos de rol. Así como la novela *El elfo oscuro*¹ sacudió el juego al nivel literario, Baldur's Gate lo sacudió al nivel de las computadoras. Nadie creyó que en un solo juego se podía captar con tanta fidelidad esa combinación entre imaginación, libertad y complejidad.

No está mal, ¿eh? Cuarenta personajes no jugadores, con objetivos y personalidades que, muchas veces —si no las más de las veces—, se enfrentaban entre sí.

Una gran historia sin riesgo de spoiler porque pasaron veinte años: la crisis del hierro, un conflicto político que afecta la paz de la zona, y la tangencial relación con un misterioso hombre de armadura. Este anda detrás de nuestro personaje para robarle su legado: ser el heredero natural de un dios muerto.

Pero ¿Baldur's Gate III va a correr a 600 FPS en 4K?

El lector puede preguntarse, ¿y no van a hablar de Baldur's Gate III? Sí, pero a nadie le importa. Vuelve Diego a la cancha y eso es como preguntar de qué marca son los botines. Por supuesto que nos interesa el gameplay, que estamos atentos a los gráficos, los requerimientos, las cinemáticas. Pero más nos interesa que sea un buen juego. La «experiencia *Baldur's Gate*» nunca fue ni grandes gráficos, ni una jugabilidad sencilla.

«Lo esencial es invisible a los ojos», dijo el Principito después de jugar a Baldur's unas nueve veces. Baldur's Gate es grande en la historia de los juegos porque puso de manifiesto casi como ningún otro, posiblemente, la posibilidad de traducir-trasladar el universo —como si fuera posible— de un juego de rol a un juego de computadora.

Discorre 2020 cuando escribimos esto. No tenemos dudas de la calidad mínima que tendrá el nuevo Baldur's Gate. Habría que ser muy bestia para arruinar semejante franquicia. Los trailers se ven interesantes. Todos hablan

1 *The Dark Elf* es una trilogía de novelas compuesta por *La morada* (1990), *El exilio* (1990) y *El refugio* (1991), escritas por el autor estadounidense Robert Anthony Salvatore acerca del elfo oscuro Drizzt Do'Urden.



bien de Larian Studios², la empresa a cargo. Pero, ¿nos volveremos a enamorar de los nuevos personajes como de los anteriores? ¿Repetiremos los diálogos mil veces con nuestros amigos? («¡Camaradería, aventura y espada contra espada: de lo que están hechas las leyendas!») ¿Estaremos horas pensando si nuestro gato es un gato gigante del espacio miniaturizado? Amigos, la verdad de la milanesa no la sabremos hasta que la hayamos comido.

Hay que ser conscientes de la dificultad que tiene un título para vivir a la altura de su leyenda. Un juego pionero en poner sobre la mesa todo lo anterior, y por lo tanto, muy difícil de empatar. *Baldur's Gate* fue revolucionario. Sobre el *III*, lo único que podemos decir es que nadie paga la licencia para hacer *Baldur's Gate* y meter la pata. Y si Wizards of the Coast —Hasbro— te la da, es porque algún mérito como desarrollador tenés, más allá de que podemos preguntarnos cuánto entienden de lo que venden algunas empresas (y, en el caso de Hasbro, tenemos muchas dudas).

Pero bueno, ¿para qué hacernos preguntas que no tienen respuesta todavía? ¿Verdad, Boo?

«En este mundo existen dos tipos de juegos», nos cuenta Minsc en exclusiva para **Ludorama**: «los juegos buenos que valen la pena jugarse y los juegos malos, de los que nadie contará su historia». «Boo sabe que es todo muy fácil».

² Larian Studios es una desarrolladora belga fundada en 1996 por Swen Vincke. Se especializa en juegos de rol, educativos y de casino.

Rolear en tiempos de pandemia



■ **Por MAURICIO CHAMORRO.** Ingeniero de Software y futuro Desarrollador de Videojuegos Indie. Tomador de mate amargo con yuyos, acunado por las aguas del Litoral.  @Mauri_Chamorro

Con la llegada de la pandemia se han firmado decretos con el propósito de prevenir la propagación de la enfermedad. Incorporamos nuevo léxico: ASPO, DISPO, fases de apertura, gráficos comparativos, curvas, índices y demás variables. ¡Hasta aprendimos a lavarnos las manos correctamente! Aislamiento, distanciamiento, cuarentena. Quedarse en casa, evitar reuniones y limitar el contacto con las demás personas nos afecta de manera significativa a quienes jugamos juegos de rol.

Jugar al rol (Role-Playing Game, RPG) consiste en internarse en aventuras y mundos fantásticos: misiones a realizar, desafíos a vencer, búsquedas de tesoros, batallas con enemigos mortíferos, armas mágicas y encuentros con personajes misteriosos. Comparte elementos con los juegos de la infancia de fingir ser personajes imaginarios, con la diferencia de que en los juegos de rol existen sistemas de reglas que estructuran las historias ofreciendo métodos concretos para determinar las consecuencias de las acciones de los aventureros.

Lo primero que hace cada jugador es crear el personaje que encarnará. Le da nombre, describe sus cualidades físicas y defectos, profesión y equipamiento, sus ideales, la historia de su vida.

Uno de los jugadores asume el papel de *Dungeon Master* (DM) —también llamado Game Master o director de juego— el principal narrador y árbitro del juego. El DM desarrolla aventuras para los personajes, que navegarán a través de ellas y decidirán qué caminos explorar. Para tal fin los jugadores se valen de los dados —de muchas caras y formas preciosas— para resolver si sus acciones tienen éxito o fracasan: si sus ataques impactan o fallan, si sus



personajes pueden trepar un acantilado, si se echan a un lado a tiempo para no ser impactados por un rayo, si logran convencer a un guardia para que abra la puerta de la ciudad, etc. Cualquier acción es posible, pero los dados tienen la palabra final. Luego, el DM determina los resultados de las acciones de los aventureros y narra las consecuencias.

No hay ganadores ni perdedores en el juego de rol y tampoco tiene un verdadero final, ya que cuando una historia o aventura concluye otra puede empezar. En estos casos, cuando una historia es prolongada y constante, se la llama «campana». El final del juego es una decisión tomada entre todos los participantes. Entrevistamos a tres entendidos en el asunto:

—¿Qué te gustaría destacar del juego de rol?

[**Luciano**, alias Peje. Dungeon Master durante cuatro años] *Es un lugar donde se hace uso de la magia que permite una infinidad de posibilidades. Esto quiere decir que todo lo que digas puede funcionar siempre y cuando encuentres la forma de hacerlo técnicamente. La magia también permite una mayor flexibilidad, es decir, los problemas con los que nos encontramos son más fáciles de resolver que en la realidad. También surge una narrativa colectiva, todos aportan algo, todos crean: el DM siendo narrador en tercera persona crea un inicio y los jugadores siendo narradores en primera persona lo continúan dando vida a todo lo creado. Por ejemplo, cuando un jugador cuenta que en sus años de erudito leyó en un libro sobre magia oculta cómo revivir a un ser, entonces como DM le debería otorgar cierto valor de conocimientos de nigromancia, siempre y cuando sea válido y coherente bajo el sistema de reglas con las que se esté jugando. Otra [cosa] a destacar es que a medida que un jugador se introduce inconscientemente en el personaje empatiza por completo; en ese momento, ya es el personaje y ahora esa es su vida. Hay veces donde*

veo caras de traición que impresionan, como por ejemplo en una campaña que duró un año de juego con un grupo en la que se había forjado una amistad y, de repente, uno de ellos terminó siendo un ocultista que los usaba para sus fines malvados.

[Germán, alias de Roll20: G.M. Dungeon Master por dos años] *A medida que las sesiones de juego pasan, el DM se va acostumbrando al grupo con el que está jugando. Es decir, empieza a entender cómo se manejan y puede prever cómo van a reaccionar a una situación que les proponga. Esto permite armar una serie de acontecimientos alrededor de eso intentando predecir lo que van a hacer. Sin embargo, suele pasar que no terminan haciendo lo que se espera, y eso es lo sorprendente. Como consecuencia, hacen que el DM deba actuar en el momento, recurriendo a la improvisación.*

Juegos asistidos por computadoras

Con lo dicho hasta aquí es posible determinar algunos de los tantos beneficios que brinda jugar al rol respecto a la persona y su relación con otras. Por un lado, se consolida el lenguaje y la capacidad de comunicación que se logra por medio de la narración de hechos, forzando el aumento del vocabulario por sí mismo, así también al escuchar a otros jugadores que lo hacen de mejor manera y aprender de ellos. Ofrece mejoras en las habilidades de interacción cuando en el juego se desarrollan vínculos, se habla frente a los demás, se escucha, se incita a rebatir; es importante ser asertivos y reconocidos por otros jugadores. Construye amistades duraderas que se inician en el juego y se trasladan a la vida real. Ayuda en la toma de decisiones, debido a que el juego, bajo el paraguas de la simulación y «el velo de la magia», brinda un entorno seguro permitiendo a las personas equivocarse una y otra vez hasta acertar y aprender.

El actual distanciamiento social preventivo y obligatorio, en este sentido, no favorece a las personas ni a los juegos de rol porque los hace inviables. Sin embargo, en la era tecnológica, los RPG existen en su modalidad digital, bajo el concepto de *juegos asistidos por computadoras*, que hace referencia a juegos que se llevan a cabo en forma mixta, una parte informatizada y otra parte en la vida real. Muestra de ellos son las aplicaciones móviles de tiradas de dados, hoja de cálculos de personaje, aplicaciones de escritorio para la creación de mapas, herramientas de comunicación y muchas más.

Con tecnología y creatividad —tan útiles en este contexto de pandemia— es posible contrarrestar las distancias físicas entre personas, permitiendo disfrutar los juegos de rol de formas muy variadas y favorecer el desarrollo de las personas.

Roll20.net, la free-to-play más querida

Roll20.net es una de esas herramientas que nos ofrece la tecnología. Se trata de una aplicación web que funciona como juego de rol de mesa, pero virtual. Es gratis y online, pero lo que hace brillar a esta herramienta es la creación de contenido: permite crear terrenos, colocar miniaturas y reproducir música de juego. Todo esto para generar una ambientación acorde al universo narrativo del juego y facilitar la inmersión.

Sin embargo no es tarea fácil, porque al proveer de tantas herramientas el DM se lleva gran parte del trabajo al momento de jugar.

—¿Cuál es tu opinión acerca de Roll20.net?

[**Emiliano**, alias Wolftag, Dungeon Master por dos años.] *No necesítas nada más que una cuenta. Es muy buena herramienta. Dentro de los estándares para jugar rol a través de internet con grupos de amigos, es la free-to-play más accesible. Tiene dados virtuales, whispers¹, registros de habilidades de los personajes. Permite mostrar al resto del equipo la información del personaje con un solo clic, tiene un conjunto de miniaturas para ayudar a la descripción visual, se automatizan tareas manuales con previa configuración. Da experiencia para crear métodos propios a la hora de preparar contenido. Te vas volviendo mejor escritor. Obviamente, es preferible jugar todos en el mismo lugar porque los jugadores se distraen por sucesos externos al flujo del juego y se pierde parte de la magia. En Roll20 es más complicado improvisar y no siempre el mapa se ajusta a lo que se tiene en mente.*

[**Luciano**] *Tiene la particularidad de dar una dimensión del espacio físico al juego. Se permite colocar miniaturas, tener mejor noción de combate, la cantidad de movimientos de los jugadores, cálculos de distancias para movimientos posibles y plantear estrategias. También permite sombrear e iluminar zonas dando una mecánica de revelación de mapa que le agrega inmersión. A falta de no poder juntarse físicamente, se requieren técnicas de uso para ayudar a la inmersión del juego. Sin embargo, ofrece mucha oportunidad para extender la experiencia de juego; permite crear mapas grandes (por ejemplo de 700 pies) donde los jugadores hacen desplazamientos para ir descubriendo el resto. Además tiene la funcionalidad de importar contenido como mapas creados con herramientas externas, que es lo que hago.*

[**Germán**] *La complejidad del uso de Roll20 es parte de la diversión. Si querés ser el DM te tiene que gustar. Roll20 ofrece al DM la posibilidad de crear su propio contenido, su propia historia y ambientación. Además, y muy interesante, es que tiene un espacio para buscar grupos de jugadores desconocidos con buena predisposición y solicitar unirse a sus partidas.*

1 Whispers: mensajes privados en el juego.

Acércate pequeño aventurero

¿Cómo es aprender a jugar rol a distancia? Habrá que hacerse una cuenta gratis en Roll20 y buscar tutoriales dentro del sitio web que la misma herramienta ofrece. Para no quedar abrumado con tanta información, es recomendable iniciarse como jugador. Mejor aún si es con la guía de una persona con experiencia de jugador o master usando las herramientas.

—¿Qué recomendarías para alguien que se quiera iniciar en Roll20?

[Luciano] *Roll20 tiene un tutorial bastante avanzado; no hay que ser un genio. Yo aprendí de ahí. Para un DM es un tutorial largo y se necesita paciencia. En cambio, para el jugador es mucho más simple.*

[Germán] *Es bueno que los que inician tengan un DM que los ayude en el transcurso del armado del personaje y los primeros pasos. Hay mucho material y aventuras ya armadas. Como DM se debe leer los módulos, aprender lo que dicen y simplemente narrarles a los jugadores. Es lo más fácil. Existen versiones de sistemas de reglas más amigables y, a la vez, generan módulos simples para el aprendizaje. El aprendizaje es dinámico, se aprende al jugar.*

Puede llevar más tiempo, puede que el DM tenga que aprender nuevas herramientas, y que los jugadores no se sientan tan cómodos como cuando están frente a frente, pero poco a poco nos metemos en la partida, y todo lo demás se olvida. Sólo queda la historia, no hay barreras que nos impidan emprender la aventura.





Los secretos de los dioses

Trucos para aprender a dirigir una aventura de rol

■ **Por SANTIAGO PÁEZ MONTERO.** Fanático del arte, la mitología y el terror. Juega y dirige aventuras de rol desde el año 1996.

En un juego de rol, los jugadores representan distintos personajes, muy diferentes entre sí, que crean juntos una historia colectiva. Esa historia transcurre, en general, en la imaginación. Lo hacen conversando en torno a una mesa, y últimamente también a través de videoconferencia. El director del juego —el Game Master— se ocupa de describir escenarios y situaciones, creando así una imagen mental en los jugadores.

Es común ver al director oculto detrás de una lámina y munido de dados de diferentes formas y colores. Y a cuatro o cinco jugadores con sus hojas de personaje, sus propios dados, lápices y hasta miniaturas de los héroes. A menudo, todos consultan enormes manuales de reglas. Es que cada juego —hay muchas marcas— tiene sus propias reglas, y se supone que hemos de respetarlas lo mejor posible, a riesgo de que la aventura se torne incoherente o se desvíe hacia un fin irremediable.

Luego de veinticuatro años como Game Master, quien escribe ha visto que muchas personas no llegan a disfrutar de la aventura por completo porque piensan que las reglas deben ser seguidas a rajatabla. Por eso quiero compartir con ustedes algunos trucos que nos ayudarán a ser mejores Masters.

Jugar al rol consiste en contar una historia en grupo, donde los jugadores representan a los protagonistas y el Master se encarga de interpretar todo lo demás:

Lo primero que descubrí jugando al rol es que no se parece a nada. El error es creer que los Masters debemos crear historias propias y respetar las reglas del juego de turno. Pero siempre que nos sentamos a jugar al rol, habrá que tener en cuenta que todos debemos agregar detalles a la historia, no sólo quien dirige, también los jugadores. Se trata de una suerte de sueño colectivo. De modo que podremos decidir que los jugadores exploren una casa embrujada y que sean ellos mismos quienes expliquen cómo se conocieron, por qué decidieron afrontar esa tarea y cómo llegaron a donde están en el inicio de la aventura.

El rol es un juego, en el que jugamos a interpretar a alguien diferente:

Nada de lo que pasa en la aventura se debe tomar en serio. Si el Master o los jugadores hacen algo malo con un personaje o se comportan de una manera indebida, hay que entender que es siempre un juego. Si algún personaje se muere o le pasa algo malo, no es grave porque no se trata de alguien real. Los jugadores pueden interpretar a sus personajes como quieran. Ejemplo: cuando un Master dirige un juego de terror, es normal que algún personaje muera, como en cualquier típica historia del género. Habrá que hacer otro personaje y listo.

Jugar al rol debe ser divertido para todos:

Nadie se junta a jugar para aburrirse y menos para pasarlo mal. Y es necesario que todos lo que juegan tengan esto en mente. En un juego de rol no podemos ser egoístas. Los jugadores han de tener la oportunidad de hacer algo que les guste, todo el mundo debe tener la chance de brillar. Es imperativo que tanto el Master como los jugadores se esfuercen por entender lo que les gusta a sus compañeros y lleven la historia en esa dirección. A veces incluso será cuestión de correrse a un lado para que nuestros compañeros hagan sus





proezas. Esa armonía es esencial para que una sesión sea memorable y, con la práctica, esta se hace más fácil de lograr. Por ejemplo, si alguno de los jugadores tiene una idea de algo que podría pasar, como Master debemos permitir que pase, siempre y cuando sea coherente con la lógica de la situación. Si uno dice que podría haber bandidos en el camino, ¡pongámoslos! Es bueno premiar las buenas ideas.

Una cosa más que aclarar, algo clave: nadie debe divertirse a costa de los demás. Si alguien disfruta molestando a sus compañeros de mesa, debe irse a jugar a otro tipo de juego.

El verdadero papel del Master:

Es cierto que el director del juego cumple el rol de un dios en la historia, pero no cualquier dios. Como Masters podemos hacer lo que queramos, cuando queramos; sabemos todo lo que pasa y podemos influenciar a los jugadores debido a este poder. ¡Pero no debemos hacerlo! Hay que dejar que las situaciones fluyan. Que un Master tome todas las decisiones va en contra de la idea de una historia compartida, y no es lo más divertido para los jugadores. Después de todo, para escuchar una historia sin poder modificarla es mejor ver una película. Nuestras historias podrán ser interesantes pero el mundo está lleno de escritores y guionistas con mejores ideas. No digamos a los jugadores qué hacer, no nos pongamos en contra, no les demos prioridad a nuestras ideas con respecto a las de ellos. No es nuestro juego, es el de todos. Por ejemplo, escuchemos la descripción de sus personajes, hagamos preguntas, y ocupémonos de que esos datos queden reflejados en la aventura.

El verdadero papel de los jugadores:

Los jugadores están acostumbrados a tener un rol más bien pasivo. Se sientan a escuchar una historia y tiran los dados cuando el Master lo indica. Bien, para tirar dados están los juegos de mesa. Para acumular bonificadores y acabar con los enemigos de la manera más espectacular están los juegos de video. El rol de mesa tiene potencial para mucho más. Y es deber de nosotros, los Masters, quienes mejor comprendemos el juego, mostrar a los jugadores todo el potencial que tiene la partida en la que están.

¿Por qué rol? ¿Por qué no un juego de estrategia o de dados? Por la posibilidad de dejar de ser una persona en una mesa y convertirse en un James Bond, un Indiana Jones o un Gandalf durante un par de horas. Algo mucho más que unos dados repiqueteando en la madera. En el rol podemos ser un



personaje que no solo posee habilidades extraordinarias, sino que piensa de otra forma. Alguien que puede y debe contribuir con los demás jugadores y el Master para que la historia avance. Ese es el papel de los jugadores, aportar su imaginación para que la historia progrese. Si los jugadores se dedican a romper la trama, estarán haciendo lo mismo que el Master cuando no toma en cuenta lo que ellos hacen o sus opiniones. El egoísmo va en contra del espíritu del juego.

Cuáles son los recursos que necesita el Master para dirigir una aventura:

Dejamos la parte más «técnica» para el final. Los Masters deben pensar un gancho, una situación que motive a los personajes a entrar en acción. Lo más útil es ver y leer material relacionado con el tipo de juego que se vaya a jugar. Todo sirve: libros, películas, series, comics, juegos de mesa, videojuegos. Llenar la cabeza de material sirve para improvisar cuando los jugadores hacen algo que no hemos previsto. Sirve mucho tener un listado de nombres y algunos personajes (y monstruos) armados, algo tan simple como un rasgo físico, lo que pretende en la vida y con cuál herramienta puede conseguirlo. El tema no es tener todo planeado (nadie puede prever todas las posibilidades) sino saber qué pasa en los alrededores de los personajes, como cuando están en la ciudad y nos sorprenden yendo a hablar con alguien que no esperábamos. En ese caso, solo es cosa de pensar: ¿qué sabe este personaje sobre la situación que estamos narrando, y cómo podría decírselo a los jugadores? De manera que no importa a quién vean, ese personaje que hemos diseñado a grandes rasgos ahora se convierte en el que necesitamos. Roberto, el tipo alto que sabe escribir poesía y quiere ganarse el amor de Mariana, puede ser un taxista, un bibliotecario o un presidente. Depende de lo que necesite la trama. De repente ya no es tan difícil improvisar, ¿verdad?

En resumen, los Masters deben reaccionar a lo que hacen los jugadores y viceversa. No es necesario que este memorice todas las reglas. Basta con que alguno de los participantes las sepa o tenga acceso a ellas. Tampoco es necesario que el Master describa todos los lugares o sepa detalles sobre la época o el género. Es necesario que responda a lo que los jugadores hacen, lo demás es trabajo en equipo. Esa es la belleza de jugar al rol.





" Por **LEONARDO E. ETCHEGOYEN**. Programador, Desarrollador de Sistemas, Técnico electrónico. Fan de pelis de ciencia ficción y terror, amante de historietas y videojuegos. erneleo@gmail.com

Una familia es lanzada a un foso lleno de estacas. Un hombre quedó encerrado en una habitación oscura y se revuelca en su propia orina. Un animal salvaje enjaulado está muriendo de hambre. ¿Qué tienen en común todos ellos? Que fueron puestos en esa espantosa situación por un jugador curioso que observa lo que les ocurre.

Los invito a plantearnos cómo aplicamos el sadismo en los videojuegos; no en su concepción sexual, sino en su base cruel.

Qué es el sadismo

¿A qué nos referimos cuando hablamos de sadismo? Tal vez imaginemos una escena con Gatúbela latigueando a un tipo atado. ¿Sólo yo imagino eso? ¡Ups!

Sin entrar en detalles, el sadismo es la perversión que consiste en obtener placer a partir de ejercer la crueldad sobre otro ser vivo. Si el sadismo tiene carácter sexual se considera parafilia, y consiste en obtener excitación y placer sexual causando dolor físico o humillación.

En Argentina, a principios del siglo XX tuvimos al Petiso Orejudo, que desde la más tierna infancia comenzó su carrera asesina torturando animalitos y luego a niños más pequeños que él hasta darles muerte.

Contenido sádico guionado para vender más

Desde hace tiempo los videojuegos usan la creciente potencia gráfica disponible para dar lugar a representaciones cada vez más realistas. El avance gráfico 3D y la potencia de procesamiento nos permiten disfrutar de hermosos paisajes en *Far Cry*, manchar a un zombi al golpearlo con un tachó de pintura en *Half Life 2*, pasear y perdernos dentro de una ciudad repleta de detalles en *GTA*, fantasear cómo es el infierno en *Doom* y mucho más.

Pero cuando los gráficos lo dan todo y el nivel de detalle deja de ser el gancho principal del producto, se requiere algo más para destacarse. Ahí aparece el ingenio, los puzzles novedosos, la narrativa. Y claro, también el exceso de *gore*.

Es común ver las tripas sangrantes de un zombi en *Resident Evil* o protagonizar escenas asquerosas como rociar de pichín a otros personajes en *Postal 2* o ver a Trevor hacer popó tras un contenedor de basura en *GTA V*.

Pero el *gore* en un punto también deja de sorprender. Hay que buscar más para destacarse. Un solo día que pase en el que un juego no llame la atención puede provocar el cierre de una línea de desarrollo en una gran compañía.

Así, muchos juegos se vuelven provocadores, agresivos, con escenas polémicas. Corren el límite sabiendo que en algunos países serán censurados. *Carmageddon TDR 2000* tuvo que reemplazar peatones «atropellables» por zombis —que no le importan a nadie— para poder ser publicado.

La cosa se pone densa cuando la violencia en un videojuego incluye escenas teñidas de crueldad y sadismo. Ejemplos sobran.

Nuevamente, Trevor de *GTA V*, que tortura a un fulano en una escena innecesariamente realista. En *Red Dead Redemption*, en una misión opcional, podemos atar a una dama a las vías del tren y observar cuando es destrozada, obteniendo el logro «Dastardly». Aporreamos hasta herirlo a un dinosaurio para que sea nuestro fiel esclavo en *Ark: Survival Evolved* (si bien los dinos están extintos generan total empatía, más después de que vimos *Jurassic Park*). En *Fallout 3*, podemos segar decenas de vidas detonando la bomba de la ciudad Megaton mientras observamos cómodamente despatarrados en la reposera de nuestro balcón (una escena épica). Si matamos a golpes a la prostituta con la que tuvimos sexo recuperamos el dinero gastado en *GTA San Andreas*. En *Far Cry 3* nos unimos a Citra —la sensual morocha líder de los Rakyat—, quien nos ofrece un acto sexual a cambio de despachurrar nosotros mismos a nuestros amigos. *Kick The Buddy* es un juego para celular en el que literalmente torturamos a un muñeco.

Ahora bien, estas escenas violentas y crueles forman parte del guion previsto. Nosotros, al jugar, participamos de escenas que ya están escritas, solo

somos observadores —no creadores— de lo que los desarrolladores nos vendieron.

Contenido sádico creado por jugadores

Y acá viene la papa. Hay muchos juegos que en su origen no han sido desarrollados para reproducir contenido violento y, sin embargo, el deseo, dotado del gran ingenio de algunos jugadores, ha llevado a reproducir escenas de gran crueldad y sadismo.

Un amigo mío quedó tan ofendido con *Carmageddon 2: Carpocalypse Now* (1998) que solo hacía chocar el vehículo para castigar al conductor. El juego consiste en correr una carrera en un circuito marcado. Se gana completando el circuito en primer lugar o destruyendo a los demás competidores. Pero también se puede ganar si se recorre todo el mapa buscando peatones para matarlos. El detalle es que, si no se lo atropella de lleno, el juego no le acumula daño; sangra, se queja y vuelve a levantarse para huir, a veces con una sola pierna. Se lo puede chocar las veces que nos dé la gana, siempre que no sea tan fuerte como para matarlo. ¿Eso no es tortura?

Algo similar ocurre en *Postal 2*, donde se puede rociar con querosén y prender fuego a los animales y a la gente y escuchar su agonía (recuerdo que el audio de uno de ellos decía «no me mates, tengo hijos») ¿Esto no resulta suficiente? Patearlos aún vivos mientras echan humo es una opción.

Podría decirse que *The Sims* —que va por la versión 4— tiene mención honorífica. Desde sus inicios, el juego da elementos que permiten encerrar a un Sim, dejarlo morir de hambre, incinerarlo, asustarlo con fantasmas o bien mantenerlo vivo en condiciones inhumanas. El juego no está pensado para torturar personajes, o al menos no lo dice en tapa. Sin embargo, muchos sentimos curiosidad de ver qué pasa al poner a un Sim en una habitación sin puertas ni comida. El juego te hace saber que el Sim lo pasa mal, y si persistimos, muere de inanición. La desarrolladora Maxis no desconoció este asunto y, en futuras entregas, destacó y facilitó estas posibilidades características. Por supuesto, es el jugador quien decide el uso que les da.

Existen blogs con el tópico «qué es lo peor que hiciste en la serie de Los Sims». La comunidad que sigue la saga cuenta sus experiencias de los distintos niveles de crueldad ejercida en el juego.

De *Planet Zoo* (2019) y *Planet Coaster* (2016) es responsable la desarrolladora Frontier Developments. En *Planet Zoo* creamos desde cero el zoológico de nuestros sueños que, al mismo tiempo, puede ser un verdadero tormento para los animales: encerrarlos sin aliviar su estrés, dejarlos sin alimento y verlos morir en agonía.

En *Planet Coaster*, creamos parques de diversiones que dejan en ridículo a Disney World. Muchos jugadores comparten en YouTube sus creaciones sádicas de parques infernales dedicados a aterrorizar a los visitantes. Estos serán lanzados a una pared con pinchos, embestidos por carritos de montaña rusa e incinerados en circuitos que comienzan una y otra vez.

Vida artificial, sentimientos reales

No hay que olvidar que, por más realistas que luzcan, los videojuegos no dejan de ser instrucciones ejecutadas por un procesador simulando ser algo que no es. Sin entrar en un debate sobre la vida artificial, nada orgánicamente vivo existe ahí, por ende, ningún personaje digital sufre.

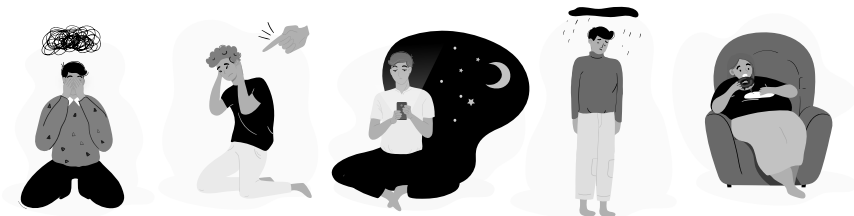
Lo que es real es lo que recreamos en nuestra mente a través del juego. Cabe preguntarse: si en un juego ejercemos semejantes prácticas, ¿somos sádicos?

Muchos han opinado sobre la influencia que la violencia en los videojuegos ejerce sobre las personas, opiniones emitidas en el contexto de tiroteo en una escuela norteamericana. Es materia opinable, pero pienso que quien es capaz de matar a una persona por diversión tiene un trastorno que los videojuegos no provocan.

Entonces, ¿es sádico quien hace sufrir a un Sim y se entretiene con ello? Nuestro cerebro, en algún nivel, ¿disfruta creyendo que la escena es real?

Imaginemos por un momento que somos más poderosos que los reptilianos que dominan el mundo. Imaginemos ser un dios al que nadie cuestiona. ¿Aplicaríamos la crueldad y el sadismo sobre un ser vivo solo para divertirnos?

Qué hacer con la ansiedad y las pestañas



▪ **Por JUAN MARTÍN BENTOLILA.** Profesor en Artes con orientación al Teatro, game designer, guionista y copywriter (esto no significa que haga algo bien). Sígalo en Instagram: @juancito_martin (no nos hacemos responsables).

"Problemas de gente blanca"

La pandemia me exaspera. Eso no es ninguna novedad. Lo que no pensaba que iba a suceder en el caos de mi vida es el exceso de pestañas abiertas en mis navegadores de cualquier porquería:

- » Pestañas de portales de noticias que no puedo leer porque no estoy suscripto.
- » Pestañas de productos de Amazon que jamás podré comprar.
- » Pestañas de blogs falopa sobre avistamiento de ovnis o el nuevo orden mundial.
- » Pestañas de aplicaciones de citas que no me estarían funcionando.

Tengo varias ventanas de distintos exploradores y cada uno tiene un promedio de treinta pestañas abiertas.

Yo laburo escribiendo. Mi *modus operandi* es escribir, investigar. Escribir, investigar. Escribir e investigar. Imagínense el desastre y el estrés de tener infinidad de pestañas y ventanas molestando a troche y moche.

Abrí un nuevo escritorio únicamente para trabajar y me pasó lo mismo. Mi segundo escritorio es de basura eliminada del primero. Soy un desastre.

Encontrar una pestaña en la que leí sobre algo que estoy escribiendo es frustrante. Estoy a veces varios minutos intentando encontrarla. Entonces la saco de las pestañas y la pongo como una ventana más. El tema es que esa ventana más queda perdida en por lo menos quince ventanas abiertas. Utilizo monitor extendido y la paso al segundo monitor ¡Pero ese segundo monitor está intoxicado de más porquerías!

Pero he mejorado. No se crean que desde marzo —o desde que nací— estoy así. Gracias a mi juego *Pandemial's RPG*¹ mantengo el orden en casa y hago ejercicio cada tanto. Pero hay cuestiones que no me dejan margen para hacerme el pelotudo. Con ustedes, El Mayor Monstruo:

La ansiedad

Me gusta pensar la ansiedad como un monstruo que tiene un conglomerado de empresas con sucursales en todo el mundo. Entonces la ansiedad se convierte en una marca multinacional que contiene o absorbe otras de menor valor.

- » Ansiedad al comer desaforado.
- » Ansiedad por el temor al rechazo.
- » Ansiedad por miedo a haber dejado abierta una llave de gas.
- » Ansiedad por la aproximación de una persona.
- » Ansiedad por un evento que podría causar tu muerte o la muerte de seres queridos.

¡Ansiedad, ansiedad, ansiedaaaaad! [cántese como el «libertad» de nuestro Himno Nacional]. ¡El gran mal de estos tiempos! La lista es larga... Pero hay uno de estos monstruos que en la pandemia me está reventando la psiquis... Pero mal. Con ustedes:

Ansiedad por las cosas inconclusas

Se me aparecen en pesadillas las cosas que no terminé. Videojuegos, videos de YouTube, libros, animés, series. Son como machacazos en mi cerebro recordándome *que no terminé algo*.

Padezco los grupos de WhatsApp y Telegram porque tengo que leerlo TODO. Y consumir TODOS los links que se envían. Es una pesadilla de la que no puedo salir. Dejar algo inconcluso me lastima. Dejé cosas sin terminar

¹ Ver en *World of Gamers*: bit.ly/pandemialsrpg

hace años. *Dragonball SUPER* lo abandoné en el capítulo 54. Intenté retomarlo el año pasado, pero no hubo caso. Tengo pestañas guardadas «*para leer en el futuro*» de blogs que no existen más.

¡*Seinfeld!* Lo abandoné en la temporada 3. ¡*Arrested Development!* Lo abandoné en la temporada 3. ¡*Casados con hijos!* Lo abandoné en temporada 1 —*chiste. La vi entera*—. Hay podcasts con los que estoy un año atrasado y me daña el alma haberme alejado así. Lo loco es que hay programas de radio que no puedo perderme ni uno y que estoy al día. Los escucho en diferido, eso sí. Mientras escribo esto, estoy escuchando el programa de hoy pero de las 7 AM. Son las 18:00. Esto me consume mucho tiempo. Tiempo que no vuelve más. Encima, no les presto mucha atención. Los escucho y me los saco de encima pero no los consumo en sí. Me siento enfermo.

Me cuesta horrores comenzar y terminar algo. De pibe mis padres me criticaban mucho esto. «¿Cómo puede ser que abandones toda actividad que comenzás?!» Y no tenía respuestas. Hoy, con treinta y un años, tampoco las tengo.

Aun así, me duele dejar las cosas por la mitad. Detesto que Netflix me indique que no terminé de ver un capítulo de algo que abandoné ¡¡Pero es lo que no quiero ver!! Y sin embargo, al señor Netflix no le importa. Me deja ahí el cadáver caliente que me mira; yo lo miro y no sé qué hacer. Entonces me fumo una temporada entera de un reality de un país random que ni sé para qué intenté ver [hay un submundo en Netflix hermoso, pero no están listos para esa nota]. Me armé una cuenta aparte justamente para ver cosas y dejarlas muertas. Fue la decisión más sana que tomé en 2020.

Terminar este artículo también fue un infierno. Lo dejé abierto en una pestaña perdida por más de dos meses.

Tener tanto para jugar me angustia. Listas de juegos en PlayStation, PC, PS Vita. ¡Hasta en la Super Nintendo tengo juegos que dejé por la mitad!

Decido llamar a mi psicóloga. Le mando llamada por WhatsApp porque dejé de pagar el abono de Tuenti en abril. La conexión es mala. Se oye mal. La vuelvo a llamar y se desconecta.

Ansiedad Nivel 1: Tolerable

Me llama ella. Le digo que no doy más con las cosas inconclusas. Me dice que me proponga metas cortas y alcanzables ¡Como si no lo supiera! Como si no lo hubiese leído o visto en videos de estafas piramidales o autoayudas falopas. A veces siento que a las psicólogas sistémicas les dan el título en sobrecitos de azúcar.

Ansiedad Nivel 4: Poco tolerable

—Ok, Beatriz. ¿Por dónde empiezo?

—Por donde te sea más fácil.

—Pegarme un tiro.

—¿Qué hablamos de ser infantil, Juan?

—¿Me pego un tiro con seriedad? No sé... Puedo intentar empezar a cerrar pestañas.

—Dale. Cerrá algunas ahora, mientras hablamos. Poneme el altavoz.

Pongo el altavoz y me dirijo a Firefox. Ahí tengo solamente dieciséis pestañas y algunas ventanas sueltas. Respiro y empiezo a cerrar. Cierro una, dos, tres...

—¡Lo estoy logrando, Betty!

—Ya te dije que no me digas Betty.

Sigo cerrando y sonrío. Es liberador. Es un peso de encima menos por cada pestaña cerrada.

Ansiedad Nivel 2: Tolerable

Me quedo en silencio. Absorto. No recuerdo esa pestaña... con ese mail... El tiempo pasa, lento, inerte, hiriente.

ANSIEDAD NIVEL 1000

—¿Seguís ahí, Juan?

—No... No estoy más acá...

Continuará.

LUDORAMA

#OUTOFCONTEXT





NIVEL 2

DESAFÍO

Melodías electrónicas. Olor a circuitos. Claqueteos y golpes en botones plásticos que resisten las furiosas embestidas de los «nuevos». Es mi lugar de gloria.

Deslizo un billete por la ventanilla y un puñado de fichas tintinean. Me abro paso en los pasillos poco iluminados y busco mi máquina. Un imberbe está sentado en la butaca del player 1. Deslizo mi ficha al lado de la palanca del segundo jugador. Señal de desafío codificada en un libro de reglas nunca escrito pero conocido por todos. El desafío abierto no debe negarse NUNCA. El novato sube un pulgar dando el OK y el duelo empieza. La primera ronda la uso para conocer a mi enemigo. Estudio sus movimientos y estrategias.

Pierdo. Veo una mueca de felicidad en mi víctima quien toma confianza y en el segundo round se vuelve más agresivo. Dejo que crezca en su cabeza la idea de poder ganarme y con poco esfuerzo le doy vuelta la partida.

—¡Jaja, tuviste suerte!— vocifera, pobre infeliz.

El tercero fue una mentira montada como si fuera un estafador de una película de los años 60. Lo dejo ganar con su último intento.

—¡JOMAAAA!!!— me grita en la cara como si hubiese metido un gol en la final de la Copa del Mundo. Me quedo impávido, poniendo mi cara de póker más fría. Y tiro el desafío.

—Uno más, por la coca.

Mi víctima se agranda y retruca.

—¡Coca grande! —Le doy la mano cerrando el pacto.

La gente se empieza a juntar, murmuran. Dos fichas entran en la máquina. Los murmullos se acrecientan y siento alguien apoyándose en mi espalda para ver mejor la pantalla. Lo miro y levanta las manos pidiendo perdón.

LET'S READY TO RUMBLE!!!— grita el animador del videojuego.

ROUND 1!!

El primer round fue un abuso. Lucí todos mis conocimientos. La partida perfecta. Miro de reojo a mi víctima y noto una vena latiendo en su sien. Me sonrío socarronamente.

ROUND 2!

Casi llamo a la policía porque este round sí fue un abuso ilegal de joystick. Mi víctima terminó masheando los botones como un simio.

Siento el furor de los espectadores y mi víctima, la cara roja de odio, se levanta y me da la mano.

—¡Muy bien jugado!

—Gracias.

Sale del local y vuelve con una cocucha helada y dos vasos. Se sienta al lado mío y nos tomamos la coca, mientras charlamos del juego y quedamos en repetir el desafío el fin de semana.

El local sabe quién es el mejor en esa máquina, MI MÁQUINA. Se arma una fila de desafiantes intentando destronarme sin suerte. Sigo siendo el rey.

LUDORAMA



El fenómeno de los espacios virtuales

■ **Por EMANUEL DAMIÁN BERDICHEVSKY.** 50% Project Manager, 50% Edutainer, 100% Padre. Amante incondicional de lo nerd y lo bizarro. Los videojuegos son su pasión, el XCOM su perdición. Alter ego de Berdy. ☺ @berdyx

A los tiros virtuales

Jugar nos une. La mayoría tenemos algún recuerdo de compañeritos de la infancia unidos por el juego del momento.

Los videojuegos en los que hay un entorno virtual en el cual coincidimos (o nos citamos) para jugar, se conocen como MMOG (Massively Multiplayer Online Games); en estas latitudes, «videojuegos multijugador masivos en línea». Este tipo de juegos nació, como muchas innovaciones, en el ámbito académico.

Corrían los revolucionarios años setenta cuando un grupo de estudiantes universitarios estadounidenses desarrolló *Maze War*¹, el primer FPS (First Person Shooter) multijugador con perspectiva 3D que, incluso, se podía jugar online en lo que fue el antecesor de internet, ARPANET.

Si bien *Maze War* no tenía otra interacción que llenarse de plomo, fue el primer experimento de videojuegos en el que se generaba un espacio virtual en donde darse cita.

Calabozos online

Con el tiempo se conformaron diversos géneros de juego. Tal vez el más influyente, nuevamente apoyado en la comunidad nerd universitaria, fue el

1 *Maze War*, 1974. Videojuego desarrollado por Steve Colley, Greg Thompson, Howard Palmer y otros en NASA Ames Research Center, California. Steve Colley trabajó en las versiones preliminares de la tecnología del Mars Rover de la NASA y encontró que su trabajo sobre perspectiva 3D que hizo para *Maze War* fue útil para ese proyecto.

RPG (Role-Playing Game). Los RPG fueron llevados a múltiples aventuras online con calabozos, dragones, monstruos y Game Masters. También se los llamó MUD (Multi User Dungeons). Pero existió un juego que marcó un primer hito en incorporar el factor social: *Ultima Online* (1997, Origin Systems).

Se dice que el creador de *Ultima Online*, Richard Garriot, acuñó el término MMORPG (¡cada vez más complejas estas siglas!), que une a los MMO con los RPG. El juego *Ultima* (no online), era una exitosa saga de videojuegos del género RPG, basada en el universo de *Dungeons & Dragons*. Dado el éxito de esta saga, el amigo Richard lanzó la versión online. En *Ultima Online*, podíamos recorrer el vasto universo de *Ultima*, pero esta vez sin la necesidad imperativa de eliminar a otros jugadores como único objetivo. Generando primero nuestro avatar y luego indicando qué tipo de personaje éramos (guerrero, mago; nada de abogados o contadores), ¡estábamos listos para comenzar la aventura!

Pero, ¿qué aventura? Y en ese punto es donde *Ultima Online* marcó la primera diferencia.

Podíamos embarcarnos en quests (misiones) propias del mundo, podíamos formar parties (grupos) para afrontar misiones entre varios, podíamos citarnos para aclarar nuestras diferencias meta hechizos y espadaos. Podíamos, también, sembrar el caos y ser condenados al exilio, o simplemente podíamos chatear con esa persona desconocida que idealizábamos a partir de su avatar. En resumen, *Ultima Online* nos brindaba un entorno para hacer lo que nos placiera (dentro de las reglas), trazando nuestros propios objetivos. A este tipo de entorno se lo llama sandbox (caja de arena).

Ultima Online brindaba un conjunto de reglas sociales en las que nuestros personajes tenían una bandera de cierto color que cambiaba según nuestras acciones en el juego: por ejemplo, el azul de neutro y pacífico; el rojo de asesino serial.

Por último y no menos importante, *Ultima Online* tenía una historia dinámica e incorporando expansiones se habilitaban nuevos mundos y desafíos. A veces requería de la colaboración de todos los jugadores para combatir a un enemigo en común.

Una segunda vida

En los albores de este siglo, el género *sim* (simulación) hizo un giro radical. En lugar de simular el control de una ciudad o un parque temático, controlábamos directamente a personas. *The Sims*, el juego que desencadenó este nuevo fenómeno, nos permitía controlar a los personajes sin objetivo más que

hacerlos sufrir la misma rutina cotidiana que vivíamos nosotros. También era un juego. ¡Y divertido!

El nuevo género siguió evolucionando. La novedad ahora era poder controlar a nuestro avatar en un espacio ficticio, pero mundano como el nuestro.

Lanzado en 2003, *Second Life* nos permitía vivir una vida virtual, con todas las complejidades de nuestra vida real pero sin consecuencias. Podíamos explorar, hablar, comprar, vender, construir, compartir un café, asistir a una subasta, construir una obra de arte que perdurase hasta que el último servidor fuera apagado o, incluso, profesar una religión. En fin, podíamos sociabilizar como si estuviésemos en el bar de la esquina.

Se podían representar entidades comerciales y manejar eventos y presentaciones con fines promocionales. Pero, en esa libertad, también podíamos destruir y ofender. Ocurrieron situaciones, expuestas de manera interminable por los medios de comunicación, que generaron una opinión negativa. Escándalos sexuales, disputas de propiedad intelectual, aplicación de legislación de la vida real. *Second Life* tuvo la decadencia de las sociedades anárquicas, quedó abandonada a su suerte como un mundo virtual fantasma. Fue un experimento adelantado a su tiempo. Una comunidad online, eventos compartidos, personalidades famosas. ¿Les suena conocido?

Batalla Real

El género llamado *battle royale* —batalla real, aunque su sentido sea «el último que siga en pie gana el juego»— nos presenta el desafío de sobrevivir al entorno y a los demás jugadores usando nuestras habilidades, con el objetivo de eliminar a la competencia, así de crudo como se lee. Es un género que no nace de los videojuegos. Existen dos antecedentes originados en otras ramas del arte: el sangriento film japonés *Battle Royale*² y, más «family friendly», la serie de libros y películas *Los juegos del hambre*. Ambas son distopías que obligan a competir en un terreno hostil y eliminar al contrincante por el bien de la humanidad, no recomendables para ver un domingo por la noche.

Este formato fue trasladado a los videojuegos y popularizado en *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG), lanzado en 2017. En este juego, cien jugadores saltan desde un avión en paracaídas sobre una isla. El objetivo de cada jugador es eliminar a los otros noventa y nueve. El área de juego se va reduciendo a medida que pasa el tiempo, haciendo inevitable la confrontación. *PUBG* no fue el primero del género, pero sí el que tuvo más repercusión. La novedad del entorno dinámico y las partidas con objetivo claro (pudiendo ser tan cor-

2 *Battle Royale*, 2000. Película de culto que sobresale por su extrema violencia. Fue dirigida por Kinji Fukasaku y es adaptación de la novela homónima escrita por Kōshun Takami.

tas o largas como la habilidad de los jugadores) lo puso en la primera plana de la prensa especializada. Y de la otra también, ya que su naturaleza violenta y explícita atrajo la opinión negativa de quienes buscan en los videojuegos la causa de todos los males. Así y todo, parecía que el reinado de *PUBG* sería interminable. Hasta que por fin apareció. Sí, apareció *Fortnite*, que merece un capítulo aparte.

Con ustedes: ¡Fortnite!

Si bien *PUBG* parecía dominar el mundo, también en 2017 Epic Games (conocida por la saga *Unreal* y su motor de videojuegos homónimo) lanzó *Fortnite*, otro *battle royale*. Parecía otro producto más para competir —y perder— contra *PUBG*.

Pero eso no estaba en los planes de Epic. Aprendieron de los demás juegos y le agregaron elementos que lo hicieron más accesible y atractivo. Así fue que *Fortnite* combinó los siguientes aspectos:

- La estética caricaturesca, lo que facilita que no requiera de un gran equipo para jugarlo: corre bien en cualquier dispositivo.
- Posibilidad de utilizar recursos (madera, hierro) para armar con rapidez estructuras que permitan obtener una ventaja estratégica a la hora de enfrentar a la competencia, apoyados en una mecánica muy simple.
- Es Free to Play (juego gratis): no tiene costo para jugar.
- *Skins* para personalizar personajes (indumentaria y accesorios para vestirlos y ponerles onda) que, sin dar ventaja en el juego, sí tienen un costo para quien los use.
- Posibilidad de interactuar con otros personajes de maneras divertidas, danzas e *emotes* (por ejemplo, el bailecito de *Fortnite*. ¿Quién no lo conoce?).
- La historia que evoluciona con temporadas y eventos.

Es un *battle royale* —la tendencia del momento— con una mecánica similar a la de *PUBG*, aunque más pintoresca. En lugar de un avión, saltamos desde un autobús volador y aterrizamos también en un entorno que se va achicando.

Datito: *Fortnite* no fue pensado inicialmente como un *battle royale* sino como un juego cooperativo contra el entorno (*Fortnite: Save the World*). Y esto se nota en su evolución.

Take the L

Veamos ahora cómo fue evolucionando.

La modalidad de *battle royale* —esa que catapulta a *streamers* millonarios y famosos en todas las redes sociales y genera torneos con premios obscenos— no es la que genera este fenómeno.

Justamente, todo aquello que no hace al objetivo primario de ser la última persona en pie da un diferencial. Al ser un juego gratis, del género de moda, visualmente atractivo y sin grandes prerequisites de equipamiento para jugarlo, atrajo al público más joven. Ese público que, se cree, gasta poco, pero, al contrario, es la mejor inversión para una compañía que sepa aprovecharla.

El primer punto que distinguió a *Fortnite* del resto fueron sus *emotes* o maneras de celebrar la victoria con algún baile disponible (libre o pago). Con una campaña detrás acompañando, vimos bailar hasta el hartazgo «Take the L» a deportistas, cantantes y otras celebrities. Más personas queriendo jugar *Fortnite*, siguiendo los pasos de sus ídolos. Negocio redondo.

Lo segundo remarcable fue su modo de monetización, es decir, cómo genera ingresos. Si bien el juego es gratuito, no así sus *skins*. Y no hay nada más aburrido para un chico que jugar con ese personaje sin gracia que viene por defecto. ¿Por qué no jugar con un DJ, una llama o Deadpool? No vamos a tener una ventaja en el juego, ¡pero al menos nos veremos bien! Los *skins* se pueden obtener al completar objetivos del juego que otorgan créditos virtuales (V Bucks). También se pueden comprar y no a precios exorbitantes, son lo suficientemente baratos como para que padres y madres accedan a la demanda de sus hijos. Recordemos que cuando niños nos gustaba estar a la moda. Otro éxito para Epic.

El tercer punto fue saber entender a la comunidad. No todos estamos hechos para jugar partidas repetitivas de *battle royale*, por más buenos que seamos. Especialmente niños con atención cambiante. Así que *Fortnite* sumó desafíos dentro del juego tales como descubrir lugares, realizar tareas, desentrañar secretos.

Pero también lanzó el modo *Fortnite Creative*, en donde podemos ir y venir por el juego sin la obligación de competir. Es como una gran caja de arena a la cual invitamos a amigos y amigas a participar y crear.

Y, por último, hay una temporalidad del juego. Existen temporadas que generan nuevos eventos, desafíos e incluso *skins*, modas que van pasando y los jugadores deben adecuarse. La morfología del universo *Fortnite* va cambiando: robots gigantes, domos, inundaciones e incluso el fin del universo conocido. Todo eso ocurre en este juego; una narrativa digna de apreciar conduce y entrelaza los eventos, que dan un sentido de pertenencia y participación.

Los jugadores se dan cita en el juego para vivenciarlos, incluso generan una demanda que los servidores del juego no llegan a satisfacer. Si no fue posible estar ahí, los videos de recapitulación de estos eventos son de los más vistos en YouTube.

En resumen, en *Fortnite* encontramos un espacio virtual en el que podemos interactuar, competir, vivenciar momentos épicos o simplemente conocer a otras personas mediante el juego. Para trazar una analogía, es lo que significaba encontrarse en la infancia con los amigos en el parque, en los arcades o en el cyber café.

El fenómeno

Un evento crucial fue el stream de Ninja (afamado jugador de *Fortnite*) jugando con personalidades del ámbito de la música, transmisión que marcó un récord de visualizaciones en la plataforma Twitch. Ni lentas ni perezosas, otras personalidades comenzaron a entender que *Fortnite* no era solo un juego de moda sino el medio que consume el público joven, desplazando a la TV tradicional y las plataformas de streaming.

Epic Games, una empresa con trayectoria, pasó a crecer exponencialmente y obtuvo inversiones de los mayores grupos multimedia del mundo, incluido Disney. Personajes de las sagas *Avengers*, *Deadpool*, *Star Wars* se incorporaron al juego en eventos especiales que incluían *skins* o desafíos temáticos como parte de la promoción de nuevas películas. Imaginen: ¡tener la posibilidad de interactuar con personajes de sus sagas favoritas, dentro de su juego favorito!

Cantantes famosos brindaron conciertos exclusivos en el entorno *Fortnite*, en forma de eventos que explotaron los límites conocidos del juego. Más recientemente, se vieron transmisiones de trailers de nuevos films como premicia y reproducciones de películas taquilleras. Sin levantarse de sus sillas gamer, los jugadores pueden vivir toda clase de experiencias dentro de *Fortnite*.

De repente *Fortnite* se convirtió en un espacio social donde conocer gente, jugar y disfrutar momentos. De nuevo, una combinación ganadora.

Hacia el futuro

¿Cuál será el próximo paso de *Fortnite*? ¿Se incorporarán otras artes dentro del juego? ¿Tendremos torneos de otros juegos dentro de *Fortnite* (meta torneos)? ¿Se filmará alguna película exclusiva dentro de *Fortnite*? ¿Tendrá interacción con el mundo real, por ejemplo, con un parque temático?

La actual situación mundial que atravesamos —la pandemia de Covid-19— favorece que *Fortnite* se consolide como la vía de escape y socialización que no nos permite la vida real; así que cualquier predicción que se haga puede cambiar en lo inmediato. Pero intentemos este juego.

Al momento de escribir esta nota, el valor de la empresa Epic Games ronda los 17 billones de dólares. Un número demasiado alto.

Se ha anunciado el lanzamiento de la consola PlayStation 5, que introduce mejoras en el Ray Tracing (para simplificarlo, iluminación casi realista en videojuegos) y mandos hápticos que permitirán una sensación diferente al tacto. Tocar algo que no existe es una experiencia que este escriba espera atravesar.

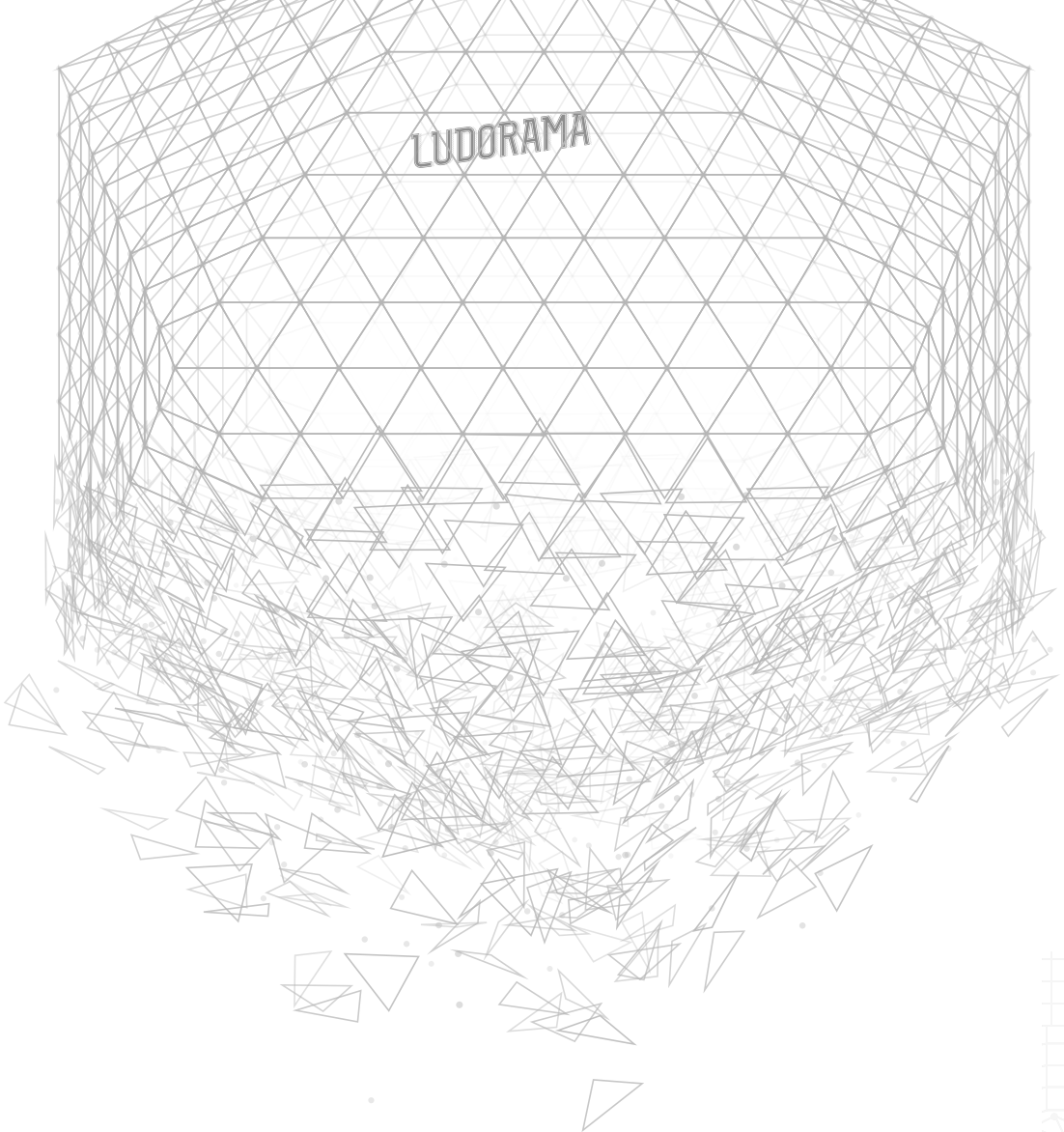
Para terminar, Epic lanzará su nueva versión de Unreal Engine (UE5), un motor empleado en la realización de videojuegos pero que puede usarse en cine y televisión. Imaginen una tecnología que haga parecer reales cosas que no son y a eso sumemos una pizca de realidad virtual.

¡Voilà!

¿Será *Fortnite* aquel universo descrito por Ernest Cline en *Ready Player One*? ¿Podremos en una misma plataforma jugar, encontrarnos, presenciar eventos y estar tan inmersos que el espacio de juego nos parezca mundano?

Solo el tiempo lo dirá.

3 *Ready Player One*, 2011. Novela de ciencia ficción escrita por el autor estadounidense Ernest Cline. En 2018 se estrenó su adaptación al cine de la mano de Steven Spielberg.



Zul'Gurub y la narrativa emergente

Del error informático al estudio epidemiológico

■ Por **FEDERICO IVÁN RUERA**. Psicólogo, Storyteller & Dungeon Master. Con la tonta pretensión de resignificar la R de los MMORPG. [🐦](#) [📷](#) @heykobold.

Si algo nos han enseñado los videojuegos online, en términos de narrativa, es que el mundo virtual no es más que un universo de posibilidades, totalmente abierto a historias imprevisibles con las que tendremos que lidiar tarde o temprano. El error, la novedad y el espacio para el encuentro aparecen allí como puntos de corte, a partir de los cuales ya no vale tanto la mano del desarrollador del videojuego, sino la de la propia comunidad de jugadores que vive y lo hace vivir.

La historia que se escribe comienza a tomar un camino diferente: esa historia pasa a pertenecernos a nosotros y a nadie más. Desde la pertenencia y el intercambio, se construye un nuevo sentido distinto al ambiente controlado que imaginaba el desarrollador. De allí que hablemos de «narrativas colaborativas» en mundos virtuales multijugador: los jugadores interactúan con el mundo pero, sobre todo, interactúan entre ellos, y al apropiarse de ese encuentro, dan lugar a la novedad.

La línea de código que nos hizo repensar los MMO

A pesar de su nomenclatura, los MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) como *World of Warcraft* (WOW) rara vez reflejan en sus mecánicas la premisa de interpretar un rol. Ciertamente creamos un personaje con características y habilidades particulares, y que evolucionamos en términos de progresión a partir de lo que hacemos, pero nada nos lleva a interactuar con otros desde ese lugar. Se trata de ocupar un rol en las dinámicas PvE/PvP (Player versus Environment / Player versus Player), y no de interpretar un personaje en los espacios de encuentro del mundo virtual. Nos diferenciamos por los skills que aprendemos o la ropa con que vestimos,

pero en la libertad engañosa que nos propone el mundo abierto, nuestros personajes no suelen tener una voz propia a partir de la cual colaborar con esa historia no escrita.

En línea con esa narrativa, los jugadores solo se diferencian por el papel que toman en batalla o los caminos que eligen transitar para alcanzar el siguiente nivel, al menos hasta 2005. El 13 de septiembre de aquel año, Blizzard lanza *Rise of the Blood God*, parche 1.7.0 de *WoW*, abriéndose camino en las junglas de Stranglethorn Vale (Vega de Tuercespina en el servidor latinoamericano) hacia una de las historias más recordadas de Azeroth por, quizá, haberlo cambiado todo.

Lo que sucedió aquel día aún resuena en los foros de *World of Warcraft* porque, en definitiva, se trató de un error que cambió la forma de jugar el juego; principalmente porque durante días, el comportamiento de millones de personajes viró de lo puramente reactivo a lo proactivo.

En las profundidades de Zul’Gurub, una mazmorra de alto nivel, veinte jugadores debían enfrentarse al asedio de Hakkar the Soulflayer, una deidad troll, quien, haciendo honor al nombre del parche que lo vio nacer, era capaz de infectar a sus enemigos, corrompiendo su sangre. En términos generales, la corrupción de la sangre era un debuff (efecto negativo) contagiado por cercanía del cual Hakkar se valía para enfrentar a grandes grupos de enemigos, y que pasó desapercibido hasta que uno de los jugadores abandonó la batalla. Tras teletransportarse a la superpoblada ciudad de Orgrimmar, no solo descubrió que el debuff aún afectaba a las mascotas infectadas, sino también que, mientras estas perdían vida progresivamente, él mismo, jugadores cercanos, animales y hasta PNJ (personajes no jugadores, es decir, controlados por el juego) comenzaban a perderla también. Una auténtica epidemia que no dio tregua; el contagio fue tal que, una vez muertos, los jugadores tenían altas chances de volver a contagiarse al momento mismo de ser resucitados.

La respuesta de la comunidad no se hizo esperar. Mientras comenzaba el éxodo hacia áreas menos habitadas del mundo, surgieron grupos dedicados a la cura de los enfermos, zonas de cuarentena, exploradores dedicados a investigar los alcances de la epidemia y hasta propagadores intencionales de la misma.

Debido al alto nivel del debuff y la aglomeración de jugadores de niveles bajos incapaces de sobrevivir, el incidente de la sangre corrupta diezmo a la población en cuestión de días. Entre el 13 de septiembre y el 10 de octubre, día en que finalmente Blizzard logró corregir el error con el lanzamiento del parche 1.8.0, por vez primera una experiencia colectiva logró quitarle el papel protagónico al script del videojuego.

Sin dudas, aquel error se vivió como si se tratara de una epidemia real, y esos jugadores, cientos, miles o millones, hicieron suyo un suceso aislado y lo volvieron una de las historias más significativas del mundo de los videojuegos.

La respuesta psicológica y los estudios en epidemiología

Haciendo eco de las palabras publicadas por Andrew Marshall a través de la agencia Reuters en abril de 2009¹, «*mientras se llevaban años tratando de construir modelos realistas de dispersión e impacto de enfermedades virulentas sobre la sociedad y la economía global, un juego accidentalmente proporcionó una respuesta sin precedentes: la oportunidad de estudiar con seguridad una pandemia en un entorno virtual excepcionalmente complejo en el que millones de personas impredecibles tomaban sus propias decisiones*». Así, a partir de una línea de código, el incidente de la sangre corrupta abrió grandes vertientes de investigación ancladas en las respuestas psicológicas y socioeconómicas que los modelos computarizados jamás habrían podido capturar en un ambiente totalmente simulado.

Ya en marzo de 2007, el doctor y epidemiólogo Ran D. Balicer publicaba, en la Universidad Ben Gurión del Néguev de Israel, un artículo en que se comparaba el incidente con los brotes de SARS y gripe aviar, sugiriendo que los juegos de rol online y sus respuestas colaborativas podrían servir como plataformas avanzadas para modelar la diseminación de enfermedades infecciosas.

Quizá uno de los puntos más importantes de la defensa de aquel primer acercamiento entre la ciencia y los videojuegos online haya sido su comparativa sobre la teletransportación en mundos fantásticos y el impacto de los viajes aéreos en la propagación del SARS en 2002. O cómo el bug del debuff sobre las mascotas, que en definitiva funcionó como disparador del incidente, ha sido estudiado y defendido por el mismo Balicer como reproducción del papel de los patos asintomáticos en la propagación de la gripe aviar entre la población de aves.

Ese mismo año, Nina H. Fefferman (Universidad de Tufts) y Eric T. Lofgren (Universidad de Carolina del Norte) publicaron en *The Lancet Infectious Diseases* un paper académico titulado «El potencial sin explotar de los mundos de juegos virtuales para arrojar luz sobre las epidemias del mundo real»², basado en el modelo infeccioso de la sangre corrupta. Sus estudios sobre el uso de videojuegos como modelos experimentales han sido replicados y presentados en los últimos años en conferencias internacionales como

1 Marshall, Andrew, «Online 'blood plague' offers lessons for pandemics», Reuters, 2009.

2 Lofgren, Eric T., BA; Fefferman, Nina H., PhD., «The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics» en *The Lancet: Infectious Diseases*, Volume 7, Issue 9, September 01, 2007, pp. 625-629.

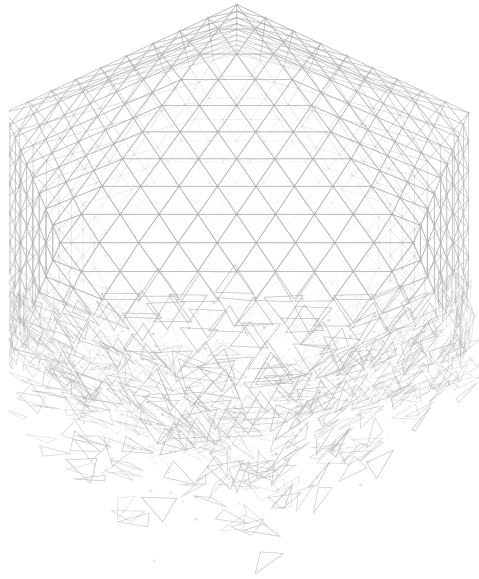
la Games for Health y la GDC, asociados a fundaciones para la salud y a la iniciativa Serious Games. Desde entonces, sostienen el estudio de mundos virtuales como modelos dinámicos de enfermedad con agentes humanos, a partir de los cuales realizar análisis empíricos reproducibles, capaces de proporcionar mayor comprensión de las reacciones conductuales de las personas amenazadas por brotes de enfermedades.

Si bien las particularidades de la vida en un juego no pueden ser comparadas a la vida humana en forma directa, la imprevisibilidad del incidente original generó un entorno experimental sumamente rico para la investigación, dejando también las pautas necesarias para establecer ambientes de experimentación igualmente significativos. Quizá por ello la plaga con la que Blizzard intentó años más tarde replicar el incidente para promocionar la segunda expansión de *World of Warcraft*, *Wrath of the Lich King* (2008), no puede analizarse de la misma manera. En palabras de Stuart Oultram como cierre de su artículo «Plagas virtuales y pandemias del mundo real: reflexionando sobre el potencial del juego de rol en línea para la investigación de epidemias del mundo real»³ para la Universidad de Liverpool (2013), aquellos que buscan explorar y hacer uso de juegos de rol en línea para ayudar en su investigación necesitan considerar y comprender el contexto en que existen y juegan los jugadores.

Al final, como escribieron Fefferman y Lofgren, los desarrolladores del juego tenían una opción que no está disponible para los funcionarios de salud pública: reiniciar los servidores.

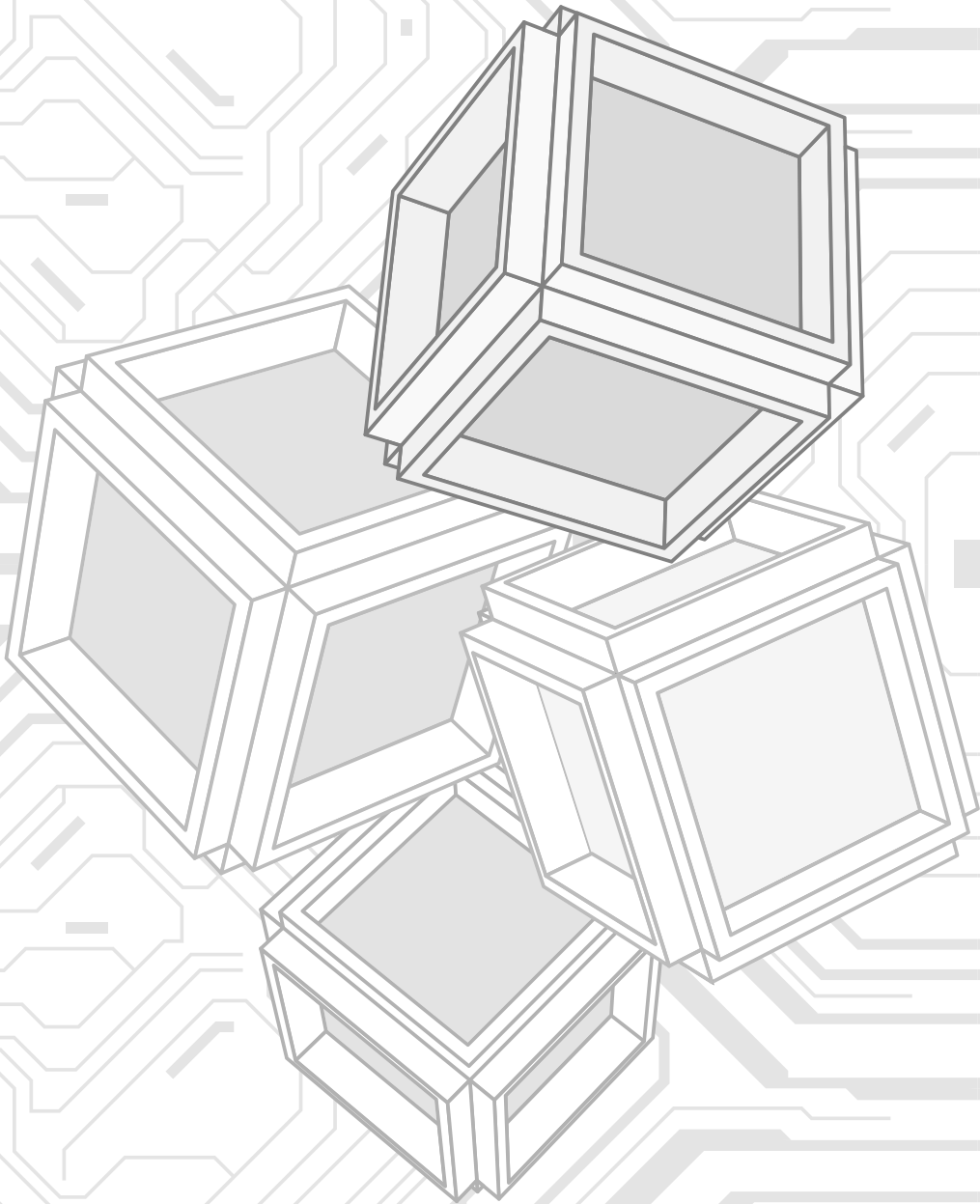
3 Oultram, Stuart, «Virtual Plagues and Real World Pandemics: Reflecting on the potential for online computer role-playing games to inform real world epidemic research» en *Medical Humanities*, 39(2), 2013.

LUDORAMA



#EPIDEMIAS

LUDORAMA



Panóptico Cyberpunk

■ **Por DURGAN A. NALLAR.** Co-fundador de World of Gamers y Escuela de Game Design LA. Vice-Chair IEEE Argentina Games Technical Committee. Tauren druida. Director loco de Ludorama. [@durgan](#)

«El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisor sintonizado en un canal muerto», empieza *Neuromante*, la novela en la que el escritor de ciencia ficción William Gibson bautizó al ciberespacio. Corría el año 1984 y parecíamos enamorados de la idea que nos llevaba hacia la mecanización —y ahora hacia la digitalización— del ser humano. Apenas dos años antes, otra obra del género había calado profundo en nuestras almitas: *Blade Runner*, del director Ridley Scott, inspirada muy libremente en la novela corta de 1968 *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick, la cual alude a seres artificiales capaces de tener sentimientos. Y así era el mundo, y así el cielo: gris, como rayado por la estática de los televisores de tubo. La comparación tenía sentido.

Este año estaremos experimentando *Cyberpunk 2077* del estudio polaco CD Projekt RED. Se trata de un juego de rol de mundo abierto, con una enorme ciudad futurista al estilo *Blade Runner* y alrededores desérticos ambientados a lo *Mad Max*, donde los seres humanos se han fundido con partes mecanizadas y pugnan por sobrevivir. El protagonista busca la inmortalidad. Es uno de los juegos más esperados de 2020, por un lado porque es obra de los creadores de *The Witcher*, pero también atrae intensamente por su temática cyberpunk. De modo que me pregunté el porqué de esto último. Fui a indagar un poco y me encontré con un par de cosas interesantes para compartir, y que podrán servir para ver con ojos biónicos toda la producción cyberpunk que asiduamente nos bombardea en todos los formatos.

En mi caso, la cosa empezó en los años 80. Por entonces, veía entusiasmado, y no sin cierto espanto, que nuestra civilización se encaminaba con avidez hacia lo que llamábamos *no-future*. Era una idea romántica de la tragedia cotidiana. Es decir, de la transformación de la vida en algo que no podíamos comprender y que nos separaba de la naturaleza, de lo que se supone que somos. Pero como una polilla deslumbrada por el fuego, allá íbamos, dispuestos

a arder. Desde chico, subido a los tejados de mi Salta natal, mirando las estrellas, soñaba con el futuro. Tenía la intuición de que sería lóbrego, eléctrico, artificial. Leía mucha ciencia ficción. La mayoría de los textos ponían imágenes asombrosas en mi mente, grandes ciudades inteligentes, extrañas máquinas entre las personas, y *dentro* de las personas. Desde todas partes llegaban ideas similares. En las páginas de *El largo mañana*, el francés Jean Giraud —Moebius— dibujaba en 1975 una metrópolis vertical donde las clases bajas sobrevivían en las profundidades de la ciudad y los dueños de las corporaciones en sus lujosos pisos cercanos a la superficie. Un año antes, el estadounidense T.J. Bass había publicado *La ballena dios*, que nos mostraba al enorme animal, en parte máquina, como un oxidado recolector de plancton creado en tiempos mejores; los supervivientes vivían en ciudades vigiladas por los dueños de la riqueza. De una forma u otra, en comics, películas y novelas, llegaba una advertencia similar. Un mensaje de desesperanza, pero extrañamente atractivo. Parecía decirnos: esto es inevitable, y lo hacemos para ser mejores, es una manera de acelerar la evolución. ¿Para qué esperar tiempos darwinianos, si podemos implantarnos mejoras y aumentar nuestras limitadas capacidades, heredadas a fuerza de miles de millones de años de mutaciones y selección natural? En los 70 habíamos mirado la tele fascinados con *El hombre nuclear*, una serie conocida en España como *El hombre de los seis millones de dólares* —caramba, con eso hoy no te pondrías ni el implante de una muela—, y su spin-off *La mujer biónica*. En ambos casos, los protagonistas habían sufrido tremendos accidentes pero por obra del ejército eran mejorados con toda clase de prótesis y sonidos de resortitos. Les habían salvado la vida, pero a cambio debían obediencia.

Lo que preocupaba a esos escritores, cineastas e historietistas, y desde luego a casi toda clase de artistas, tenía que ver con la pérdida de humanidad. Lo que por entonces decíamos ser humano: animales inteligentes hermanados con el concepto de naturaleza, de aquello que surgió del polvo estelar moldeándose al azar durante miles de millones de años para contener la vida. Una vida que pugna por existir desde hace 3.800 millones de años, y así sobrevive, adaptándose y evolucionando. Una mutación tras otra, empieza de manera aleatoria pero se decanta por lo que permite la continuidad. Darwin lo postuló en el siglo XIX. Los homínidos surgieron hace cuatro millones de vueltas al sol, pero nuestra anatomía como la conocemos hoy tiene apenas cien mil años y es el resultado de haber mutado una gran cantidad de veces para prevalecer. Esto aplicaría también a la supervivencia por encima de otras especies de humanos menos afortunadas. Dice el filósofo israelí Yuval Noah

Harari en *Sapiens: De animales a dioses* (2014)¹ que unos dos millones de años atrás, y hasta hace aproximadamente diez mil años, el mundo fue el hogar, a la vez, de varias especies humanas. Solo una prevaleció, quizás incluso de forma deliberada, de manera que podríamos cargar con unos cuantos muertos en el ropero.

De acuerdo con la teoría de la evolución, con cada mutación somos mejores, en términos generales. Aprendimos a caminar erguidos para ver a lo lejos y así prever el ataque de un depredador, aprendimos a construir refugios y vivir en manada como forma de defensa. Junto a nuestra evolución orgánica, aparece una evolución de tipo cultural hace apenas 38.000 años, cuando los sapiens empezamos a fabricar herramientas y objetos artísticos. Dominamos el poder elemental del fuego, algo que ninguna otra criatura pudo hacer y que nos dio una ventaja decisiva.

Siempre en el afán de sobrevivir, adquirimos la necesidad de mejorar, y con ello el deseo de dominación. Lo más importante de dominar son los territorios, porque contienen recursos. Los recursos facilitan la supervivencia. El amo de los recursos sobrevive a costa de tomar nuevos recursos. Los más fuertes prevalecen. La propia evolución nos programó para crecer, mejorar, volvernos más poderosos, incluso convirtiendo la misma vida y a los mismos sapiens en nuevos recursos. De aquí el fundamento íntimo del capitalismo, que explota los recursos con la idea de progresar. El deseo de progreso lleva a otro afán: la productividad, y esta última a la búsqueda de la eficiencia. Para satisfacer estos anhelos es imprescindible ejercer el poder.

La necesidad de adquirir territorio se presenta en todos los ámbitos. Deseamos tener un hogar propio y conocer otros territorios deseables. La evolución cultural del sapiens alteró la evolución natural de las demás especies y la misma biosfera. La intervención humana genera cambios en la atmósfera, en la vegetación y en el comportamiento de otras criaturas, que a su vez deben adaptarse al mayor de los depredadores, nosotros. ¡Visto de esa manera, es claro que el planeta debería atacarnos! Simplemente, no logra ir a nuestra velocidad y por eso todavía prevalecemos. Intentos como el SARS-CoV-2 no pasan desapercibidos.

El afán de evolución y por tanto de progreso nos vuelve impacientes. Queremos todo para ahora, lo antes posible, incluso la misma evolución. De ahí que hayamos pasado de un primitivo modelo agrario a uno industrial en el siglo XVIII. La herramienta se hizo comparable al ser humano, y viceversa, en cuanto que la mecanización de los procesos de producción nos hace más eficientes. Desde hace dos siglos, el sapiens se obsesionó por el crecimiento. Y así por crear máquinas que pudieran producir más y mejor, tratando de automatizar todos los

1 Harari, Yuval Noah, *Sapiens. De animales a dioses: una breve historia de la humanidad*, Debate, Barcelona, 2014.

procesos y, en el ínterin, también a nosotros mismos. El reloj constituye el símbolo del proceso industrial, porque ordena, delimita, obliga. El reloj vigila.

El panóptico de Jeremy Bentham, propuesto en el siglo XVIII, es un instrumento idóneo para el control de los sapiens, en cuanto estos son recursos del sistema. Se trata de una estructura carcelaria cuyo fin era la vigilancia. El objetivo de la estructura panóptica es permitir a su guardián, guarecido en una torre central, observar a todos los prisioneros, reclusos en celdas individuales alrededor de la torre, sin que estos puedan saber si son observados. El efecto más importante del panóptico es inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantizaría el funcionamiento automático del poder, sin que ese poder se esté ejerciendo de manera efectiva en cada momento, puesto que el prisionero no puede saber cuándo se le vigila y cuándo no².

A la cárcel se asocian otras estructuras de control: la escuela, la fábrica, el hospital, el asilo. Desde la perspectiva de los sapiens más poderosos, los recursos que aún son imposibles de automatizar han de ser vigilados, ordenados y capacitados. Hay reglas y normas que deben seguir, algo necesario si se quiere el crecimiento y la productividad. En la novela *1984*, George Orwell nos advertía allá por 1949 de este *Gran Hermano* que nos vigilaría desde las pantallas. Las personas han de ser piezas obedientes y eficaces del sistema industrial.

El robot surge de esta clase de ideas. Cuando los artistas y creativos del siglo XIX advirtieron lo que ocurría, lo plasmaron a manera de reflexión, y porque suelen utilizar como materia de su obra las preocupaciones de la época. Un caso es la *Metrópolis* de Fritz Lang, estrenada en 1927. Desde entonces hay centenares de relatos y novelas —películas, videojuegos— donde se presume un futuro en el que los seres humanos conviven o directamente se convierten en máquinas inteligentes. Existen otras historias en las que las máquinas se rebelan contra la humanidad, a la que consideran una especie torpe, limitada y destructiva.

Bien, esas novelas, películas y comics —no olvidar la picadora de carne escolar de *The Wall* de Pink Floyd— flotaban entre esas estrellas que miraba de chiquito acostado en el techo de casa. Resultaba fascinante, sin duda. Pero atractivo, un camino inevitable. Crecer, mejorar, evolucionar, ser mejores. Y rápido, sin los tiempos achacosos de la evolución natural. De pronto parecía hasta deseable ver con zoom, o tener piernas biónicas. Al fin y al cabo, se trata de herramientas que podemos usar, como hemos hecho desde el primer cuchillo de sílice. Los cuerpos son comparables a una máquina, y por lo tanto podemos crear mejores piezas. Volvemos más eficientes. Es René Descartes en el siglo XVII, el que da pie a este concepto cuando dice que el cuerpo humano va separado del alma. Que equivale a un montón de piezas, palancas y tornillos

2 Foucault, Michel, *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*, Siglo XXI, México, 1976.

de una máquina. Pero hay una mente, un ser, del que no se puede dudar. La misteriosa alma humana, el fantasma de la máquina, inexplicable y fruto de la gracia divina. El médico francés Julien Offrey de Le Mettrie, que vivió en pleno auge del cientificismo anticlerical, fue todavía más al extremo, aseverando que el ser humano es un simple autómatas hecho de órganos, huesos y músculos, y negó de plano la existencia del alma. Que somos como cualquier bicho, y punto. La propuesta antihumanista de Le Mettrie iba en contra del programa iluminista defendido por Diderot y Voltaire.

La cosa se hizo más turbulenta en 1953, año en el que se descifró la estructura molecular del genoma humano. La intención del proyecto, financiado por agencias gubernamentales de los Estados Unidos y por capitales privados, era detectar el origen de las enfermedades genéticas y aplicar terapias preventivas. Lo que hizo al cabo fue presentar el cuerpo humano como una suerte de software que puede ser descifrado (y, por tanto, replicado o imitado y, claro, reescrito y perfeccionado).

En la década de los 90, merced a las computadoras e internet, se dio paso a un nuevo tipo de capitalismo globalizado. El panóptico de Bentham, cerrado, se abrió al mundo externo. «A los reclusos del panóptico benthamiano se los aislaba con fines disciplinarios y no se les permitía hablar entre ellos», dice el filósofo coreano Byung-Chul Han en *Psicopolítica* (2014).³ «Los residentes del panóptico digital, por el contrario, se comunican intensamente y se desnudan por su propia voluntad. Participan de forma activa en la construcción del panóptico digital. La sociedad del control digital hace un uso intensivo de la libertad. El *Big Brother* digital traspasa su trabajo a los reclusos. Así la entrega de datos no sucede por coacción, sino por una necesidad interna. Ahí reside la eficiencia del panóptico.» En nuestros tiempos, la big data pasa a ser el mayor panóptico imaginable. Lo permitimos porque existe el anhelo de trascender, y nos parece que podemos trascender al digitalizarnos en individuos que forman un todo vigilante de sí mismo.

Según el filósofo, pasamos del *hombre máquina* cartesiano al ser humano digital. En lugar de concebarnos como simples autómatas, podemos concebarnos como información. Moléculas, cadenas de ARN, cuatro millones de letras que pueden explicar la vida de todos los seres vivientes. Y, por tanto, asociamos la información genética a la digital: podemos digitalizarnos. Lo haremos cuando la técnica lo permita. Los cuerpos cibernéticos del presente son aquellos con marcapasos, anteojos y pequeños chips subcutáneos del tamaño de un grano de arroz. El estafalario ricachón Elon Musk ya está haciendo pruebas prometedoras con Neuralink, que, como todo, empieza con la intención de curar enfermedades como el Alzheimer o la parálisis motora,

3 Han, Byung-Chul, *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*, Ed. Herder, Barcelona, 2014.

pero que sabemos decantará en una jugosa industria comercial. Aunque para conseguirlo, como él mismo admitió, haya que dar golpes de Estado. ¿Quién no querría ser mejor, o, en todo caso, quién querría quedarse atrás de un humano aumentado? ¿Si podemos pagarlo, dejaremos que nuestros hijos e hijas sean menos que los de otros? ¿Cómo los prepararemos para este futuro que nos cae encima? Los cuerpos del mañana serán aquellos de *Cyberpunk 2077*. Una combinación de carne y metal aumentada por inteligencia artificial y súper estimulada por drogas. De manera que, cuando estemos vagando por la gran metrópolis del juego, buscando la inmortalidad, ya podemos saber qué vemos, y podemos elegir cómo lo vemos.

Aceptamos la idea de que integrarnos con las máquinas, o volvernos una, es el camino natural, por contradictorio que esto suene. El smartphone ya se ha convertido en una extensión del cuerpo: nos mejora, complementa la memoria, nos comunica, acelera los tiempos. ¿Somos hoy seres humanos diferentes a los sapiens? Así parece, lo que lleva a pensar si incluso la misma definición de naturaleza debería actualizarse.

Dice Harari en *Homo Deus*⁴ que la humanidad luchó históricamente contra tres problemas: el hambre, la peste y la guerra; con optimismo, que pongo en duda, dice también que son catástrofes que estamos superando, porque hoy —aunque las tres calamidades persisten— son cada vez menores. Para el filósofo, las preocupaciones del ser humano pronto serán la inmortalidad, la felicidad y la divinidad. Las nuevas fronteras de nuestro programa evolutivo, del que es imposible aislarse. No podemos simplemente abandonar la idea de progreso porque todo lo que somos se basa en ello.

La pregunta ahora sería en dónde trazar los límites de lo humano y lo no humano. ¿Hasta dónde seremos sapiens? ¿Cómo nombrar a la especie en la que nos estamos convirtiendo? Cada vez estamos más cerca de la digitalización de la vida, porque decimos que todo es traducible a ceros y unos. La inmortalidad podrá alcanzarse cuando seamos instalados en una computadora, almacenados y preservados. Interesante observar las derivaciones planteadas por series como *Carbono alterado* o *Westworld* respecto de la vida y la muerte de los cuerpos humanos.

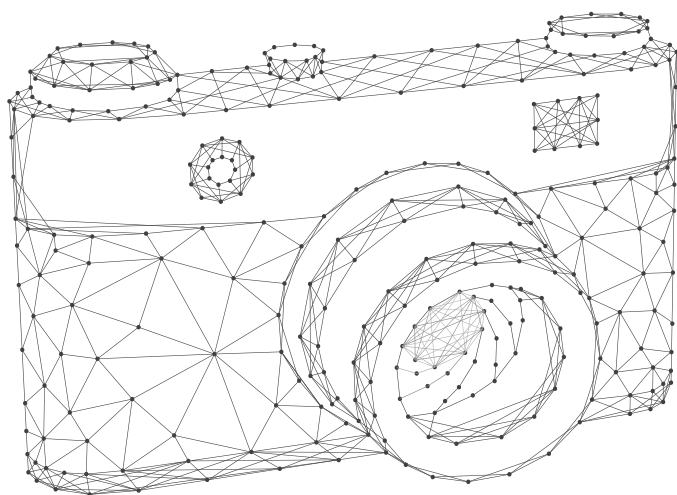
Incluso el cuerpo cibernético parece innecesario. Surgen muchas otras preguntas, ligadas a la relación entre cuerpo y mente. Nadie tiene pruebas de que la mente sea un simple mecanismo informático, capaz de ser emulado por circuitos y programas de computadora. Las emociones no parecen el resultado de un software, sino que la vida podría depender de la interacción entre el cuerpo físico y la mente. Paula Sibilia⁵ afirma que esto es algo que el

4 Harari, Yuval Noah, op. cit.

5 Sibilia, Paula, *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, Fondo de

propio Descartes planteó al final de su vida —a sus 52 años— en *Las pasiones del alma* (1649). Al gran filósofo del Renacimiento le causaban extrañeza las sensaciones psicofísicas como el hambre, el dolor y el amor sensual. No habría entonces tal separación del cuerpo y la mente, uno vendría del otro, porque el cerebro percibe el mundo a través de los sentidos y esto fue así en todo el camino evolutivo. El cuerpo es un cuerpo doliente, que tiene un límite. El dolor nos hace crecer y persistir, nos obliga a buscar respuestas. Sin dolor, sin el miedo a perecer, ¿qué nos impulsaría?

LUDORAMA



Fotografía In-Game

■ **Por LUCAS D. MANCHINI.** Ciencias de la Comunicación, docente y gamer. Hace streamings en su tiempo libre. Dio vuelta *Doom* en los 90s y *Morrowind* es su videojuego favorito. [🐦@darcalabazas](#)

A muchos nos ha pasado: estamos jugando y, de golpe, cierto nivel o escenario nos deja con la boca abierta. O, simplemente, nos surge la necesidad de guardar ese momento memorable de nuestra experiencia gamer en otro lugar más que en nuestra memoria, inmortalizarlo en una imagen para algún día volver a ella. O quizás, para compartirla con nuestro grupo de amigos. Entonces ahí, en ese preciso instante, presionamos la tecla F5, abrimos Paint, Ctrl+V y listo, ya tenemos un screenshot del último nivel de *Doom* o de esa partida ganada en *Quake*. Esta práctica no solo permanece viva en 2020 sino que ha mutado y evolucionado en una nueva forma de disfrutar, apreciar y experimentar un videojuego.

En mayo de 2016, cabía la posibilidad de que alguna persona medianamente interesada en los videojuegos y en el hardware requerido para correrlos en una computadora se detuviera a ver el evento de lanzamiento mundial de la última generación de tarjetas gráficas de la marca Nvidia (la serie 10xx). Esas placas de video que a veces salen tan caras pero nos permiten correr nuestros juegos favoritos con los gráficos en ULTRA. Sin embargo, ese día, hubo otro anuncio que se destacó del resto. Sorpresivamente, no para todo el público pero sí para cierta parte, se presentó un nuevo software diseñado específicamente para *realizar fotografías dentro de un videojuego* llamado Ansel. En ese día es posible identificar un nuevo hito en la historia de los videojuegos. Quizás no el nacimiento, pero sí la madurez (o adolescencia) de una práctica que, hasta hace unos pocos años, era impensable en el mundo de los videojuegos: la fotografía *in-game*. Los fotógrafos de mundos virtuales, hasta ese momento escondidos en todas partes del mundo, comenzaron a asomar sus cabezas.

Pero, ¿qué es Ansel y por qué marca un antes y un después en el mundo de los fichines? Vayamos por partes. La empresa desarrolladora Nvidia es quien posee el 70% del mercado a nivel global. Esto significa que 7 de cada 10 personas que juegan en su computadora lo hacen con una tarjeta de video de esta marca. Ansel es un software gratuito para todo ese público, que permite

al usuario congelar el juego y tomar imágenes dentro de él. La dinámica es similar a la de utilizar una cámara fotográfica tradicional, solo que nos movemos dentro de un mundo virtual. A través de este software podemos tomar imágenes que serán guardadas de manera simple y sencilla en los formatos tradicionales (.jpg o .png) e incluso otros más complejos como archivos en superresolución (imágenes con altísima calidad), en HDR o en RAW para su mejor manipulación a la hora de editar. También formatos de imágenes en estéreo o en 360 grados para ser visualizadas con los nuevos lentes de realidad virtual que comienzan a proliferar en el mercado.

Ahora bien, esto no es un ensayo sobre Nvidia Ansel, porque lo cierto es que la fotografía in-game como práctica existe hace tiempo. Pero no es un acto menor que la empresa con mayor cantidad de consumidores en el mercado lance de manera gratuita un software especializado en promover e incentivar a cualquier usuario a realizar capturas dentro de un videojuego. Esto es una marca de los tiempos que corren, donde las prácticas alrededor del videojuego se han diversificado y han complejizado a nuestro objeto de entretenimiento electrónico favorito.

Como señalamos antes, la posibilidad de realizar capturas en un videojuego se puede rastrear hasta principios de los 90, con juegos como *Doom* (1993) o *Quake* (1996), donde las comunidades de usuarios se tomaban la molestia de hackear los juegos y modificarlos para, por ejemplo, crear nuevos mapas o escenarios y realizar screenshots que les permitirían crear videos para compartir con otros usuarios en las comunidades de fans. Otro ejemplo de la fotografía tomando el control en un juego es *Pokémon Snap* (1999), donde el objetivo central es realizar fotografías de las diferentes especies en una isla. Sin embargo, para nosotros, estos casos serán considerados como antecedentes que abonaron la construcción de lo que sería, muchos años después, una práctica amplia y extendida.

Lo que nos interesa aquí nos ubica en el presente, cuando cada vez más los videojuegos incluyen un photo mode o modo fotográfico entre sus opciones. Títulos como *GTA V*, *Horizon: Zero Dawn*, *Far Cry 5*, *The Last of Us* o *No Man's Sky* han incluido en su propio motor de funcionamiento la opción de detener el juego en cualquier momento para realizar capturas. El mercado y las empresas desarrolladoras han convertido una práctica incipiente de un pequeño grupo de usuarios en lo que hoy es una característica cada vez más presente en cualquier juego y que no puede faltar.

También podemos encontrar exposiciones de fotografía in-game en museos o galerías virtuales de arte, donde emergen artistas y autores reconocidos que dedican su tiempo a tomar, editar y procesar imágenes dentro de un escenario

virtual para luego exponerlas (de manera virtual o no). Duncan Harris¹ es uno de los más reconocidos, trabaja con grandes empresas desarrolladoras y pone a disposición toda su obra en alta calidad para ser descargada en su página web. Eron Rauch² se tomó la tarea de atravesar una temática conceptual con el videojuego de rol online masivo *World of Warcraft*, capturando y mostrando todos los personajes jugadores muertos con los que se encontró para señalar el trabajo arduo que implica jugarlo. Por último, Frans Bouma³ no solo nos comparte sus capturas sino que también programa *photo modes* para juegos que no lo poseen o mejora los de algunos que sí lo tienen. Estos son algunos nombres entre una gran cantidad de artistas y usuarios reconocidos por su trabajo de búsqueda en la captura de imágenes en los mundos virtuales de los videojuegos.

Quizás la manera más sencilla de observar la magnitud de la fotografía in-game es en la enorme cantidad de imágenes que los usuarios comparten día a día en plataformas sociales como Twitter o Instagram. Allí podremos encontrar grupos como la Sociedad de Fotógrafos Virtuales⁴ o GamerGram⁵, que tienen la forma de comunidades virtuales que promueven y visibilizan las producciones de sus integrantes.

Los videojuegos se nos presentan cada vez más como objetos de gran complejidad que requieren que los observemos y pensemos de una manera compleja, como a otros elementos de nuestra cultura. La fotografía in-game es una de esas manifestaciones en las cuales nos encontramos ante un panorama que no está definido aún y se encuentra en constante crecimiento. Cada vez más usuarios deciden abrir el juego no para vencer las misiones, rompecabezas o terminar el modo historia sino para capturar imágenes bellas dentro de los escenarios virtuales de *GTA V* o *The Witcher 3*.

No sabemos cómo seguirá evolucionando este fenómeno pero sí entusiasmo ver el nacimiento de nuevas formas de producción de contenidos ligadas al videojuego en las que los usuarios tienen un rol central. Pues son ellos quienes construyen nuevos escenarios y artes del hacer en la cultura.

Lo que sí podemos decir es que hoy ha nacido una nueva estrella dentro del mundo del gaming. Y nosotros tenemos la mirada en el cielo más que nunca. Probablemente su brillo nos acompañe durante mucho tiempo.

1 <http://deadendthrills.com/>

2 <https://www.eronrauch.com/a-land-to-die-in/>

3 <https://fransbouma.com/in-game>

4 <https://www.instagram.com/societyofvirtualphotographers/>

5 <https://www.instagram.com/gamergram.gg/>

LUDORAMA



Los *speedruns* como metavideojuegos

■ Por **GUIDO GIAMBARTOLOMEI**. Estudiante de Comunicación (FSOC-UBA). Especialista y entusiasta de videojuegos. [✉@guidogiamba](https://twitter.com/guidogiamba)

Cuando uno compra un videojuego, la idea de ganarlo parece lejana —si bien quizás esta sea una hipótesis que queda por corroborar—, cuando lo verdaderamente importante es el recorrido. Son la historia, los personajes, la dirección de arte, las mecánicas, los puzzles, el guion y tantas otras variables las que hacen a un juego disfrutable, al menos por el tiempo en que se juega.

Pero también hay otras formas de jugar y disfrutarlos. Esto tiene que ver con jugadores y una comunidad entera de gamers que hace ya muchos años decidieron jugar videojuegos con un cronómetro en mano (en sentido figurado, claro). Estoy hablando de los *speedruns* como disciplina y *speedrunners* como competidores. Estas dos caras de un dado (probablemente uno de *D&D*) son solo una parte del universo de jugadores y se proponen llegar al final de un juego en la menor cantidad de tiempo posible.

Nuevos juegos, nuevas categorías

Para tener un contexto claro doy un ejemplo. En *Super Mario Bros.*, el clásico de 1985, los *speedrunners* —divididos en diversas categorías— se disponen a alcanzar la meta del juego en menos cantidad de minutos, segundos y muchas veces centésimas. En una de las categorías se establece como regla superar el juego *con* los escondidos Warp Zones escondidos en los niveles 1-2 y 4-2 y en otra *sin*. Es decir, hay tiempos para los juegos superados en cualquier porcentaje final (Any%) como hay categorías específicas de cada juego como en este caso puede ser Warpless (sin Warp Zones).

Las categorías son tantas como reglas pongan los mismos jugadores, y en este punto es donde está lo interesante. Son ellos mismos los que se ponen de acuerdo para establecer qué es un Any% o un 100% o Warpless o Glitchless o tantas otras miles de categorías dependiendo del videojuego.

Es necesario entender que el fenómeno de los *speedruns* es, definitivamente, el juego dentro del juego, o mejor dicho, el juego que crea la misma comu-

nidad de jugadores, en un entorno de juego ya conocido. Esto tiene que ver con lo que dijimos antes: son los mismos jugadores los que crean las reglas, se suman a foros, organizan sitios para establecer los criterios y luego de todo eso, comienzan a correr. Y no solo correr es lo que hacen estos jugadores, también son las mismas comunidades de jugadores las que se organizan en foros (en la actualidad, Discord) para optimizar los tiempos y encontrar *glitches*, hackeos, establecer reglas, proponer nuevas categorías. En suma, son ellos mismos los que van desarrollando su propio metavideojuego.

«Otras» reglas

Un ejemplo, entre tantos otros, es el *speedrun* de *Wii Sports Resort Golf*. El objetivo es simple, completar los dieciocho hoyos de golf en el menor tiempo. Lo curioso es que a ningún jugador le preocupa si obtiene menos cantidad de puntos (tiros, reglas del golf y del juego en sí). Las reglas del deporte, y por ende del videojuego, les son ajenas por completo. Es por esto que prefieren apuntar la pelota al agua en varios hoyos para de esta manera ahorrarse hasta cinco segundos en su split. El caso es particular pero también es una constante dentro de la comunidad de *speedrunners*: las reglas del videojuego dejan de importar. Las nuevas reglas son las establecidas por y para la comunidad logrando que el videojuego sea otro, completamente diferente.

De atletas y entrenadores

Que los videojuegos mutaron hace años en una categoría de deporte no es noticia. Por eso vuelvo a las metáforas deportivas para poder entender otra de las dinámicas clave dentro de esta comunidad de jugadores.

Son muchos los gamers que no poseen las habilidades para ejecutar esos *pixel perfect combos* en solo decenas de segundos para llegar antes a la meta. Es por eso que, como decía antes, los corredores en sí son solo una de las caras de este polifacético dado: nuestros atletas.

Son muchos los jugadores que se dedican a buscar esos *glitches* (partes en donde el juego se rompe) y *wall clips* (pasar a través de diversos tipos de paredes) tanto de forma manual como con softwares de hackeo. Estos scouts vendrían a ser los entrenadores de esta comunidad, jugadores que se dedican a encontrar el lugar en donde el juego se rompe, para que otros puedan ejecutar esos combos cuasi imposibles.

Del otro lado quedamos nosotros, los espectadores, viendo con asombro —y muchas veces con admiración— tanto a atletas como a entrenadores romper y rehacer juegos, hackear y reconstruir en las cenizas de píxeles nuevos juegos, nuevas dinámicas y, por sobre todo, nuevas historias para contar.

Del bit al pit

■ **Por FERNANDO COUN.** Desarrollador Oracle y redactor en las revistas Xtreme PC e [IRROMPIBLES]. Fanático de fichines de autos, aventuras gráficas e indies. [🐦@ferCoun](#).

Los carriles que separan a los videojuegos, la simulación y la realidad en el automovilismo se diluyen día a día, acercando así el mundo gamer al pilotaje profesional.

La utilización de equipamiento y software específico para emular configuraciones y desarrollos de los autos, que más tarde pueden llegar a las pistas, es una práctica extendida en muchas categorías a nivel mundial, como la Fórmula 1.

Desde hace varios años, con el aumento de potencia en los procesadores y placas de video hogareñas, los videojuegos dieron un salto de calidad muy importante, tanto en gráficos como en físicas. Al punto que las diferencias entre la simulación profesional —industrial— y hogareña es mínima.

Lo que todavía los separa es, más que nada, la información con que cada equipo de competición alimenta su software, así como los periféricos —volantes, pedales, palancas, etc.— hechos a medida.

Esto hace que cualquier gamer, con una inversión modesta —comparada con la que se requiere para correr todas las semanas al aire libre— y sin arriesgar la vida, pueda llegar a competir codo a codo —y con el distanciamiento social correspondiente— dentro de un vehículo real.

Jueguitos, pero en serio

Con el lanzamiento de *Chequered Flag* (Psion Software Ltd, 1983) para la computadora hogareña ZX Spectrum, por primera vez pudimos ponernos al volante de un auto dentro de la cabina y dar una vuelta completa en alguno de los siguientes circuitos: Brands Hatch, Mónaco, Österreichring —actual Red Bull Ring—, Monza, Paul Ricard y Silverstone.

Hasta ese momento, los juegos de carreras mostraban los vehículos desde afuera y no seguían ningún trazado específico. Consistían en superar obs-

táculos y tráfico para sumar puntos, como *Pitstop* (Epyx, 1983) o *Out Run* (Sega, 1986).

Sin embargo, el despegue inicial de los simuladores se lo debemos al inglés Geoff Crammond, diseñador y desarrollador principal del poco conocido *Revs* (Acornsoft, 1984), basado en la Fórmula 3, para BBC Micro y Commodore 64; y de la famosa serie de F1, Grand Prix de MicroProse: *Formula One Grand Prix* (1991), *Grand Prix 2* (1996), *Grand Prix 3* (2000) y *Grand Prix 4* (2002).

En el medio, no podemos olvidar dos clásicos que marcaron tendencia: *Indianapolis 500: The Simulation* (Papyrus Design Group, 1989) sobre la icónica competición estadounidense y *Hard Drivin'* (Atari, 1989) cuya versión de cabina podía encontrarse en algunas salas de fichines del país ¡con volante, los tres pedales y palanca de cambios!

Los años pasaron y junto con la mejora natural de los gráficos también evolucionaron las físicas. Hoy un simulador que se precie de tal no puede dejar de emular el desgaste, presión y temperatura de los neumáticos, la aerodinámica —y cómo la afectan los golpes—, el comportamiento del motor o los efectos climáticos, por citar algunos ejemplos.

Esta constante evolución propició la aparición de la nueva categoría *simcade* —bastante discutida y algo difusa— para distinguirla de los verdaderos simuladores, o sea, aquellos que no comprometen realismo por jugabilidad.

Entre los *simcade* más modernos podemos mencionar *Forza Motorsport 7* (Turn 10 Studios, 2017), *Gran Turismo Sport* (Polyphony Digital, 2017), *DiRT Rally 2.0* (Codemasters, 2019), *F1 2020* (Codemasters, 2020) y *Project CARS 3* (Slightly Mad Studios, 2020).

Gran Turismo y *Forza* son las series insignia de las consolas de Sony y Microsoft, respectivamente. Apuestan, al igual que *Project CARS* —que nació en PC, pero emigró al mundo consolero—, por gran variedad de vehículos y trazados, mientras que *DiRT* y *F1* son multiplataforma y apuntan a categorías específicas: Rally y Fórmula 1.

En tanto, *iRacing* (iRacing.com Motorsport Simulations, 2008) —de un ex de Papyrus—, *rFactor 2* (Image Space Incorporated, 2013), *RaceRoom Racing Experience* (Sector3 Studios, 2013) y *Assetto Corsa Competizione* (Kunos Simulazioni, 2019) son parte de la avanzada actual de simuladores serios.

iRacing, con un modelo de suscripción mensual, está orientado a las categorías típicas de Estados Unidos, como NASCAR e IndyCar Series, rally, prototipos, etc. Cuenta con más de cien trazados de todo el mundo.

Por su parte, *rFactor 2* —que permite contenido creado por la comunidad—

y *RaceRoom Racing Experience* —cuyo juego base es gratis— decantan por un modelo de compra de autos y circuitos para expandir el catálogo, con gran diversidad.

Assetto Corsa Competizione, en cambio, posee licencia oficial de Blancpain GT Series (GT3) y GT4 European Series —por medio de un DLC—, y un motor gráfico basado en Unreal Engine 4, a diferencia de los anteriores que utilizan engines propietarios.

Ahora, ¿qué sería de todos estos juegos sin los periféricos correctos?

Ruedas, palancas y otras chucherías

De las banalidades, podemos decir que no hay nada más deprimente que jugar un fichín de carreras con teclado. Así, los primeros volantes, como *Thrustmaster Formula T2* de mediados de los 90, tenían radios de giro de 270°, carecían de *force feedback* y se conectaban al puerto de juegos/MIDI de la placa de sonido.

Desde ese arcaico y solitario comienzo a finales del milenio pasado, llegamos a un superpoblado presente con controles para jugadores entusiastas, como el reciente *Logitech G923* y, para los más exigentes, la línea modular de *Fanatec*.

Fanatec se erigió, por delante de Thrustmaster —que también cuenta con una línea modular—, como referente para los videojugadores profesionales con accesorios que permiten armar el volante ideal, eligiendo base —motor de *force feedback*—, volante —con diferentes formas y disposiciones de botones—, pedales y palancas.

Así, dependiendo de la dedicación —y el tamaño del bolsillo—, el desembolso puede ir desde unos cientos a unos miles de dólares, aunque siempre mucho menos de lo que implica la inversión en un vehículo real.

Casos de éxito

Un claro ejemplo del salto de los fichines a los fierros es el del neerlandés Rudy van Buren de 28 años, que en 2019 compitió en la serie internacional Porsche Mobil 1 Supercup (categoría GT3), soporte de la F1.

Si bien Rudy llegó a ser campeón de karting a los dieciséis años, se vio forzado a abandonar su carrera por falta de apoyo económico y se dedicó a los videojuegos —nada de *PUBG*, *Marios* ni *Yakuzas*—.

Gracias a un arduo entrenamiento —y talento, eso no se puede negar—, en 2018 se convirtió en piloto oficial del equipo McLaren de F1 para sus simuladores, después de ganar el evento *World's Fastest Gamer*, organizado el año anterior, con más de 30.000 participantes de todo el mundo.

Otro caso singular es el del streamer bosnio Zdenko Martinovic. Después de que el azar lo llevara a probar *Euro Truck Simulator 2* (SCS Software, 2012), comenzó a sentir una particular afición por los colosos de la ruta, al punto que actualmente trabaja para una empresa transportista y maneja camiones de más de 40 toneladas por toda Europa.

Así que ya saben, quién les dice que ese fichín de manejo que les consume días y noches enteras no se termine convirtiendo en su futura profesión. Después de tanto *Paperboy* (Atari Games, 1984) en mi infancia, sé lo que les digo.

Videojuegos y construcción del Self

■ Por **NICOLÁS M. CRESCENZI**. Psicólogo y diseñador de juegos. Jefe de cátedra de Psicología del Videojuego en UAI. Apasionado de las narrativas y enano tanque. @CafeSarcasmo

La habitación tiene el toque penumbroso de los atardeceres de verano. El monitor está apagado. Los números de la función Turbo del gabinete de la 486 resplandecen con un verde fluorescente. Trepo al mueble que me aguanta entre la cama y la ventana y acaricio el borde inferior buscando el botón de encendido. Afuera, en el patio, mi viejo prepara el asado mientras conversa con mi vieja. Se siente un olorcito sabroso en el aire. Un tema de *Erase* suena desde la casa del vecino. El ¡tlack! del interruptor viene acompañado de un sonido a corriente eléctrica y se hace la luz en la pantalla ámbar. Hay un hombrecito junto a unas cajas en un laberinto de pasillos y cruces. Mi hermano ya estuvo jugando. Comienzo a apretar botones pero no entiendo bien qué pasa. Es 1993 y tengo tres años.

En psicología hay un término muy popular para hablar de la narrativa con la cual nos decimos a nosotros mismos quiénes somos: el Self. Es una suerte de hilo que recorre nuestra aventura como seres humanos, desde que nacemos hasta la actualidad. Está hecho de nuestra forma de interpretar las diferentes experiencias que vivimos a lo largo de nuestra historia, la forma de relacionarnos con todo lo que nos rodea, lo que nos gusta, lo que no nos gusta, los pensamientos que tenemos cuando estamos solos y nuestra forma de ser en sociedad. No hay Selfs mejores o peores, son diferentes formas de proyectarnos. Se va construyendo con cada momento significativo como si fuese un rompecabezas. Generalmente, se expresa sin darnos cuenta ya que representa también la forma que tenemos de ver el mundo. A medida que vayamos creciendo, iremos alimentando el Self con diversas situaciones a las que deberá responder de tal o cual manera, como un personaje de un RPG, decidiendo en coherencia con nuestras características, «roleando». Es un proceso constante y complejo que se va actualizando todo el tiempo. Cada vivencia es un input que cambia un poquito el Self, como si consiguiésemos

una habilidad nueva, una pieza de equipo, una partecita de lore¹.

Umberto Eco diría «quien no juega, a los setenta años habrá vivido una sola vida, ¡la propia! Quien juega, habrá vivido cinco mil años: habrá sido asesino en Damasco, marine espacial, tribu precolombina, viajero del tiempo, agente financiero y dios». Porque si hay algo que pasó esa tarde fue que de pronto se abrió la puerta del «grindeo»² de experiencia. ¡Pumba! Universos infinitos interactivos para meter mano. Así fui construyendo mi Self como jugador, a la par que lo hacía como sujeto social, como sujeto inteligente, como sujeto culposo, como sujeto emocional, como sujeto ético. Probando a ver qué onda, total era cargar la partida y volver a probar. Atrás de cada experiencia hubo un diseñador que me desafió con algo nuevo. Literalmente crecí tomando decisiones interesantes. Surqué mares con Guybrush Threepwood y fui un pirata. Disparé a hordas de marcianos en el infierno rojo de *Doom* y sobreviví. En *Age of Empires* fundé Roma las veces necesarias para convertirme en el arquitecto de las fantasías húmedas del Caesar. Lideré ejércitos a través del portal oscuro en *World of Warcraft* y grité ¡por la Horda! con un patriotismo que a San Martín le hubiese arrancado un par de lagrimones.

El cerebro no diferencia una respuesta a un estímulo real de uno virtual o imaginado. Sabe que son dos cosas distintas, pero responde como si no. Por eso es que babeamos cuando vemos publicidades de comida, porque nos imaginamos comiéndola y nos impulsa a llamar al delivery. ¿Hasta qué punto mis conductas actuales no son una versión mega pulida de aquellos aprendizajes de púber?

Después de esa tarde de verano empecé a pedir como un poseso que me compraran un Sega. Tardaron un año en darse cuenta de que iba en serio. Para la mañana de Navidad estaba jugando *Castle of Illusion*, uno de Disney. Mis viejos me regalaban los juegos según creían «convenientes». Evitaban los violentos; en esa época estaba de moda pensar los videojuegos como curso de ingreso para una vida de sicario. Así que por las tardes me escapaba a lo de un amigo con menos controles y nos sacábamos ampollas en los dedos jugando al *Contra* en el Family. Los juegos eran difíciles porque no podían ser largos.

Los videojuegos fueron madurando y yo con ellos. En la adolescencia comencé a manejar me con más autonomía y lo lúdico siempre fue una buena forma de socializar. Empecé a definirme por mis gustos personales y busqué gente con la que hablar de los temas que me gustaban. Ya tenía una colec

1 *Lore* de un videojuego es el conjunto de historias, datos, personajes, representaciones, que conforman el universo representado en el mismo y le dan coherencia.

2 *Grind* es un término del mundo de los videojuegos que describe el proceso por el cual un jugador realiza acciones repetitivas con el fin de tener acceso a otros recursos.

ción de juegos piratas de Play listos para prestar a cambio de otros durante unas semanas. La edificación del Self a través de los videojuegos tiene el valor agregado del intercambio. Estaba conformando un grupo de pertenencia. Nos creábamos nuestra propia épica adolescente a razón de quién sabía más sobre tal juego o quién lo pasaba con mejor puntaje. Otra vez, lo lúdico haciendo de tirante en la construcción de la personalidad.

Por alguna extraña razón, la rutina se empeña en achicar la dimensión lúdica. De pronto estás en la facultad y tenés que rendir un examen oral, estás en el trabajo y tenés que organizar una serie de datos, estás en una reunión social y te enamoras perdidamente de una persona. Los juegos vienen solos a la cabeza, es involuntario: ¡*Ace Attorney*, *Sim City*, *Larry 6!* Traen un pedacito de Self curtido para cada situación. Además creciste, viviste más y ya te das una idea sobre qué cosas no van a funcionar y cuáles van a rankear duro. ¡Adiviná!

La vida no es un juego.
(Y si lo es, tiene un diseño pésimo.)

Cada vez estamos más cerca de darnos cuenta de que es imposible traspolar la experiencia de forma directa, porque efectivamente la vida no funciona como ninguno de los juegos que hayamos jugado. No existen los *save game*, los puntos no te suman en el ranking, los *plot twists* vienen flojos de papeles. ¿¡Quién le puso impuestos al sistema de recompensa!?

Jane McGonigal en *Reality is Broken* (2010) plantea la posibilidad de hacer uso del juego para mejorar el sistema social. Propone la idea de que en los juegos tiene que haber un balance entre la autoconfianza (en inglés, *self-confidence*, en referencia a nuestra autopercepción de capacidad para resolver un problema) y la dificultad de los desafíos para generar *engagement*. Condición que, al no cumplirse, hace que la vida sea poco cautivante para los jóvenes. En un trabajo posterior, *Superbetter* (2015), propone gamificar los hábitos personales como método de desarrollo personal.

Gamification. Parece ser la gallina de los huevos de oro. ¿Es así? La realidad es que nos formamos en un sistema educativo que quedó obsoleto y cada vez es más evidente la utilidad del juego como método de aprendizaje. No creo que sea necesario la gamificación de todos los aspectos de la vida, pero festejo la ludificación del aula, la gamificación artística, la exploración de nuevos métodos para transmitir experiencias que enriquezcan la manera que tenemos de ver la realidad. Deseo que en un futuro no muy lejano dispongamos de herramientas lúdicas diseñadas para que los peques puedan explorar diversas

construcciones del Self.

Me encantaría saber qué piensan ustedes. Pueden comentar acá abajo. ¡Ah...! ¡Cierto que es una publicación impresa! Entonces les dejo algunos ejemplos de influencias que fui recordando mientras escribía:

De vez en cuando me acaricio la cicatriz que me hizo el kobold de *Baldur's Gate*. Desde ese día no subestimo nada por ser pequeño.

¡Mona marrana! Una maestra de la espada me enseñó que la violencia se puede resolver lúdicamente.

Waka Waka. Con *Pac-Man* descubrí la importancia de saber dar la vuelta y enfrentar los fantasmas.

El desafío de encontrar un desbalance en el sistema de *Civilization*, una ventaja estratégica.

Cómo tolerar la frustración después de poner un tenedor libre en una partida de *League of Legends*.

Ahora sí, ¡nos vemos en el próximo número!

Otros mundos

■ Por **GABRIELA GONZÁLEZ**. Analista y desarrolladora de software. Fan de juegos de horror, misterio y aventuras.
🐦 @GargaraG

Opus magnum es una locución latina para obra maestra, la mejor producción de un autor, artista o compositor. Pero el término original proviene de la alquimia y hace referencia al proceso de creación de la piedra filosofal. En la Edad Media, los alquimistas creían en la existencia de esta sustancia legendaria capaz de transmutar el plomo en oro y de otorgar la inmortalidad. Incluso Isaac Newton ocupó parte de su tiempo e intelecto tratando de descifrar la receta para producir este mítico elemento.

Esto lo aprendí en las calles de Roma, luego de luchar contra serpientes, gárgolas, gladiadores milenarios y ciertos secuaces de la corporación Tecnologías Natla. Bueno, en realidad no fue del todo así. Nunca viajé a Roma ni salvé al mundo de una mega-corporación maligna. O sí, pero no en el mundo real. Lo que sí hice fue investigar sobre la piedra filosofal al completar los cuatro niveles del que fuera mi primer juego de PlayStation 1, *Tomb Raider Chronicles*.

A través de las crónicas de Lara, protagonista del juego, no solo salvé al mundo cuatro veces (¡cuatro!), sino que también aprendí unas cuantas cosas de la historia y la cultura del mundo en el que vivimos. No precisamente en el juego, sino a partir de él. Gracias a él.

Contrario a quienes piensan que los juegos nos alienan, nos alejan de la realidad, que el tiempo que pasamos jugando es tiempo perdido o, en el mejor de los casos, que son una simple forma de entretenimiento, estoy convencida de que los juegos no sólo nos traen horas de felicidad y satisfacción, sino que nos presentan oportunidades únicas. Jugamos para entretenernos y para pasar el tiempo, pero no sin consecuencias. Sólo que en este caso son de las buenas.

Elige tu propia aventura

Existen videojuegos para todos los gustos. Juegos que requieren velocidad de pensamiento, reflejos y habilidad motriz; juegos para planificar, controlar y recolectar recursos; juegos guiados por una historia, de exploración y misterio; juegos cooperativos, competitivos, individuales; juegos de acertijos que requieren habilidades deductivas; juegos de deportes, de simulaciones y de construcción.

Personalmente, disfruto mucho de los videojuegos de aventuras, en su sentido más amplio, donde un hilo invisible nos guía a través de una elaborada trama. Ejemplos notables de esta clase de juegos son las sagas *Tomb Raider* y *Assassin's Creed* (acción-aventura), las clásicas aventuras gráficas como *Grim Fandango* y la saga de *Monkey Island* e, incluso, algunos títulos más escalofrantes como *Silent Hill* y *Resident Evil*, del género *survival horror*.

En estas aventuras, nuestro personaje, o, mejor dicho, nosotros realizamos heroicas hazañas, mientras vamos descubriendo la historia que rodea al universo del juego. Esta historia no es accesoria, sino que está entrelazada con los objetivos y acciones del juego¹ y creo que es por esto que cada descubrimiento y cada giro de la trama que protagonizamos se sienten tan reales. El hecho de poder controlar al protagonista, de tener decisión sobre ciertos aspectos del mismo, de influir en el desarrollo de los acontecimientos, hace que nos involucremos con este y el juego a un nivel profundo². A su vez, nos permite mantener nuestra motivación alta y esforzarnos para sortear los obstáculos que se nos presentan.

Ahora bien, estos títulos con un desarrollo importante de la narrativa muchas veces nos llevan a explorar lugares, mitos o fragmentos históricos tomados de la realidad, que se han fundido en la trama creada para el universo del juego. Ciertamente se incorporan ficcionalizados, como si se tratase de una novela o película. Pero al ser nosotros protagonistas, al estar involucrados en esa historia, nos producen un nivel de intriga que no se satisface aun cuando el juego se ha completado. Así se nos genera, como jugadores, esta necesidad de conocer más acerca de ese elemento del mundo real incorporado a la fantasía del juego. ¿La piedra filosofal y la Lanza del Destino existieron? ¿Quién fue Nikola Tesla, y es cierto que experimentó con la transmisión inalámbrica de energía? ¿Cuál es la historia detrás de los caballeros templarios? ¿Los *assassins* existieron? ¿El inframundo tiene nueve regiones? Ahora que lo hemos «vivido», necesitamos saber más.

1 Rogers, Scott, *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, John Wiley & Sons, New Jersey, 2014.

2 Gee, James Paul, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, New York, 2003.

Los mitos usualmente tienen parte de realidad

Lara Croft, uno de mis personajes favoritos, es una intrépida arqueóloga que visita lugares arqueológicos reales y de leyenda, en busca de artefactos mitológicos y reliquias históricas.

En la primera entrega del último reboot de la saga, *Tomb Raider: A Survivor is Born*, encarnamos a una joven e inexperta Lara que naufraga en una isla ubicada en el Mar del Diablo con el resto de su grupo de exploración. Su viaje tiene por objetivo encontrar el reino de Yamatai, dominio de la legendaria Reina Chamana Himiko. Una violenta tormenta la deja herida y separada de sus compañeros en una isla (no tan) desierta y muy misteriosa.

A medida que avanzamos en el juego, y en su historia, descubriremos que Himiko reinó en Yamatai, territorio de Japón, hace cientos de años. Tan hermosa y enigmática como despiadada y poderosa, la primera y última Reina del Sol poseía un séquito de sacerdotisas y una guardia personal de guerreros samurai, la Guardia de la Tormenta. Se creía que era capaz de comunicarse con el mundo espiritual y de controlar el sol y la lluvia. Para no revelar demasiados detalles sobre la trama, sólo diré que al descubrir el misterio de la isla y salir victoriosos de la aventura, sentiremos, como Lara, que estamos un poco más cerca de nuestra esencia, de ser nosotros mismos. Porque si algo tienen los juegos, es que nos hacen protagonistas. Y con esa misma mezcla de intriga y emoción con la que exploramos la isla, salvamos a nuestros compañeros (o lo intentamos) y descubrimos secretos, es que queremos continuar investigando. ¿Qué hay de cierto en esta historia? ¿El Mar del Diablo es una ubicación real? ¿Existieron Himiko y Yamatai? ¿Una mujer gobernaba en Japón en la Edad Antigua, en una de las sociedades patriarcales más prominentes de la historia? La atribución de poderes sobrenaturales a Himiko ¿se basa en algo en particular? ¿Existen leyendas al respecto?

Ahora queremos —o mejor dicho necesitamos— descubrir la realidad sobre la que se construye este «mito», ese relato del juego. Sin más preámbulos, comenzamos nuestra investigación.

Una primera búsqueda nos muestra que el Mar del Diablo en efecto existe y es una región en el Pacífico, al sur de Tokio, también llamada Triángulo del Dragón o Triángulo de las Bermudas del Pacífico. Esto se debe a que existen historias de desapariciones de embarcaciones bajo circunstancias extrañas, que se remontan a los años 50. Incluso se han descubierto, en esta zona, formaciones rocosas submarinas de tamaño considerable que, según algunos expertos, se asemejan a una pirámide escalonada de cinco niveles.

Al indagar sobre Himiko y Yamatai, no encontramos tantas certezas. A Himiko, si bien es un personaje de la historia japonesa, la conocemos solo a

través de crónicas chinas. De acuerdo a estos registros, Himiko fue elegida por su pueblo para gobernar Japón y su nombre significa «Hija del Sol», aludiendo a su descendencia de Amaterasu, la Diosa del Sol en el sintoísmo, religión nativa de Japón. Se dice que su gobierno fue pacífico, que tenía dotes adivinatorias y que vivía recluida, asistida por un séquito de doncellas. Otras versiones señalan que, en realidad, gobernaba su hermano, mientras que ella oficiaba sólo de líder espiritual del pueblo. Dado que Himiko no figura en las cronologías históricas de Japón, hay estudios que la asocian con el personaje histórico japonés de la emperatriz consorte Jingū que actuó como regente desde la muerte de su esposo hasta ser sucedida por su hijo. De esta emperatriz se dice que conducía las ceremonias religiosas pero que también tenía cualidades guerreras, tan es así que lideró un ejército para conquistar una región de Corea. En cuanto a la ubicación de Yamatai, también hay discrepancias. Ni los escasos registros históricos ni las evidencias arqueológicas encontradas a lo largo de los años son concluyentes, pero la inclinación es a ubicar Yamatai en la actual prefectura de Nara, anteriormente denominada Provincia de Yamato. Este halo de misterio acerca de los personajes históricos y regiones reales tal vez haya sido la razón por la que fueron elegidos para la construcción del mito del juego.

Por una eterna aventura

Hasta aquí he intentado ejemplificar todo lo que un buen videojuego puede desencadenar en un jugador. Cómo nos permite expandir la mente, acercarnos al mundo desde otra perspectiva y, en ese proceso, entrenar habilidades: de investigación, de pensamiento crítico, de reflexión. A veces, incluso, adquirir nuevos conocimientos acerca del mundo real.

Pero claro, no todos los jugadores juegan aventuras; no todos los juegos de aventuras toman elementos del mundo real; y no todos los jugadores que juegan esta clase de aventuras necesariamente inicien una investigación a partir de la historia del juego.

Si olvidamos mi experiencia por un momento e investigamos en la comunidad académica, podemos encontrar estudios que plantean ideas similares y examinan experiencias afines. De acuerdo a James P. Gee³ —especialista en psicolingüística y análisis del discurso—, *«los juegos incorporan un conjunto de principios de aprendizaje fundamentalmente sólidos que pueden usarse en otros contextos, como la enseñanza de ciencias en las escuelas»* y *«Las escuelas, lugares de trabajo y familias pueden usar juegos y tecnologías de juegos para mejorar el aprendizaje»*. Matthew Barr⁴ ha conducido un estudio experimental sobre la

³ Ibid.

⁴ Barr, Matthew, *Graduate Skills and Game-Based Learning: Using Video Games for Employability in Higher Education*, Palgrave Macmillan, New York, 2019.

hipótesis de que el uso de videojuegos en los establecimientos universitarios puede ayudar a que los alumnos desarrollen aquellas habilidades generales que se deberían adquirir durante el cursado de la carrera, y que apuntan a su empleabilidad.

Tomando ejemplos más puntuales, Kurt Squire⁵ —profesor de la Universidad de California, enfocado en temas de educación y videojuegos— sostiene que estos pueden ser una herramienta muy útil en el aula, puesto que ofrecen experiencias diseñadas, en las cuales los participantes aprenden haciendo y siendo. Al implementar el juego *Civilization III* como un medio para enseñar historia logró que los alumnos se planteen otro tipo de preguntas y observaciones acerca de la historia, entendiendo el proceso de colonización desde otra perspectiva, al poder «vivirlo». Asimismo, con el uso de *Supercharged!*, un juego educativo para enseñar física, encontró que los alumnos que lo utilizaron tuvieron un mejor rendimiento al poder realizar experimentos prácticos, demostraciones y simulaciones. Barr⁶ tomó como objeto de estudio una wiki producida por jugadores de *Dark Souls*, un videojuego reconocido por tener una gran ambientación y una dificultad alta. En su estudio argumenta que esta, y muchas otras wikis producidas por jugadores, dan cuenta de un alto nivel de competencia académica, puesto que los jugadores analizan y debaten de forma crítica cada aspecto del complejo funcionamiento interno del juego. John Seely Brown^{7 8}, reconocido investigador sobre tecnologías y aprendizaje, afirma que preferiría contratar a un jugador experimentado de *World of Warcraft* antes que a un candidato con una Maestría en Negocios, porque en su opinión los primeros poseen un excelente nivel de pensamiento estratégico, una mentalidad colaborativa y gran capacidad de auto-organización. Así, describe a las culturas creadas alrededor de los MMOs (videojuegos multijugador masivos en línea) como ejemplos casi perfectos de los nuevos ambientes de aprendizaje: *«Involucran la experiencia de actuar juntos para superar obstáculos, administrar habilidades, talentos y relaciones, y crean contextos en los que la conciencia social, reflexión y acción conjunta son una parte esencial de la experiencia de juego»*.

5 Squire, Kurt, «From content to context: Videogames as designed experience», en *Educational Researcher*, 2006, Nov. 1, 35(8), pp. 19-29.

6 Barr, Matthew, «Learning through collaboration: video game wikis», en *International Journal of Social Media and Interactive Learning Environments*, 2014, 2 (2). pp. 119-133.

7 Brown, John Seely, «How World of Warcraft Could Save Your Business and the Economy» en *Big Think*, 2012, Ago 6.

8 Thomas, Douglas; Brown, John Seely: «Why Virtual Worlds Can Matter» en *International Journal of Learning and Media*. 1-1. MIT, Massachusetts, 2009.

Podría seguir citando ejemplos de esta clase, pero creo que no resulta tan descabellado pensar que los videojuegos tienen, en realidad, mucho para enseñarnos. Por supuesto que no son la panacea ni sería trivial su implementación en contextos educativos específicos. Ya sea para utilizar en la educación formal, para implementar en las empresas, como herramientas de desarrollo personal o para fomentar el aprendizaje permanente, parece lógico considerar las posibilidades que tienen para ofrecernos.

Estoy convencida de que son muchas y muy variadas, pero aún si así no lo fuera, jugar por entretenimiento, experimentar una gran aventura y salvar al mundo, simplemente nos hace felices. Si me preguntan, eso sólo ya es suficiente.

La Revolución de Mayo será roleada o no será

■ **Por SERGIO ANDRÉS RONDÁN.** Editor en *Revista Replay*, croto digital, karateka de la patria, profesor de educación primaria y militante del software libre. [🐦@soldantorre](#)

La pandemia vino a mostrar algo que los docentes sabemos desde hace décadas: gran parte de nuestras estrategias y metodologías educativas son arcaicas y obsoletas para los tiempos actuales. Los paradigmas pedagógicos y didácticos cambiaron, pero los preceptos básicos de la educación, fundados en pleno auge de la Revolución Industrial, que son educar en masa, a todos, en un mismo lugar y al mismo tiempo, siguen igual.

Si bien es cierto que en las últimas décadas las nuevas propuestas didácticas-pedagógicas han venido a cambiar ciertos aspectos del quehacer de la enseñanza, la realidad es que el tablero básico no se modifica en lo absoluto. La situación de enseñanza sigue estando sacralizada, el docente sigue siendo un banco de conocimientos al que los alumnos y alumnas accederán de mejor o peor manera, dependiendo de las estrategias del maestro. El conocimiento sigue estando dividido en áreas desconectadas entre sí: por más que se enarbole la bandera de proyectos institucionales que busquen aunar las materias, la realidad es que poca conexión se logra entablar entre la matemática y literatura, por citar un ejemplo clásico.

En ese sentido, la ludificación o gamificación se presenta como una propuesta innovadora y superadora en el ámbito de la educación primaria básica. Para aquellos que no conozcan estos términos, en resumidas cuentas, la ludificación o gamificación consiste en tomar contenidos curriculares de la educación y transformarlas en experiencias lúdicas, esto es, hablando mal y pronto, en situaciones de juego.

El ser humano, al igual que otros mamíferos, inicia su conocimiento del mundo a través del juego. Los primeros conocimientos que construyen los bebés los hacen mediante juegos. La noción de «objeto permanente» —los objetos siguen persistiendo aun cuando no están en el campo de visión— se adquiere mediante el juego. En este sentido, es un componente fundamental de la vida de los seres humanos, incluido el resto de los mamíferos: cualquiera que haya tenido alguna mascota puede dar fe de cómo su gato aprendió a trepar o a cazar tirando todo lo que se le cruzaba en su camino.

Esta situación lúdica comienza a cortarse cuando el infante ingresa en el sistema educativo formal. La escuela es el templo del conocimiento, y el conocer, parece, poco tiene que ver con el jugar. Pese a que hoy existe un aval respecto a las teorías del juego, son pocas las situaciones lúdicas que suelen verse en las aulas. La mayoría de ellas se da en el primer ciclo (1er, 2do y 3er grado), siendo que los últimos grados quedan más relegadas de las mismas, ya que se trata de niños y niñas «grandes». Es difícil encontrar propuestas lúdicas en manuales de 5to, 6to o 7mo grado: aparentemente, luego de una edad, ya no se puede jugar más.

La situación de cuarentena vino a complicar más las cosas. Debido al aislamiento, las clases no pueden dictarse normalmente. Esto trae aparejado infinidad de problemas, y uno de ellos tiene que ver con el juego. Muchos niños y niñas de nuestro país hallan en la escuela el único espacio de juego posible. Es una triste realidad que no deja de ser cierta.

Una de las propuestas más interesantes de las teorías de gamificación y ludificación es aquella que plantea situaciones de juegos de rol. Este tipo de juego se popularizó en los años 70, de la mano de *Dungeons & Dragons*, que planteaba meterse dentro de un universo de fantasía medieval. Los jugadores debían optar por interpretar el rol de un personaje, con características delimitadas, y dejarse llevar por una aventura orquestada por el Dungeon Master.

Mediante esta modalidad es posible trabajar una variedad enorme de contenidos dictados en el nivel primario; la limitación está simplemente en la imaginación del docente. Contenidos del área de ciencias sociales pueden ser fácilmente tratados como aventuras de rol. Por ejemplo, las aburridas y sagradas efemérides escolares se pueden transformar en aventuras para lograr la Declaración de la Independencia, formar la Primera Junta de Gobierno o luchar los conflictos obreros de principios del siglo XX.

Pero, ¿cómo adaptar dichas situaciones a una situación de juego de rol? La realidad es que el traspaso no es sencillo, pues requiere de mucha planificación, de un saber profundo sobre el tema y un trabajo previo con los alumnos y alumnas. Cuando se juega rol, se trata de recrear un mundo inexistente y

hacerlo vivo. Para llenar de vida, por ejemplo, el mundo colonial del Virreinato del Río de la Plata, es necesario poblarlo de personas y de lugares.

Es aquí donde la ludificación cobra fuerza antes de iniciado el juego, ya que no se trata del docente trayendo un juego terminado al aula, sino que es el maestro y los alumnos quienes construyen ese universo. Serán ellos quienes deberán investigar qué personajes existirán, cuáles serán sus motivaciones, y qué espacios habitarán.

Si tomamos como ejemplo el 25 de Mayo, será necesario que aparezcan los personajes que todos ya conocemos: Belgrano, Moreno, Saavedra, etc.; más importante aún será mostrar que no todos ellos pensaban lo mismo y, muchas veces tenían opiniones encontradas. Por otro lado, esto nos permite introducir personajes femeninos cruciales de la época, las damas porteñas, las espías de Belgrano o las mujeres que confeccionaron los uniformes del Ejército de los Andes, ninguneadas por la historiografía tradicional pero que formaron parte importante de aquel momento.

Pero ¿dónde está la parte netamente lúdica de esto? Luego de terminar la preparación del juego y tener en claro cuál será la línea a seguir, los alumnos y alumnas deberán manejar algún personaje, ya que en eso consiste un juego de rol. En este caso, resulta importante aquí el trabajo sobre la noción de «actores sociales» para que el personaje encarnado concuerde con algún actor social y su interés particular. En este caso el interés está en apoyar o no la expulsión del Virrey y la formación de un gobierno de criollos; este interés, a su vez, será el «objetivo» final de dicho personaje.

¿Cómo hará nuestro personaje para alcanzar su objetivo? Ahí es donde la imaginación, el juego y la guía del docente cobra sentido. Los personajes constituidos tendrán ciertas limitaciones que tendrán que ver con las características propias del actor social a encarnar: un comerciante español no tendrá ni las mismas motivaciones que un patriota, ni las mismas habilidades que un miliciano. Cada personaje será distinto, tanto en sus motivos como en sus características. Estas limitaciones operan como un cerco que orienta a los niños y niñas sobre dónde se hallan, pero, como todo cerco, también puede ser saltado para fugarse.

En mis experiencias personales, he realizado aventuras o «campañas» de rol en torno al 25 de Mayo, el 9 de Julio, el Combate de Obligado, los conflictos anarquistas y la toma del Frigorífico Lisandro de la Torre. En todas las ocasiones, la participación e interés de los niños y niñas era tal que costaba luego retomar las actividades tradicionales.

Si bien trabajé siempre contenidos de ciencias sociales, a la hora de preparar los juegos los alumnos y alumnas debían escribir textos descriptivos, preparar

LUDORAMA

mapas o croquis, ponerse en personajes, trabajar la oralidad, la argumentación, producir diarios de las aventuras y tantas otras actividades «secundarias».

En este sentido, las actividades de ludificación o gamificación que giran en torno a los juegos de rol se presentan como propuestas holísticas que engloban todos los contenidos que un docente quiera. Lo dificultoso está en la planificación previa, pero cuando los alumnos y alumnas trabajan también en ella comprenden que no solo pueden jugar, sino que pueden crear sus propios juegos. Como docentes no podemos perdernos esta actividad superadora, no solo por lo provechoso que tiene como situación didáctica, sino también porque nos permite jugar con nuestros alumnos y alumnas.

Un universo de posibilidades educativas

■ **Por SOFÍA ALAMO.** Consultora edTech y docente en las carreras de Ciencias de la Comunicación (FSOC-UBA), Tecnología Multimedial (UMAI) y Negocios Digitales (DH-UdeSA). [@sophiealamo](#)

Algunos, muy crédulos, piensan que podríamos estar viviendo en una simulación customizada para que nuestra existencia en este mundo se vuelva ¿menos? dolorosa. Los educadores y educadoras ya no dudamos de eso. Hace tiempo que estamos seguros de que, al menos en nuestras clases, no hacemos más que simular. En entornos cada vez más evidentemente obsoletos simulamos que lo que enseñamos es interesante y crucial para la vida de nuestros estudiantes y, del otro lado, nuestros estudiantes simulan que lo que aprenden les interesa y les será muy significativo (para aprobar la materia).

¿Suenan un tanto cínico, no? Quizás no sea tan así. Sin embargo, quienes analizan el *gameplay* de la escena educativa suelen tener argumentos para decir que es necesario transformar o directamente reinventar la forma en que enseñamos y aprendemos. En particular, en este contexto pandémico, cuando la arquitectura de enseñanza tradicional y presencial se vio desafiada por las condiciones de la nueva normalidad de educación a distancia obligada.

La pregunta que nos hacemos es, entonces, ¿cómo salimos de esa simulación? ¿cómo rompemos la *matrix*? La respuesta para los y las *game-designers* es sencilla: creando otra, es decir, jugando. Y ustedes se preguntarán: ¿qué tienen que ver los y las *game-designers* en esto? Parece que bastante; al menos es lo que aprendí en estos últimos años.

La psicología de consumo de contenidos, así como la forma en que conocemos, ha mutado en las últimas décadas gracias a la transformación que irrumpió en los medios de comunicación e información. Pero no solo se trata de un mayor desarrollo técnico, sino también de nuevas prácticas y haceres.

Hoy los individuos se desenvuelven en entornos cada vez más dinámicos, demandando un aprendizaje continuo y necesitando la adquisición de habilidades no tradicionales indispensables tanto para el trabajo como para el desarrollo de su vida cotidiana.

En este contexto, los videojuegos son una ineludible parte constitutiva del nuevo entorno mediático. Su industria registra un crecimiento a pasos agigantados, superando otras grandes industrias culturales como el cine y la televisión.

Parte del éxito del uso de los videojuegos se debe a sus posibilidades de interactividad, donde las personas en tanto actores activos dejan atrás su rol de espectadores. Si volvemos a las prácticas de enseñanza, estos nuevos hábitos obligan a educadores y educadoras a cuestionar las formas en que interactuamos con los estudiantes en clase.

«Alfabetismos digitales», «alfabetismos mediáticos», «alfabetismos transmedia» son algunos de los conceptos que se han ido incorporando en los últimos años para pensar cómo desarrollar estas nuevas competencias en las instituciones educativas (si no me creen, googleen «Transmedia Literacy Project» + «Carlos Scolari»)¹. Sin embargo, pocas veces nos cuestionamos qué competencias (y por ende, qué estrategias) debemos llevar a cabo los docentes a la hora de emprender propuestas educativas que contemplen las nuevas prácticas socio-tecnológicas.

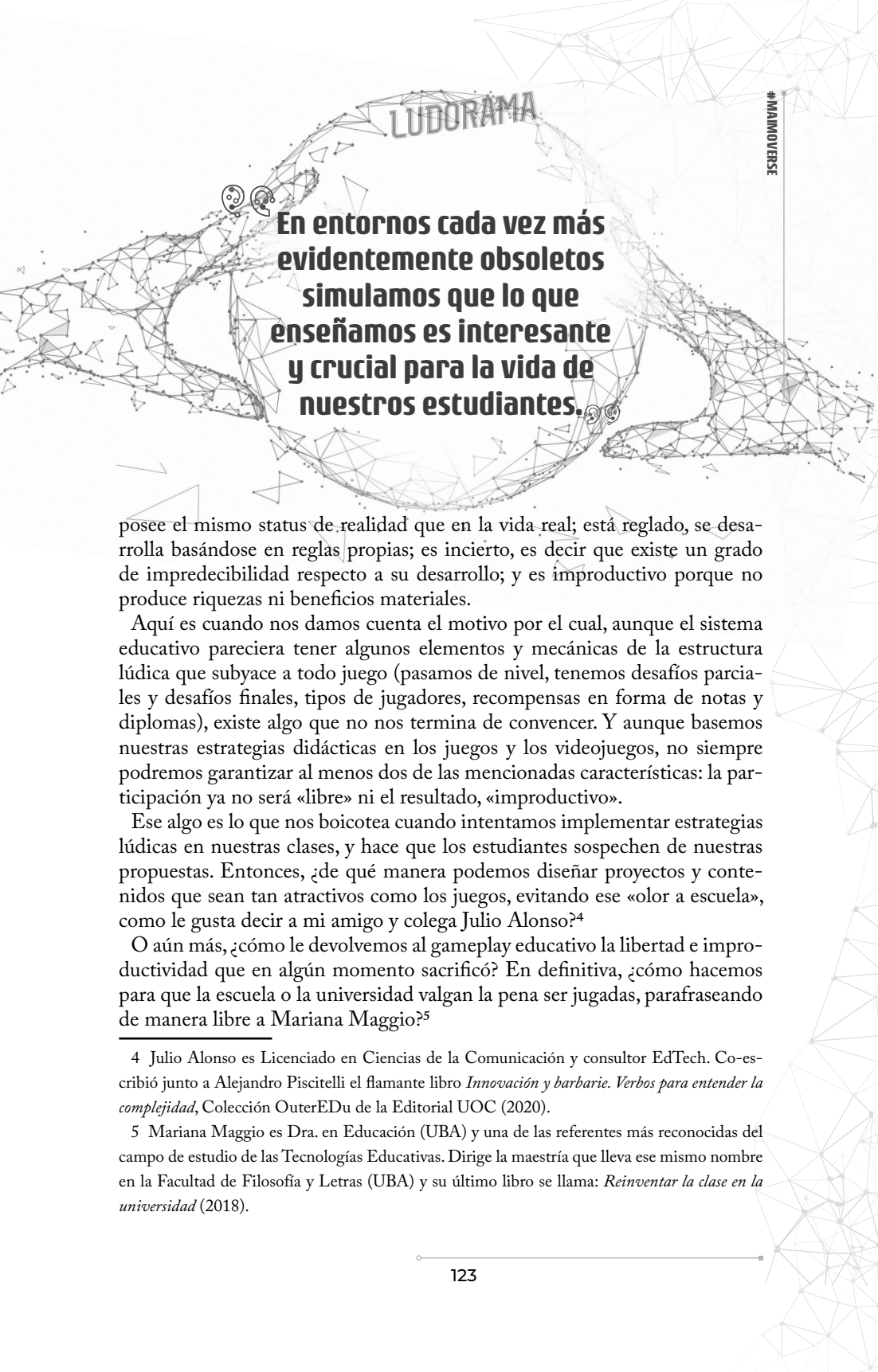
Desde los game studies,² agregamos las siguientes preguntas: ¿qué es lo que los educadores y educadoras podemos aprender de la industria del juego y los videojuegos para aplicar sus estrategias a nuestras propuestas de enseñanza? ¿qué hace que sus historias se vuelvan tan atractivas? ¿cuáles son las competencias que los juegos y los videojuegos desarrollan?

Ya en 1958, el escritor Roger Callois³ supo identificar seis características propias de todo juego. Según él, un juego es libre, una actividad que se realiza sin una obligación externa; se encuentra separado, ya que funciona como una realidad estructurada de forma autónoma de la vida cotidiana; es ficticio, no

1 Carlos Scolari es un teórico de la comunicación y los medios, referente de las nociones de hipermediaciones, cultura transmedia, interfaz y media evolution. Escribió múltiples libros, entre los que se destacan: *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva* (2008), *Narrativas Transmedia, cuando todos los medios cuentan* (2013), *Las leyes de la interfaz* (2018) y *Media Evolution. Sobre el origen de las especies mediáticas* (2019). Dirigió el Transmedia Literacy Project (2018), un proyecto que involucró a más de 8 países indagando qué hacen los adolescentes con los medios hoy.

2 *Game Studies* es un nuevo campo de investigación dentro de las Humanidades que analiza los juegos y los videojuegos: su historia, sus actores, y el rol de los mismos en la sociedad y la cultura.

3 Callois, Roger, *Teoría de los juegos*, Seix Barral, Barcelona, 1958.



En entornos cada vez más evidentemente obsoletos simulamos que lo que enseñamos es interesante y crucial para la vida de nuestros estudiantes.

posee el mismo status de realidad que en la vida real; está reglado, se desarrolla basándose en reglas propias; es incierto, es decir que existe un grado de impredecibilidad respecto a su desarrollo; y es improductivo porque no produce riquezas ni beneficios materiales.

Aquí es cuando nos damos cuenta el motivo por el cual, aunque el sistema educativo pareciera tener algunos elementos y mecánicas de la estructura lúdica que subyace a todo juego (pasamos de nivel, tenemos desafíos parciales y desafíos finales, tipos de jugadores, recompensas en forma de notas y diplomas), existe algo que no nos termina de convencer. Y aunque basemos nuestras estrategias didácticas en los juegos y los videojuegos, no siempre podremos garantizar al menos dos de las mencionadas características: la participación ya no será «libre» ni el resultado, «improductivo».

Ese algo es lo que nos boicotea cuando intentamos implementar estrategias lúdicas en nuestras clases, y hace que los estudiantes sospechen de nuestras propuestas. Entonces, ¿de qué manera podemos diseñar proyectos y contenidos que sean tan atractivos como los juegos, evitando ese «olor a escuela», como le gusta decir a mi amigo y colega Julio Alonso?⁴

O aún más, ¿cómo le devolvemos al gameplay educativo la libertad e improductividad que en algún momento sacrificó? En definitiva, ¿cómo hacemos para que la escuela o la universidad valgan la pena ser jugadas, parafraseando de manera libre a Mariana Maggio?⁵

4 Julio Alonso es Licenciado en Ciencias de la Comunicación y consultor EdTech. Co-escribió junto a Alejandro Piscitelli el flamante libro *Innovación y barbarie. Verbos para entender la complejidad*, Colección OuterEDu de la Editorial UOC (2020).

5 Mariana Maggio es Dra. en Educación (UBA) y una de las referentes más reconocidas del campo de estudio de las Tecnologías Educativas. Dirige la maestría que lleva ese mismo nombre en la Facultad de Filosofía y Letras (UBA) y su último libro se llama: *Reinventar la clase en la universidad* (2018).

Estas son las preguntas que nos venimos haciendo con Durgan Nallar, Valeria Drelichman y Facundo Colantonio en la Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial, de la Universidad Maimónides.

Con esto en mente y tras años de darle vuelta a la idea, nació el Maimoverse: un universo narrativo transmedia colaborativo creado por y para los y las estudiantes de los cuatro años de la Carrera de Tecnología Multimedial, que sirvió no solo de base para que exploraran sus habilidades creativas y técnicas en el desarrollo de narrativas transmedia gamificadas, sino que brindó un reservorio de historias, personajes y problemas a partir de los que los y las docentes pudimos retomar, para elaborar consignas vinculadas a las diferentes áreas de estudio que propone la carrera.

Frenemos un rato acá. Para quienes nunca escucharon hablar de narrativas transmedia, les dejo una definición sencilla, con la que el mismísimo Henry Jenkins⁶ estaría de acuerdo: se trata de un compendio de historias contadas en diferentes formatos y medios entrelazadas entre sí, formando un universo narrativo. Quizás las reconozcan al pensar en los productos que en los últimos tiempos lanzaron algunas de las grandes franquicias como Star Wars, Marvel y Harry Potter.

Entonces, básicamente, lo que hicimos fue juntar a los y las estudiantes de los cuatro cursos, independientemente del año de cursada en el que se encontraban, y liderados por un equipo docente de diferentes disciplinas, les propusimos una misión que excedía los límites de las materias (y la carrera en sí): los desafiamos a crear un universo narrativo transmedia.

Tras una serie de talleres, que luego fueron continuados por los diferentes docentes en sus aulas y horarios tradicionales, hicimos que los personajes, objetos, lugares e historias creados colaborativamente por los estudiantes quedaran registrados en una wiki con más de setenta entradas, que hoy sigue en expansión.

Sin embargo, esta idea loca tiene un trasfondo y una motivación más compleja detrás, dado que significó también un trabajo colaborativo docente previo.

Hace tiempo que desde la Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial venimos investigando la relación estrecha que existe entre las estrategias de diseño de juegos y el diseño de narrativas transmedia. Tan es así que, según Durgan Nallar, la estructura lúdica que se encuentra en todo juego y videojuego se condice con los elementos que conllevan a la creación de un universo transmedia. En definitiva, las narrativas transmedia son un gran juego

6 Jenkins, Henry, *Cultura de la Convergencia. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Paidós, Barcelona, 2008.

narrativo, y este conocimiento se vuelve crucial para el desarrollo profesional de nuestros estudiantes, quienes se desempeñarán en la industria multimedia.

Esta tesis la pudimos comprobar en una decena de talleres y dinámicas previas que hicimos tanto para estudiantes de diferentes niveles educativos (secundario, universitarios y de posgrado) como para profesionales de diferentes áreas: productores audiovisuales, escritores, docentes universitarios, entre otras.

De este modo, la creación de un universo narrativo transmedia gamificado creado por los y las estudiantes nos permitió a alcanzar varios objetivos en simultáneo. Por un lado, nos permitió romper los límites disciplinarios compartimentados y de esa manera crear una experiencia transversal e inmersiva generando en los y las estudiantes una motivación intrínseca para diseñar un proyecto en la universidad. Al mismo tiempo, pudimos generar una base de contenidos para crear consignas propias de cada materia que les resultaran atractivas, dado que entraban en conversación con su propia creación. Por último, gracias a contar con esta base creativa en funcionamiento logramos focalizarnos en que los estudiantes pusieran en práctica aquellas competencias, habilidades y saberes propios de su futuro profesional, en cada una de las disciplinas involucradas.

Este trabajo estratégico que elaboramos desde el equipo docente, tuvo también gratas consecuencias para los estudiantes. El principal hallazgo fue que, efectivamente, el diseño de las reglas de creación y coherencia narrativa, propias de la estrategia lúdica, fueron las que facilitaron la potencia creativa y, a su vez, esta proactividad se vio facilitada por el universo transmedia, que volvía fácil lo que muchas veces nos resulta casi imposible: que sus acciones y reflexiones excedan lo contenido en las consignas.

Por ejemplo, por iniciativa de un estudiante del último año, y en conjunto con estudiantes del tercer año, elaboraron una propuesta de rediseño de la wiki donde se publicaban sus creaciones. A partir de esta propuesta, en el año académico 2020, a pesar de la pandemia y la cuarentena, desarrollaron una plataforma específica propia que se utilizará para continuar trabajando con el universo.

Sin embargo, estas colaboraciones no fueron esporádicas, casuales, ni consecuencia de una dinámica «natural» de las interacciones de nuestros estudiantes, sino que se vieron estratégicamente favorecidas por un artefacto propio del *game design*. Las reglas de creación del universo propuestas establecieron limitaciones lo suficientemente simples como para sostener la coherencia del relato, pero al mismo tiempo permisivas para que los estudiantes se sintieran «libres» al expandir el contenido.

 **La creación de un universo narrativo transmedia gamificado creado por los y las estudiantes nos habilitó a alcanzar varios objetivos en simultáneo.** 

Se les dijo, por ejemplo, que en el universo creado existen cinco planetas alrededor de una estrella, pero no se les indicó cómo son esos mundos, quiénes los habitan, qué hay en ellos, qué pasa en cada uno, ni siquiera qué nombre reciben. De ese modo, los estudiantes pudieron crear todo lo que desearon en ese marco, pero no un nuevo planeta ni una nueva estrella. Las reglas funcionaron como contenedores de la narrativa emergente; es decir, aquella que nace de la colaboración y el ingenio de los estudiantes.

Pronto, el *Maimoverse* se convirtió en un tema de conversación común e identitario. La creación colaborativa entre los cursos, más allá de sus grupos de pertenencia, favoreció el desarrollo de vínculos que superaron los personales y poco a poco se convirtieron en una auténtica práctica profesional.

En síntesis, cuando nos divertimos, aumenta nuestro compromiso con lo que hacemos y con quienes estamos. Nuestra atención, hoy escasa, debido a la cantidad de estímulos que presenta nuestra vida cotidiana con la multiplicidad de dispositivos y la posibilidad de estar conectados 24/7, se focaliza principalmente en aquello que logra romper la rutina. Así, las estrategias lúdicas de enseñanza se vuelven una poderosa herramienta pedagógica para potenciar los aprendizajes, no solo en contenidos tradicionales, sino en la formación de habilidades socioemocionales y tecnológicas, indispensables en las sociedades del siglo XXI.

Vemos que se acerca el final del artículo y ya sé lo que ustedes, incrédulos, están pensando: ¿acaso un solo caso de éxito puede hacer saltar la matrix? Y resuena en mi cabeza la pregunta que suele hacerse Alejandro Piscitelli⁷: ¿cómo hacemos para que estas experiencias maravillosas de docentes y estudiantes que se dan cada tanto gracias a una alineación espacio-temporal casi única se vuelvan escalables y factibles de ser utilizadas por más de una carrera y más de una universidad, a lo largo de todo el país y por qué no, de la región?

Quizás en nuestro grupo de investigación ya tengamos la respuesta. Y no, no es con más dinero. Pero esa, queridos lectores incrédulos, es otra historia. Hasta la próxima temporada.

7 Alejandro Piscitelli es un filósofo argentino, especialista en nuevos medios e innovación educativa. Ha publicado centenares de papers y artículos, así como una decena de libros sobre cultura de la red, nuevos alfabetismos y vida digital. Entre ellos se encuentran *Aprender para Emprender. Edupunk aplicado* (2012); *El Paréntesis de Gutenberg* (2011); *El proyecto Facebook y la Posuniversidad*. (2010); *1@1. Derivas en educación digital* (2010); *Nativos Digitales*. (2009); *Internet. Imprinta del siglo XXI* (2005); *Ciberculturas 2.0*. (2002); Acaba de publicar: *Innovación y Barbarie. Verbos para inventar el futuro* (UOC, 2020) en coautoría con Julio Alonso.

THE STANLEY PARABLE

¿De verdad somos el artífice de nuestro propio destino? ¿O somos lo que otros hicieron de nosotros? Este videojuego nos invita a dudar de nuestra propia existencia como entes con libre albedrío. Una experiencia distinta a los videojuegos convencionales. Dos horitas que no van a olvidar jamás en sus vidas, se los prometo.

LITTLE INFERNO

En días fríos, ¿qué mejor que una chimenea que rebalse de incendios? ¿Y si le metemos objetos de madera? ¿O planetas? ¿Y objetos vivos? **¿Y SI PRENDEMOS FUEGO TODO?** Si les gustan el fuego, el calor, las explosiones y los colores y, obviamente, generar un pequeño infierno de destrucción no se pierdan esta obra maestra.

NIVEL 3

Nomada Studio . Gris



Nazis, extraterrestres y maldiciones

■ **Por DIEGO CÁNEPA.** Desarrollador independiente de videojuegos, diseñador y desarrollador de la aventura gráfica *Nine Witches*. [@1Man_Game](#)

¡Buenas noches, buenos días...! Perdón, se me pegó el saludo que suelen usar los habitantes de Sundäe, el pueblo noruego donde transcurre *Nine Witches*. Para cumplir con el protocolo de educación y buenas costumbres, primero debo presentarme. Me llamo Diego Cánepa y me dedico a hacer videojuegos. Vengo del pasado, de cuando el Atari 2600 reinaba en el mundo y los arcades eran los AAA de aquellos tiempos.

Acuerdo de Licencia: lo que estás a punto de leer son mis vivencias, mis pensamientos y mis convicciones. Solo una verdad relativa.

Empecé con los videojuegos cuando tenía doce años. Mi primera computadora fue una Timex Sinclair 1000 con 2 KB de memoria; más tarde una TI-99/4A y, finalmente, para cerrar una época, la Commodore 64. Luego vendría la generación de PC.

La Commodore 64 merece un párrafo aparte porque fue una verdadera revolución. Trajo consigo un montón de juegos con mecánicas desconocidas hasta el momento, entre ellas las aventuras gráficas, mi género favoritos. Algunos de los juegos que más me gustaron: *Maniac Mansion*, *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*, *Indiana Jones and the Last Crusade* (y taaantos otros).

Trabajé en la industria de los videojuegos como game designer y director creativo por más de veinticinco años. Diseñé más de 140 juegos (web y mobile) para empresas como Cartoon Network, Nickelodeon USA y Fox, entre otras.

Ya con tantos años de experiencia bajo el brazo, llegó el turno de cumplir un

viejo sueño: crear mi propio videojuego para consolas. Así que un día tomé la decisión y emprendí mi carrera como desarrollador independiente.

Desde mi punto de vista, la creación de un videojuego indie es algo muy personal, un proceso puramente artístico, donde el equipo ideal es «1», no por egocentrismo sino por tratarse de una autoindagación creativa. Esa era mi idea inicial: tratar de hacer todo, poder sentir las tripas del juego.

Lo primero que me pregunté fue «qué cosas iba a poder hacer y qué cosas no». Para definir eso, primero tenía que saber «qué cosas iba a tener el juego y qué cosas no.»

Si hay algo que tuve claro desde el principio es que iba a apostar todas las fichas a la historia. Los gráficos, la música y el sonido estaban en un segundo plano. Tenía algunas ideas dando vueltas en la cabeza, aunque eran más sensaciones que otra cosa.

La primera etapa fue la más difícil. Había que empezar de cero y en soledad. Estaba decidido a experimentar sin que me corriera una planilla con números y estimaciones. Eso siempre atenta contra la creatividad. De más está decir que en muchos casos es necesario, pero no era todavía el momento de permitirle al tiempo que me moje la oreja.

En cuanto a la historia, era como estar parado sobre una hoja de papel de diez kilómetros de largo, desnudo y con un lápiz en la mano, que por lo menos tenía punta. Había dividido mi cabeza en dos. Un hemisferio iba a estar destinado a la parte creativa (la historia, las mecánicas de juego, el guion) y el otro estaría dedicado a la programación del motor principal y a la creación de un lenguaje de alto nivel para codear.

Esta etapa duró alrededor de diez meses. Para entonces, había varios escenarios dibujados bajo estrictas normas de simpleza, algunos personajes y una jugabilidad que mezclaba la mecánica de aventura con algo de supervivencia. Para ser sincero, tenía gusto a poco.

Me había consumido el 60% del tiempo y los recursos y un dilema existencial se hacía notar: cerrar lo que ya estaba hecho para ser el artífice de una porquería o patear el tablero y empezar de nuevo. Como dice Rambo, «vivir por nada o morir por algo». Entonces, algunas decisiones claves para encaminar el juego fueron:

Género: decidí apuntar todos los cañones al género que más domino, la aventura gráfica. Seguiría las mismas reglas que una aventura clásica, solo que con algunas mecánicas más ágiles y una pizca de acción para estar un poco más a tono con el presente.

Árboles de diálogo: para sacarle el jugo a la historia y lograr más afinidad con los personajes, decidí incluir los bien conocidos y clásicos árboles de diálogo. Para no caer en algo muy denso, solo tendrían un nivel de profundidad.

Escenarios: los fondos que había hasta el momento eran bastante simples y con colores planos. Se había planeado así, pero el nuevo formato pedía más: «¿Estás seguro de que quieres enviar estos archivos a la papelera de reciclaje?». Así se sumó Bruno Ferrari al proyecto, el artista que se encargó de crear desde cero los nuevos escenarios que, rápidamente, se convertirían en una pieza clave del juego. Como dato de color, la resolución nativa del juego es de 320x180.

Mapa: para que los jugadores tuvieran una sensación de espacio y dimensionaran la cosa más geográficamente, decidí agregar un mapa del pueblo donde transcurriría la historia. Iba a ser un escenario mucho más grande y con miniaturas.

Romper las cadenas: todavía me faltaba terminar de soltar el brazo. Estaba en una posición en donde podía hacer y crear lo que quería, pero la estaba desaprovechando por querer acatar ciertos parámetros de normalidad. Entonces dije basta y decidí que uno de los personajes secundarios iba a sufrir de hemorroides. A partir de ese momento, se rompieron los límites impuestos y el juego empezó a gestar su propia identidad, que es lo que le da un corazón al final del camino.

Un día recibí un correo electrónico del FEFES (Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg) donde me invitaban a participar de su concurso de videojuegos independientes. Para ese entonces el juego ya empezaba a tener vida propia. Lo envié y quedó seleccionado entre los dieciséis finalistas. Cada finalista tendría una computadora dedicada durante los días del festival. Fue una inyección de ánimo tremenda.

Un sábado a la mañana, mientras trabajaba me comunicaron por mail que el juego había sido elegido ganador. Fue un momento increíble. Aparte de eso, también era una señal de que la cosa iba por el buen camino.

Diseñar una aventura gráfica en soledad es complejo, sobre todo si hay nazis, extraterrestres, giros y un mundo paralelo donde habitan almas en pena. El juego venía creciendo a paso firme, pero la historia pedía más y más; tenía hambre. Entonces se sumó al proyecto mi legendario amigo y game designer Pablo Mamone. Con Pablo nos conocemos desde la secundaria y trabajamos

juntos en la industria de los videojuegos por más de veinte años. Compartimos la pasión por las aventuras gráficas desde los tiempos de la Commodore 64. No solo jugábamos, sino que también diseñábamos, pero nuestras aventuras nunca habían logrado salir del límite de los papeles. En esa época, si querías hacer algo en serio, tenías que programar en assembler, que equivalía a que un chino te enseñara a hablar en arameo mientras vos dabas vueltas en una calesita haciendo la vertical.

Así entonces, nos largamos a tomar café otra vez y empezamos a trabajar en una historia bastante más sofisticada y con muchas más locuras.

Todo eso llevó un año y medio más de trabajo. Íbamos sobre rieles. La historia y el guion tenían un tamaño importante. El juego había forjado su personalidad, tenía el estilo de humor bien definido y una historia original. Para ese entonces, también se había sumado Simon Fratanueno, alias «Fratanthunder», que fue el encargado de componer y producir la música.

El guion es bastante complejo, no porque sea difícil de entender, sino porque hay varias historias paralelas, muchos personajes y giros inesperados. La aventura se divide en nueve capítulos, algo así como tres actos de tres partes cada uno. Segmentarlo de esa forma nos ayudó a organizar el flujo de la historia y poder darle a cada capítulo su propio atractivo.

El juego tiene más de cuarenta personajes secundarios, que en mayor o menor medida dejan entrever su propia historia, que en muchos casos está entrelazada con la de otros personajes. Para dar un ejemplo concreto, el Capitán Sauerkraut, un oficial nazi que está a cargo del pueblo, se la pasa borracho y de juerga, mientras es custodiado por su fiel guardaespaldas llamado Hermann. Ambos personajes combinan sus historias personales con una historia superior que los une. Todo eso ayuda a mejorar el nivel de afinidad entre el jugador y los personajes. Este patrón se repite en casi todos los casos.

Como el guion estaba lleno de historias cruzadas, se nos encendió una luz de alerta. Empezamos a sospechar que quizá el jugador podría perder el norte del juego, por lo que decidimos agregar algunos soportes para evitar que eso suceda:

Eclipse Fest: agregamos una fiesta VIP organizada por el villano principal a la que acudirían las personas más importantes del Tercer Reich. Eso actúa como un faro invisible para mantener siempre activo el norte de la historia. Escuchar hablar del Eclipse Fest es moneda corriente durante el juego. Así se va incrementado la expectativa y se mantiene al jugador motivado con la ansiedad de querer llegar hasta ahí.

Libreta de Notas: esto no es ningún hallazgo científico, pero como dice Mario Ruoppolo: «La poesía no es de quien la escribe, sino de quien la necesita». Con esto nos aseguramos de que el jugador vaya teniendo una lista de tareas pendientes y completadas que sirvan de guía. Hay cosas que no son tan simples de recordar, como por ejemplo, conseguir un salmón de tres testículos.

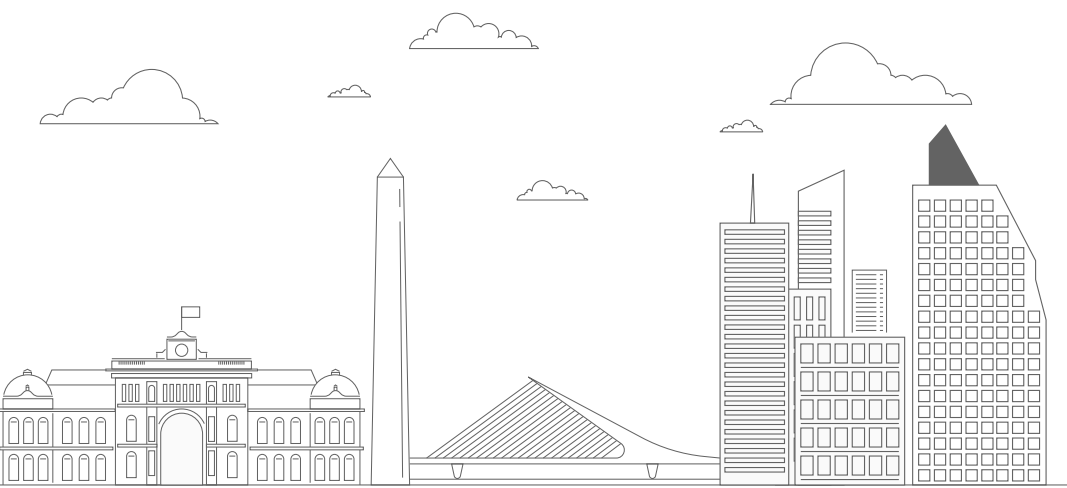
En septiembre de 2019 el juego quedó finalista en la EVA'19 y nos dimos el gusto de exponerlo en un stand exclusivo. Durante dos días, escuchamos con expectativa la devolución de la gente, que nos sorprendió para bien. El juego gustaba mucho, inclusive a gente muy joven —diría veinteañera—, que no estaba incluida en nuestro radar. Ahí supimos que el juego tenía corazón. Fuimos ternados a Mejor Visual y ganamos el premio al Mejor Juego.

Nine Witches: Family Disruption es una aventura gráfica 2D estilo pixel art con una estética sombría, mucho humor bizarro y el tufillo de las aventuras gráficas de la era dorada, estilo que nos sale naturalmente, no por virtuosos, sino porque crecimos y mamamos eso. Está programada en C# y usa Mono-Game para el motor gráfico y de sonido.

La aventura transcurre durante 1944, en un pequeño pueblo noruego llamado Sundæ, donde una división oscurantista nazi se apodera de una antigua maldición con el objetivo de dominar el mundo. Los protagonistas son dos: el profesor Alexei Krakovitz, un expatriado ruso tetrapléjico reconocido por su investigación en las ciencias ocultas que tiene la habilidad de hablar con los muertos y Akiro Kagasawa, su fiel asistente japonés que se encarga de asistir y ayudar al profesor en las tareas físicas.

Como dije al principio, todas son verdades relativas. Al momento que escribo esto, *Nine Witches* todavía no salió. El lanzamiento se retrasó por la maldita pandemia. Mientras tanto, ya cumplimos con nuestro principal objetivo: llevar la bandera independiente con hidalguía y nunca traicionarnos.

LUDORAMA



De qué hablamos cuando decimos videojuegos argentinos

■ Por **JUAN LOMANTO**. Periodista de videojuegos, Productor General en *Press Over* y fanático de River. En Twitter vive hablando de política: [@JLo_Gamer](#)

Mientras pensaba cómo encarar esta nota para el primer número de **Ludorama**, reflexionaba sobre aquellos superhéroes de los años 90 que se pusieron a hacer videojuegos en Argentina con todas en contra. No había de quién o de dónde aprender, la tecnología todavía era precaria, las tiendas digitales no existían y el mercado local era prácticamente inexistente.

Porque sí, claro, la gente compraba videojuegos, pero piratas. Los pocos niños ricos que jugaban en Nintendo (yo la miraba con la ñata contra el vidrio) no inclinaban la balanza del mercado. ¿Y qué desarrollo se iba a dar si no existíamos en el mapa de la industria?

Pero ojo, tranquilos y tranquilas, porque no es mi idea aburrirlos con un repaso histórico y minucioso del desarrollo argentino, no me alcanzarían los caracteres que el comité de la revista me reservó. Aunque lo que sí tengo ganas es de transmitirles una reflexión sobre de dónde venimos y hacia dónde vamos. Cortita y al pie, tratando de explicar en pocas palabras de qué hablamos cuando hablamos de «industria argentina de videojuegos».

El punto de quiebre, creo yo, se dio en 2008 con la explosión mundial indie en las plataformas digitales y las redes sociales como espacios de juego para todos los segmentos. Nació el público casual, ahora jugaban madres, padres y tías: «Abuela Olga quiere que le envíes vidas en *Candy Crush*».

Esa ampliación de horizontes, que se profundizaría al infinito con la aparición de los smartphones, también venía acompañada de la posibilidad de publicar videojuegos sin tener que editarlos en formato físico, ni arreglar logísticas imposibles para grupos de garage o empresas del tercer mundo. Y si a eso le sumamos la democratización de las herramientas de desarrollo, que ahora estaban al alcance de todo el mundo por la popularización de internet en los hogares, podemos afirmar que era el caldo de cultivo perfecto para que

la industria local empezara a ser más que un par de locos lindos que querían vivir de hacer jueguitos.

Es verdad que ya existían Sabarasa, el primer estudio latinoamericano en lanzar un juego para una consola de Nintendo (*Mazes of Fate*, 2006 para Game Boy Advance), y NGD Studios, que tenía *Regnum Online* (para PC, 2007). Pero la posta es que no había una «escena» de la industria como la actual.

Para que eso pasara tuvo que existir esa revolución internacional de la que hablamos, más un movimiento interno que lograra aprovecharla. «A río revuelto, ganancia de pescador», dice el dicho popular. Era evidente que había que tener una buena caña, e iba a tener que formarse entre el sector público, privado y académico. Y en eso iba a jugar un papel fundamental la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina (ADVA).

Como institución que nuclea a decenas de estudios locales, ADVA empezaría a articular acercamientos con el Estado que no sólo servirían para hacer Exposiciones de Videojuegos Argentinas (EVA) cada vez más grandes e interesantes, sino también para conseguir apoyo económico para viajes de negocios a las principales ferias del planeta. Lo que fue fomentando, inevitablemente, la creación de una comunidad de desarrollo cada vez más grande y la ilusión de un montón de jóvenes que, al ver que toda esa escena existía, empezaban a pensar a los videojuegos como una posibilidad de trabajo real tras salir del secundario.

Estaba pasando. Desde ADVA se hablaba con el Estado, se generaban eventos y viajes, la comunidad crecía y aparecía gente con ganas de capacitarse. Y ahí es donde entra el ámbito académico.

Las pocas escuelas que enseñaban sobre el tema se empezaron a llenar, y ya no eran tantos los padres que dejaban a sus hijos en esas carreras como quien deja a un perro en una guardería. Claro, ahora los grandes medios de comunicación se hacían eco de los números que manejaba la industria, parecía que los nerds estábamos conquistando el mundo y habíamos llegado para quedarnos. No se equivocaban.

Como podíamos y a los tumbos, nos estábamos profesionalizando, pero no alcanzaba. Entonces se unieron las universidades públicas y privadas, trabajando en conjunto con los pocos estudios experimentados para saber exactamente qué se busca, qué se necesita al momento de salir a competir. Y la cosa fue tomando forma.

Los videojuegos que se desarrollaban a nivel local eran cada vez más interesantes y, para colmo, aparece Etermax. Sin relación aparente con toda esa evolución de la que venimos hablando, nos trajo el primer gran éxito de

nuestro país a nivel comercial: *Preguntados*.

Esta aplicación de trivias, que muchos siguen discutiendo si es un videojuego o no, fue de las más descargadas en iOS durante 2015 y se transformó en una fuente de trabajo inagotable para los que se habían estado preparando. Tanto en su sede original de Villa Urquiza, como en Puerto Madero, Montevideo y ahora también Mendoza. La de Berlín ni la nombramos porque no viene al caso. ¿No les parece?

Además, para ese momento ya lo teníamos a Alejandro Iparraguirre como representante de videojuegos en el Ministerio de Cultura de la Nación, algo impensado hacía algunos años. ¡Imaginen! Un tipo encargado de fomentar la industria que más amamos desde las mismísimas entrañas del Estado. Soñando, maquiavélicamente hermoso.

Ahora las producciones nacionales estaban en eventos como el Mercado de Industrias Culturales (MICA), Tecnópolis y demás citas relacionadas a lo gubernamental. Lo que fue seguido, inteligentemente, por un plan de federalización impulsado por ADVA.

Claro, había que salir al país a conocer qué se hacía más allá de nuestro ombligo porteño. Había que generar comunidad en las provincias más activas, fomentar el desarrollo, y la bendita profesionalización. Y les juro que sucedió.

Hace apenas cinco o seis años, se empezaron a gestar versiones provinciales de EVA. Apareció EVA Córdoba, tal vez el mayor ejemplo del interior por su tamaño, calidad organizativa, profesionalización y prestigio de los invitados. Santa Fe tuvo sus sedes en la capital y en Rafaela. Mendoza hizo lo suyo, entre el sol y el buen vino, persiguiendo los mismos horizontes cordobeses. Y hasta tuvimos una mini versión patagónica en el marco de un MICA en 2018.

Pero en el medio también surgió la Fundación Argentina de Videojuegos (FUNDAV), que vino a ocupar un espacio más vinculado a la comunidad, a las jams, al primer acercamiento del individuo con otros de su especie, al ámbito educativo y todas sus aristas. No tanto a la industria como tal, una jurisdicción que parece ser exclusividad de ADVA por cuestiones naturales.

Como ven, las intenciones de expandir las fronteras del desarrollo están. Tan es así que hoy, en plena pandemia y para hacerse más fuerte, la EVA se pasó a formato digital y unió todas esas versiones en una para sobrellevar la virtualidad con más fortaleza y llegar a todos los rincones.

¿El resultado? Una expo con una jornada del 5 de septiembre con charlas internacionales, videojuegos latinoamericanos con demos disponibles para descargar, unos galardones finales que juntaron casi 4 mil votos en la categoría «Premio del Público», y un anuncio maravilloso: Nintendo vuelve a

apostar por los desarrolladores locales.

Tras varios años de gestión de ADVA, que incluyeron reuniones entre el Ministerio de Producción Nacional y Cancillería con los representantes de Nintendo, estudios locales e independientes podrán tramitar su kit de desarrollo para Switch y les llegará a la casa. Sí, a la casa con servicio puerta a puerta.

El sueño mojado de todo defensor del libre mercado. Pero, principalmente, de los desarrolladores que ahora no tendrán que hacer jugarretas extrañas para esquivar la aduana, firmar con un publisher cualquiera, o traerse el aparato dentro de un bolso entre las bombachas. Ahora se pide y te lo dejan en casa.

Por este tipo de logros y por todos esos avances que les mencioné, no me queda más que visualizar un futuro prometedor para la industria argentina de videojuegos. Esa que, tal vez, hasta hace unos minutos la tocabas de oído, pero que ahora la entendés un poquito mejor.

Creo que encontramos la fórmula, y tiene que ver con la articulación entre lo privado, lo público y lo educativo. Si cualquiera de esas patas falla, por el motivo que sea, la cosa se va a volver a estancar. No nos va a alcanzar con mentes brillantes si no les brindamos las herramientas necesarias para que evolucionen.

Podemos ser lo mejor como también lo peor con la misma facilidad.



Made in Chile

■ **Por ALEJANDRO ALALUF.** Periodista especializado en tecnología, videojuegos y cultura pop. Académico de la Universidad Católica de Chile. Lleva más de 40 años jugando videojuegos. [@aalaluf](#)

Puede que pocos los sepan, pero en Chile también se crean y generan videojuegos. En general, la manera es más bien artesanal y sin grandes apoyos empresariales, de presupuesto o de marketing. Pero se hacen. Se desarrollan. Y algunos de ellos han sido genuinamente exitosos, en múltiples plataformas, incluyendo las actuales consolas. Pero claro, el camino ha sido largo, a veces frustrante y no tan sencillo. Pero ha dado sus frutos.

Desenterrar cuál fue el primer videojuego desarrollado en Chile puede ser motivo para una discusión bizantina. Pero existen algunas luces comunes. Al menos, el que se considera el primer —y quizás único— videojuego *arcade* construido en Chile es el recordado *Profesor Delta*, un título reconvertido a mediados de los años ochenta de manera local para desplegar un muy sencillo programa de preguntas y respuestas con alternativas: solo había que seleccionar la respuesta correcta a la pregunta enunciada dentro de un marco de tiempo limitado, a medida que una carita (pre emoticón) se iba angustiando hasta ponerse colorada cuando el tiempo estaba a punto de acabar. Era difícil y no tenía mucha ciencia, pero fue un pequeño éxito local en una industria que aún ni pensaba en existir.

Posteriormente, proliferaron de manera artesanal algunos juegos menores para computadores personales, que corrieron de mano en mano en cassettes de audio cuando ocurrió el primer boom de estas máquinas, hoy clásicos modelos como Atari 800 XL y sus distintas variantes, junto con la Sinclair ZX Spectrum y la Commodore 64. Nada muy destacable para la historia, por cierto.



🎮🎮 Nuestro país, y Latinoamérica en general, son considerados más bien un mercado marginal para la lucrativa industria global de videojuegos, pero eso no quiere decir que no sucedan cosas. Al contrario 🎮🎮

Ahora, también hay que reconocerlo: nuestro país, y Latinoamérica en general, son considerados más bien un mercado marginal para la lucrativa industria global de videojuegos, pero eso no quiere decir que no sucedan cosas, al contrario.

Hacia fines de la década de los 2000, Wanako Games, empresa asentada en el corazón de Santiago, pero cuyos socios —Tiburcio de la Cárcova, Esteban Sosnik y Wenceslao Casares— eran argentinos, comenzó a generar ruido. Fundada en 2002, comenzaron a desarrollar títulos para Windows hasta que en 2008 llegó el primer gran golpe con *Assault Heroes*, un entretenido juego de disparos de vista cenital que fue en origen creado para la tienda Arcade de la Xbox 360. Tras el éxito de descargas y de crítica, el juego fue portado a PlayStation 3. Era la primera vez que un videojuego creado en Chile lograba ese impacto. Poco tiempo después, vinieron más títulos y la venta del estudio, primero al gigante Vivendi y luego, definitivamente, a Behaviour Interactive, el estudio independiente más grande de Canadá, que abrió sus oficinas en la capital como Behaviour Santiago. Así, la creación de títulos pasó a ser mucho mayor, y varios de ellos estuvieron basados en populares franquicias de la cultura pop como *Tetris*, *Snoopy*, *Los Cazafantasmas* o el muy popular *Fallout Shelter*.

Mientras, casi al mismo tiempo, los hermanos Carlos, Andrés y Edmundo Bordeu formaban Ace Team, estudio que, con ambición y muchísima creatividad, apostó primero por las modificaciones completas de juegos ya existentes —como *Batman Doom*— hasta que luego de un breve paso por Wanako Games los hermanos sumaron a David Calogueria y decidieron apostar por el mercado más comercialmente ambicioso de consolas y PC, con títulos novedosos y originales que también ayudaron a poner a Chile en el mapa de los videojuegos. Así fue como el estudio lanzó en el año 2009 el excepcional *Zeno Clash* y en 2011, el muy curioso y muy divertido *Rock of*

Ages. Ambos títulos han tenido sus respectivas secuelas, además de nuevos juegos originales que han ido sacando hasta la fecha con gran recepción de la prensa especializada.

Más o menos al mismo tiempo, el ingeniero Rodrigo Contreras fundaba Gamaga en 2009. Orientado a las plataformas móviles, el equipo de Contreras desarrolló y lanzó para móviles a comienzos de 2013 el juego de plataformas sin fin, *Banana Kong*, la que ha sido descargada más de 100 millones de veces y catapultó a Gamaga para transformarlo en el estudio independiente más grande de Chile. Y siguen creciendo.

Un momento importante para el crecimiento de la industria local fue 2010, cuando se creó la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Chile, VG Chile. Allí, por primera vez, un puñado de desarrolladores locales se juntaba para trazar las primeras líneas de un gremio que cada año ha ido creciendo. Así, en 2013 la entidad ya era parte del capítulo chileno de la Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos, IGDA.

Dentro de lo que fue la década que acaba de finalizar es cuando se cuenta —hasta ahora— la mayor cantidad de creación de títulos, en múltiples plataformas. Desde del mencionado *Zeno Clash* desarrollado por Ace Team, al monumental impacto del juego de peleas *Omen of Sorrow*, la industria chilena ha ido madurando lenta pero de manera segura y creciente, donde cada vez hay más gente interesada en desarrollar o participar en la elaboración de videojuegos. Lo anterior, por cierto, va también de la mano con las posibilidades académicas para enfrentar el desafío. Si bien hasta hace no mucho eran contadas con los dedos de una mano las posibilidades universitarias a los que una persona podía acceder, hoy la oferta ha crecido considerablemente y han salido interesantes títulos, como *Monsterbag* (2015) desarrollado por Iguana-Bee de manera exclusiva para PlayStation, *The Watchmaker* (2018) desarrollado por Micropsia Games y que acaba de ser anunciado para la Nintendo Switch o el interesante juego de cartas digital *Causa, Voices of the Dusk* (2019) desarrollado por Niebla Games.

En el caso del apoyo vía estatal, Corfo y ProChile —entidades estatales que buscan promocionar al país en sus diversos bienes y servicios— hace ya algunos años ayuda al desarrollo de la industria, en especial, en lo que respecta a la difusión internacional y a la participación en la Game Developers Conference (GDC) que se celebra año a año en San Francisco, California, y que es el gran evento para relacionarse con el resto del mundo en lo que a videojuegos se refiere. En 2019, cuarenta y una empresas asistieron al evento para presentar sus novedades a un público global.

Cuando se comenzó a trabajar con el sector videojuegos, allá por el año

LUDORAMA

2012, ProChile tenía como clientes solo a cinco empresas. Ya para 2018 la participación de Chile en las ferias internacionales ha contado con delegaciones de más de veinte. Mientras, en regiones, se expandió a diecinueve empresas en la V Región, seis empresas en Concepción, una en Valdivia y otra en Rancagua. Pero quizás lo más relevante ha sido el crecimiento del sector en general, donde hoy se cuentan, según datos de la entidad, sesenta empresas identificadas, las cuales son el foco a apoyar.

La industria crece, sin duda. Quizás no a pasos agigantados, pero poco a poco los videojuegos chilenos también comienzan a tener su sitio en la cada vez más expansiva y lucrativa industria de videojuegos.



Videojuegos por las nubes

■ **Por LIONEL ZAJDWEBER.** Fue General Manager de GLOUD, Director de Medios Digitales de Cartoon Network Latinoamérica, Productor de videojuegos, periodista de tecnología y videojuegos, y actualmente Director de Marketing de Nimble Giant Entertainment. [🐦@lionelza](#)

Todo comienza con un *insight*. Un pequeño descubrimiento, algo que está bajo el tapete, que nos llama la atención. Salvo que, en este caso, seamos honestos, el insight era más que obvio: en Latinoamérica jugar es caro, muy caro. Al momento de escribir esta nota, una PlayStation 4 con algunos juegos se consigue (oficialmente) por unos 70 mil pesos argentinos, lo que equivale a unos (oficialmente) 700 dólares estadounidenses. Llevado a la vida cotidiana, hablamos de más de cuatro veces el salario mínimo. Para muchos eso se traducirá en varias cuotas del colegio, unas largas vacaciones o varios changuitos del supermercado.

Y si jugar es tan caro, la pregunta fue cómo hacemos para hacerlo accesible. *Realmente* accesible. Parte de la respuesta estaba en un libro que aún conservo en mi biblioteca, cuyas hojas amarillas dan clara evidencia de tener más de veinticinco años (duele de solo escribirlo) de publicado. Se trata de *Ser digital* de Nicholas Negroponte¹ quien fuera fundador y director del MIT Media Lab, co-creador de la revista *Wired*, impulsor del programa «Una laptop para cada niño» y sin dudas uno de los verdaderos gurús de la vida digital. En su libro de 1995 (recuerden que en esta época internet no era como la conocíamos... nada de videos musicales de gatitos de TikTok en el celular), Negroponte básicamente planteaba que todo lo que se pudiese digitalizar, terminaría digitalizado. Hablaba del fin de Blockbuster (¡impensado!), el fin del fax, de los libros digitales, asistentes digitales... Ser digital era una oda de amor a los bits. Pero recuerdo que cuando leí el libro por primera vez, tirado

1 Negroponte, Nicholas, *Ser digital*, Editorial Atlántida, Buenos Aires, 1995.

en una reposera en una playa de Miramar, en la costa argentina, tras un exhaustivo partido de burako, Negroponte planteaba que en el futuro íbamos a «conectar nuestras computadoras a la pared» (léase la red) y eso nos iba a dar poder de procesamiento. Es decir, podríamos tener una terminal «boba» y al enchufarla nos llegaría el poder de un CPU/GPU por el cable. ¿Ocurrió? Inicialmente no. Cuando conectamos la computadora a la pared lo que sucedió fue que nos llegó un caudal cada vez más grande de información, de datos, de páginas web, de MP3, de videos, de juegos online... pero el poder de procesamiento para ejecutar ese contenido, para generar los polígonos 3D y crear imágenes asombrosas en nuestras pantallas, siempre estuvo del lado del usuario. Siempre tuvimos la necesidad de actualizar nuestro procesador o placa de video, si es que seguíamos la carrera armamentística de la PC, o saltar de generación en generación de consola.

¿Entonces Negroponte se equivocó? Como en muchas cosas, no, solo tardó un poco más de tiempo de lo que pensaba.

Cuando estábamos intentando desarrollar el proyecto que finalmente se llamó GLOUD (por «Games in the cloud»; muy originales no fuimos), recordé una breve exposición de Francisco Ortiz (ex Marketing Manager de Microsoft, en la época dorada de los *Zoo Tycoon*²) que contaba las bondades de OnLive, un servicio (fundado en 2003) con una prometedora tecnología llamada *cloud gaming* o también conocida como *game streaming*. La propuesta es simple en concepto: mover el poder de procesamiento que requieren los juegos desde el lado del usuario hacia la «nube». Es decir, que los juegos corran en poderosos servidores en algún datacenter —relativamente— remoto y, del otro lado, un jugador con un modesto dispositivo conectado a internet con capacidad de reproducir video HD pueda jugar como si los juegos estuvieran corriendo in situ. O sea, juegos por streaming, pero no para ver sino para interactuar, por lo que no se podía hacer buffering³ ni nada por el estilo.

Cuando OnLive se lanzaba, el mundo era bastante diferente a hoy. Los servicios de suscripción de contenido por streaming como Netflix o Spotify no existían o no eran como hoy los conocemos. El ancho de banda estaba más restringido. La tecnología de compresión de video no estaba tan avanzada. El costo de procesamiento y conectividad era alto. La latencia inducida por los servidores era demasiada. El esfuerzo para adaptar los juegos era económicamente inviable para los publicadores/desarrolladores, que a la vez se mostraban escépticos con esta nueva forma de consumo. Pero sobre todo, los

2 *Zoo Tycoon*, serie de videojuegos de administración de zoológicos publicada por Microsoft Studios desde 2001.

3 Uso de la memoria temporal del sistema para evitar retrasos durante la entrada y salida de datos en un dispositivo electrónico.

potenciales jugadores no estaban preparados ni para dejar de depender de su hardware ni para dejar de ser «dueños» del contenido. Es que los cambios siempre, siempre, cuestan. Por eso, si bien OnLive fue revolucionario y hubo algunos servicios como Gaikai que le siguieron, nunca despegó.

Sin embargo, todo es cuestión de tiempo. Cuando en 2015 nos pusimos a investigar qué había pasado con OnLive, nos enteramos que ese año había sido comprada por Sony, seguramente para potenciar su servicio PlayStation Now. Pero descubrimos también que había toda una nueva camada de start ups que comenzaban a incursionar en la tecnología, con obvios aprendizajes y mejoras sobre lo que fue la primera camada. Así fue que encontramos una compañía basada en Madrid que no solo compartía la visión de lo que queríamos hacer, también tenía una tecnología capaz de entregar juegos en HD o full HD, a 30 o 60 cuadros por segundo, con una latencia imperceptible, todo consumiendo unos «pocos» Mbps, pero por sobre todo que funcionaba y, mejor aún, donde en el 95% de los casos los desarrolladores de juegos no debían tocar nada del código para incluir los juegos en la plataforma.

El matrimonio entre esta startup y nuestra propia «intra-startup» (así se denomina a los proyectos dentro de corporaciones que funcionan como una pseudo-startup pero dentro de una gran estructura) finalmente vio la luz a fines de 2017 en Argentina y comienzos de 2018 en Chile, siendo el primer servicio de cloud gaming en la región, que por una pequeña suscripción (unos 230 pesos argentinos) ofrecía un catálogo de juegos AAA de hace unos años y títulos independientes. La prensa obvia y rápidamente lo denominó «el Netflix de los juegos», que si bien hoy es más que un cliché gastado, tenía lógica desde el punto de vista del modelo de suscripción y el consumo de contenido por streaming. Después de alrededor de dos años de intenso aprendizaje, GLOUD dejó de estar disponible a fines de 2019, por razones que exceden al cloud gaming en sí. De hecho, en ese período, gigantes como Google o Microsoft anunciaron servicios como Stadia (con un comienzo algo accidentado) o xCloud, validando sin dudas el concepto.

Hablar de los aprendizajes que nos dejó el primer servicio de cloud gaming de la región ocuparía tal vez una edición entera de **Ludorama**. Pero sí aprendimos varias cosas sobre cloud gaming para compartir. Por empezar, lo más loco de todo: funciona. El mayor miedo, la latencia (el tiempo desde que presionamos un botón en el mando, viaja a la computadora, de ahí por internet al servidor donde se está ejecutando el juego, se genera la acción, el servidor codifica un frame de video, viaja por internet, llega al dispositivo del usuario, se decodifica y lo muestra la pantalla) es en la gran mayoría de los casos imperceptible, siempre y cuando se cumplan ciertos requisitos, sobre

todo del lado del usuario final, y los servidores no estén a más de, digamos, 1500 km de distancia. La experiencia, al fin y al cabo, es casi la misma que si estuviésemos jugando localmente, si obviamos cierta compresión en la imagen, resolución máxima y cuadros por segundo. Incluso, en territorios como la Argentina, donde no siempre contamos con la mejor conectividad, la cuestión técnica nunca fue un verdadero problema.

El mayor desafío, creo yo, pasa por una cuestión de audiencia y expectativas. El cloud gaming no está aún al 100% de desarrollo para satisfacer las infinitas demandas de los jugadores más hardcore. Google apuntó la comunicación de Stadia a esa audiencia, logrando bastante *backlash* luego de lanzar. Hoy cloud gaming y el modelo de suscripción es sobre todo atractivo a un público más familiar, casual, que quiera consumir contenido de juegos (en su mayoría para un jugador) sin las dificultades económicas, técnicas, de descubrimiento de contenido o de filtros para niños que tiene ya de por sí una industria que es intimidante para muchos.

Pero el cloud gaming tiene un atractivo no solo para cierta audiencia final, sino también para actores que hasta ahora vieron al gaming con recelo, con ganas de acercarse, pero no sabían bien cómo. Las telcos, compañías de telefonía celular y/o banda ancha, lograron integrar servicios de streaming de video y de música a su oferta de contenidos y al valor agregado que dan a los usuarios. Sin embargo, el gaming, tan atractivo para el público (sobre todo) joven, pero tan esquivo, tuvo solo tímidos acercamientos desde el lado de los esports o juegos móviles. Videojuegos en la nube por suscripción no solo les permite a las telcos llegar a esa audiencia con un producto atractivo, también es de hecho uno de los principales casos de uso de las redes 5G, sobre todo por el beneficio de la baja latencia. Es decir, si una telco quiere convencerte de migrar a 5G, decirte que podés jugar cualquier juego en tu teléfono desde cualquier lado con conexión lo vuelve más atractivo.

¿Cuál es el futuro del cloud gaming? Lejos de las capacidades de futurología de Negroponte, prefiero decir que no lo sé con exactitud. A corto plazo creo que una vez que se logre la distribución correcta, tanto comercial como en plataformas en las que está disponible, eliminando toda fricción a su uso, podrá encontrar un público lo suficientemente grande como para representar además un buen porcentaje de los ingresos de los publicadores de juegos que licencian sus títulos, que ya vieron cómo llegaron tarde al tren del negocio de la distribución digital con Steam y no querrán cometer el mismo error dos veces. Incluso compañías como Antstream hoy están ofreciendo un catálogo de literalmente miles (!) de juegos retro para jugar desde cualquier dispositivo conectado a internet.

Pero esto es solo una primera etapa. Lo más interesante va por dos caminos,

siendo el primero el decirle adiós a los límites de desarrollo. Los estudios de juegos al momento de encarar un proyecto, están limitados por la capacidad de procesamiento (de gráficos sobre todo) de la plataforma que elijan. Y si el estándar del mercado es, por ejemplo, una PlayStation 4, entonces por más que existan PCs mucho más poderosas van a limitar su juego a cierto punto que les ofrezca un mercado más amplio. Con cloud gaming eso desaparece. Desde el momento en que un mismo juego puede correr en servidores en la nube con «infinita» capacidad, ya no dependemos más de los límites técnicos del dispositivo para generar experiencias inmersivas.

El segundo camino, compatible con lo anterior y para mí uno de los más interesantes, pasa por la realidad virtual. Si lo pensamos, una de las dificultades más grandes que tienen los dispositivos de VR es que si quieren ser *stand alone*, como es el caso del Oculus Quest, dependen de la capacidad de procesamiento que puedan incluir sin incrementar tanto el peso, costo y consumo de batería del dispositivo. Cuando pensamos en cloud gaming + realidad virtual, podemos imaginar un futuro no tan lejano donde los dispositivos de VR (o realidad aumentada, por qué no) no sean más que pantallas bobas que reciben experiencias fantásticas vía 5G o WiFi, todo streamado desde poderosos servidores, ofreciendo mucha más vida útil y comodidad a los usuarios. Así, tal vez, algún día no muy lejano tendremos nuestro propio *Ready Player One* adonde sea que vayamos. Chupate esa mandarina, Negroponte.



La influencia de los juegos Flash online en la industria

■ **Por MAX FERZZOLA.** Superviviente, buscavida y redactor de vieja guardia. Interesado en la preservación de la historia de los videojuegos. Adicto a los roguelike de todo tipo. [🐦@MaxiFerzzola](#)

Adobe Flash dejará de existir oficialmente el 31 de diciembre de 2020, cuando Adobe desconecte de una vez y para siempre el apoyo vital que lo mantiene agonizando desde hace —por lo menos— cinco años. Para el 1 de enero de 2021, la empresa abandonará todo tipo de soporte para la herramienta, eliminando la descarga de Flash Player de su sitio oficial y bloqueando la reproducción de todo el contenido basado en la plataforma.

Su último gran estertor ha pasado desapercibido para la mayoría de los internautas, muchos de los cuales ni siquiera conocen su existencia. Su legado, sin embargo, quedará impreso en la historia de los videojuegos. Porque Adobe Flash fue mucho más que una plataforma multimedia para la web, fue —más que ninguna otra cosa— un laboratorio de experimentación conceptual además de una incubadora de desarrolladores independientes. Desarrolladores que luego tomarían por asalto una industria estancada en sus maneras y en franco declive de creatividad, revitalizándola por completo.

Una corta historia de Adobe Flash

Promediaban los años 90 y la web comenzaba a estar en boca de todos. Ya no era una herramienta exclusiva de universidades y laboratorios científicos y tecnológicos, y estaba alcanzando al público hogareño más tecnificado. Pero, salvo por el ocasional GIF de algún un bebé bailando o algún que otro banner estridente tratando de vender cosas, no era mucho lo que se movía en el marco de aquellos viejos navegadores. Sin dudas, era el momento perfecto para lanzar una plataforma con capacidades multimedia que enriqueciera la experiencia de surfear por los ceros y unos de la WWW.

El primer producto de esta categoría en ver la luz fue Macromedia Shockwave, lanzado en exclusiva para el navegador Netscape. Muy cerquita, y con intenciones de hacerle competencia, la empresa FutureWave Software lanzó la plataforma que varios años más tarde terminaría llamándose Adobe Flash: FutureSplash Animator. Con la capacidad de dibujar gráficos vectoriales y animarlos cuadro por cuadro, y con una tecnología que no requería tanto del usuario final como Shockwave (siempre hambrienta de recursos y ancho de banda), a la plataforma de FutureWave no le fue para nada mal. Tanto así que al poco tiempo de concebida ya movía la red de TV online de Microsoft, un servicio de suscripción de contenidos de Disney y se encargaba de distribuir, nada más ni nada menos, que los primeros capítulos de *Los Simpsons* para Fox.

Macromedia entendió, entonces, que estaba frente a un rival formidable, un rival que podía poner fin a sus sueños multimedia online. Y, si no puedes vencerlo, ¡cómpralo! En noviembre de 1996 FutureSplash fue adquirido por Macromedia, quien renombró la herramienta a Macromedia Flash y dividió la tecnología en dos elementos: la plataforma de desarrollo y el plugin para navegador capaz de reproducir sus contenidos (Macromedia Flash Player). Con el paso del tiempo, Macromedia Flash fue evolucionando con agregados de lo más variopintos. El más significativo fue ActionScript, un lenguaje de programación orientado a objetos exclusivo de la plataforma.

Para el año 2000, ActionScript ya estaba lo suficientemente maduro como para permitir la aparición de los primeros héroes de nuestra historia: los desarrolladores de videojuegos. Hobbistas que, poco a poco, juego tras juego, evolucionaron a la par de la herramienta y crearon una industria paralela. Una industria con identidad propia, con sus reglas, sus sistemas y sus propios canales de distribución y financiamiento. Sin dudas, Adobe sabía muy bien lo que hacía cuando, en 2005, compró Macromedia y todos sus productos, incluyendo el que finalmente pasó a llamarse Adobe Flash.

La edad de oro del videojuego flash

«El salvaje oeste». Así fueron descritos los primeros años de la industria del videojuego flash por el portal web Flash Game History. Un caos creativo sin restricción alguna, en un entorno libre y relajado, lleno de personas que hacían los juegos que querían simplemente porque querían hacerlos. Todo eso gracias a una herramienta que hacía de lo complejo algo mucho más simple y amigable y que privilegiaba lo gráfico por sobre el código duro. *¡Era muy accesible!*, aseguró Emily Greer, co-fundadora y CEO de Kongregate, en una entrevista para Game Informer del año 2018. *«Comenzabas con arte en vez de*

con código, así que un montón de gente que no se hubiese sentado a escribir código orientado a objetos podía ir aprendiendo de a poco e ir haciéndose camino hacia el mundo de la programación más seria. Fue una herramienta de aprendizaje acelerado.» Flash, además de accesible, era veloz y permitía desarrollos rápidos e indoloros. Los juegos se podían terminar en días, no en meses. Por ejemplo, el *Meat Boy* original, que luego tendría una versión comercial más pulida bajo el nombre *Super Meat Boy*, solo le tomó a Edmund McMillen tres semanas de trabajo.

Además, los intermediarios brillaban por su ausencia. La libertad era total. Los juegos iban desde la PC del desarrollador a la web y de allí a la pantalla del usuario, sin paradas intermedias. No había nadie a quien responder, nadie ante quien justificarse. Por eso la experimentación estaba a la orden del día, pero también el contenido extremo, la violencia vectorial y la sangre a borbotones. Humor soez, blasfemia y desnudos, ¡muchos desnudos!

Everything, by Everyone

Creado en su actual formato en 1998 por el prócer Tom Fulp, Newgrounds.com fue fundamental en la difusión y en la distribución de la cultura flash alrededor del mundo. Por un lado, porque fue el primer sitio web en permitir contenido generado por los usuarios, al mejor estilo YouTube. Cualquiera podía, tan solo con una cuenta gratuita, subir sus creaciones y compartirlas con el resto. Por el otro, porque creó comunidad y dio un sentido de pertenencia a toda una generación de artistas deseosos por sentirse comprendidos y contenidos. Luego le seguirían sitios como Miniclip (2001), Armor Games (2004) y Kongregate (2006), entre muchísimos otros. Todos muy exitosos, pero ninguno tan imprescindible.

De controversias y activismos

No existieron límites que los juegos flash no cruzaran en algún momento de su historia. Nada les fue demasiado, siempre había otro tabú por derribar. En sus principios, los juegos de tortura y golpizas fueron recurrentes: podías torturar desde bebés hasta reconocidas figuras públicas como Bill Gates o Justin Bieber, ¡nadie se salvaba! Puro morbo, pero cero realismo. El estilo caricaturesco y grotesco de las obras generaba la distancia necesaria para evitar demasiado escarnio público.

Sin embargo, sí hubo juegos que generaron escándalos mayúsculos. Fueron aquellos basados en hechos reales, muchos de los cuales llegaron a los grandes medios. En 2005, sin ir más lejos, la CNN etiquetó al colectivo como «una

subcultura de terroristas» en respuesta a *Super Columbine Massacre RPG!*, un juego que recreaba los tiroteos acontecidos en 1999 en la secundaria Columbine al mejor estilo *Final Fantasy*. Para mayor alboroto, durante 2006, Kimveer Gill (el atacante armado que mató a una persona e hirió a diecinueve al abrir fuego en la escuela Dawson, en Toronto) reconoció haber jugado al RPG de Columbine y haberlo disfrutado mucho. Ufff.

Otro juego que causó indignación pública fue *V-Tech Rampage*, basado en el tiroteo en la Universidad Politécnica de Virginia, Estados Unidos, durante 2007, una masacre perpetrada por Seung-Hui Cho en donde murieron 32 personas y otras 17 resultaron heridas. A diferencia del juego anterior, *V-Tech Rampage* (desarrollado por el australiano Ryan Lambourn) buscaba mucho más que escandalizar. Ante las críticas, Lambourn vio una oportunidad y en su sitio web anunció: «Atención a toda la gente enojada: borraré el juego de Newgrounds si las donaciones alcanzan los U\$S1000. Lo sacaré de mi sitio oficial si alcanzan U\$S2000, y me disculparé si llegan a U\$S3000.» Como no podía ser de otra manera, el juego quedó en el cuarto puesto de «Los juegos más malvados de la historia», una lista confeccionada por GamesRadar en 2007.

No todo fueron masacres, torturas y violaciones. El medio también se usó para generar conciencia sobre temas de rabiosa actualidad. Uno de los mejores ejemplos fue *McDonald's Videogame*, un juego de humor negro y administración de recursos que puso al descubierto el desastre ecológico y la mala praxis de las grandes cadenas de comida rápida. Una patada en el trasero al capitalismo más furioso.

El epitome de las denuncias flash ocurrió con *Darfur is Dying*, un juego de supervivencia y administración basado en el genocidio racial de Darfur, Sudán, en el que debías generar los recursos necesarios para mantener a tu aldea con vida en un escenario de extrema violencia. El juego contaba con componentes sociales que hacían necesaria la divulgación del conflicto entre tus círculos de amistades. Por ejemplo, si querías evitar que tu aldea fuera atacada por la milicia, debías mantener el «nivel de amenaza» bajo control. Esto se lograba enviando mensajes al presidente Bush (en la vida real), comenzando movimientos de protesta en tu campus universitario o pidiéndole a tu representante que tome acción contra el conflicto. Decenas de miles de personas participaron en el experimento.

Y así transcurrieron los primeros años en la escena de los videojuegos flash, entre torturas, disparos, denuncias y ejecuciones. Pero, por sobre todo, en una búsqueda constante. Y si bien no se puede decir que los juegos flash hayan olvidado nunca sus controvertidas raíces, con el tiempo y ante la perspectiva de generar ingresos los desarrolladores fueron templando sus temperamentos en pos de la obtención del vil metal.

Monetizando el caos

Si hubiese que utilizar una sola palabra para describir en qué se basaba el modelo de negocios de los juegos flash, esa palabra sería *procrastinación*. Cualquiera, desde cualquier lugar, apenas con una conexión a internet y un navegador web, podía desenchufarse por unos minutos, sin necesidad de hacer instalaciones externas. Válvulas de escape perfectas para evadir cualquier tipo de responsabilidad, en la oficina o en la escuela.

Y lo que para muchos comenzó siendo un hobby, ante la voraz demanda de un público cautivo, poco a poco se fue convirtiendo en una manera de generar dinero. Sucedió gracias a compañías como Mochi Media, una de las primeras en ofrecer un sistema por el cual los desarrolladores podían monetizar sus contenidos. Fundada en 2005, la empresa lo hizo posible gracias a una API de ActionScript (llamada MochiAds) capaz de mostrar publicidad dentro del formato. La API era gratuita y muy simple de implementar, por lo que tuvo una aceptación masiva. Mochi, por supuesto, se quedaba con un porcentaje de las ganancias generadas.

En 2009, Mochi también implementó una herramienta que permitió a los desarrolladores poner contenido adicional detrás de un *paywall* (muro de pago). Los usuarios podían acceder a ese contenido pagando con «monedas Mochi», que se compraban con dinero real. Los desarrolladores luego podían canjear esas monedas por dinero contante y sonante. Mochi Coins fue algo así como el punto medio entre el *shareware*¹ y el modelo *Free-to-Play*², que luego se hizo norma. A Mochi le seguirían muchas otras empresas, incluyendo a Google y su programa AdSense. Y más veces de las que no, varias de estas plataformas de monetización podían coexistir en un mismo desarrollo sin perjuicio alguno, lo cual permitía a los creadores generar todavía más rédito.



1 *Shareware*: modelo de distribución de software en el que se entregaba una parte de forma gratuita y debía pagarse para obtener la totalidad del producto. El término se popularizó con la obtención de programas y juegos en diskettes y CD-Roms, que muchas veces se entregaban como complemento de revistas especializadas.

2 *Free-to-Play*: modelo gratuito de distribución de videojuegos en el que se puede pagar para ahorrar tiempo u obtener funcionalidades más avanzadas.

El «patrocinio» de juegos también fue una importante fuente de ingresos para los desarrolladores flash de la época. En general provenían de los sitios web que alojaban los juegos. Pagaban una cierta suma de dinero (que dependía de la reputación del desarrollador y del juego en cuestión) a cambio de incluir sus logos y un enlace directo a su homepage en algún lugar del desarrollo. Otras veces el pago se realizaba para que los desarrolladores aplicaran medidas anticopia en sus creaciones, bloqueos para que los juegos solo funcionaran en determinados sitios. Esto impedía la viralización de la obra y obligaba a quien quisiera jugarla a visitar un sitio web en particular, aumentando sus visitas. La capacidad de viralizar los juegos era muy importante para los creadores, así que este tipo de patrocinios pagaba muy bien.

Y es que el archivo final de un flash (de extensión .swf) era fácilmente descargable y funcionaba como un ejecutable, pues contenía todos los recursos en su interior. No requería ninguna otra cosa más que un navegador compatible, e incluso funcionaba offline. Con una mínima inversión para el hosting y un poco de conocimiento, cualquiera podía crear su propio sitio web de juegos flash y monetizarlo con publicidad. Esto generó la aparición de miles y miles de webs de juegos online y una competencia feroz por los primeros lugares en las búsquedas de Google. A diferencia de lo que puede suceder con los juegos comerciales, en este caso la «piratería» beneficiaba al desarrollador: a mayor difusión, más personas podían acceder a sus desarrollos y, por tanto, más dinero en publicidad generaban. Una simbiosis perfecta.

De no haber sido por estas herramientas de monetización, muchos de estos desarrolladores amateurs posiblemente hubieran tenido que trabajar de otra cosa y nunca hubiesen apostado al desarrollo de juegos. «Si Flash no hubiese existido, definitivamente no estaría haciendo videojuegos», contó Edmund McMillen (creador de *Super Meat Boy* y *The Binding of Isaac*, ambos salidos del mundo Flash) en una entrevista para el sitio *Game Informer*. «Yo creía que si querías hacer videojuegos, tenías que trabajar con otras cincuenta personas. Pensaba que nadie iba a escuchar mis raras ideas. ¡Sí! Un niño que llora sobre la mierda. ¡Esa es una idea en la que deberíamos apostar!» Pero con Flash solo necesitabas una o dos personas para hacer un juego. Tu voz podía ser oída.» Lo dicho: Flash fue una perfecta incubadora de talentos. Talento que, cuando las condiciones estuvieron dadas, saltó a las grandes ligas y tomó por asalto a la industria tradicional.

La influencia de Flash en la industria tradicional

Alien Hominid fue el primer gran juego flash en saltar la barrera que separaba lo online de la industria tradicional. El juego, programado por Tom

Fulp (fundador y actual dueño de Newgrounds) y con arte de Dan Paladin, fue publicado en 2002 en Newgrounds apenas como una demo de un solo nivel. Dos años después sería completado y lanzado para PlayStation y Nintendo GameCube, para luego publicarse en PlayStation 2, Xbox, Game Boy Advance, Xbox 360, y finalmente llegar a Xbox Live Arcade en 2007. Todo un hito en la comunidad y una fuente de inspiración para toda una legión de desarrolladores deseosos por seguir trabajando en lo que les gustaba. Un ejemplo que, como se iban habilitando nuevas formas de distribución digital y el Flash comenzó a languidecer, muchos decidieron seguir.

Como muestra, un botón: uno no tiene más que visitar el PlayStore de Google y comparar la sección de juegos con las portadas de los viejos sitios de juegos flash. ¡Son prácticamente idénticos! Claramente, allí es adonde migró la mayoría de los desarrolladores de la época y, con ellos, gran parte del mercado casual. Aquellos que quisieron apostar un poco más fuerte aprovecharon los primeros esfuerzos de la industria tradicional para integrar lo mejor de ambos mundos. Por ejemplo, XNA Game Studio sirvió de puntapié inicial para los que no contaban con medios para hacerse kits de desarrollos de las consolas de la época y quisieran publicar en Xbox Live Arcade. Luego, en 2012, se sumaría Steam Greenlight, que quedó obsoleto cuando Valve abrió de forma total y completa su herramienta de distribución, nivelando las oportunidades para todos. Hoy, por suerte, y con un mercado que ya casi apunta en exclusiva a la distribución online, sobran vidrieras para que cualquiera, desde cualquier lugar, pueda vivir del desarrollo.

Sin embargo, la influencia de Flash en la industria tradicional va mucho más allá de haber aportado sangre nueva a sus filas. La experimentación de todos esos años de caos creativo, junto a la anatomía propia de un juego flash (con sus limitaciones y sus ciclos de desarrollo necesariamente cortos), llevó a la reinención total de los géneros como los conocíamos, despojándolos de todo lo innecesario hasta encontrar su forma más pura. Vayan aquí algunos ejemplos:

The Crimson Room

El origen de los *escape rooms* que luego trascendieron lo virtual para convertirse en tendencia alrededor del mundo como atracciones físicas. Ni más, ni menos. Desarrollado en 2004 por Toshimitsu Takagi, *Crimson Room* es el ejemplo perfecto de la economía de recursos típica de los juegos flash. Un subgénero de la aventura gráfica, totalmente despojado de trivialidades y que solo fue posible gracias a las limitaciones intrínsecas a las que se veían sometidos los desarrolladores flash.

Canabalt

El juego que inventó y popularizó los *endless runners* como los conocemos hoy en día. Plataformas en su configuración más pura, donde un solo botón es todo lo que hace falta. Todo en un mundo recursivo que puede durar indefinidamente. Ideal para jugar en móviles o si usás Chrome, cuando se corta internet. Desarrollado en apenas cinco días, hoy tiene un lugar en el Museo de Arte Moderno de New York.

Crush the Castle

En enero de 2009, Armor Games publicó en su sitio web un juego con física realista en el que el jugador debía usar una catapulta para destruir un castillo y sus habitantes. Casi un año más tarde, Rovio usaría la misma premisa para llenarse de dinero y crear una de las franquicias casuales más taquilleras de todos los tiempos: *Angry Birds*. ¿Casualidad? No lo creo. De hecho, la experimentación con física realista 2D en el mundo de los videojuegos flash precede por mucho a su adopción masiva en la industria tradicional.

Kingdom Rush

No se puede decir que Flash haya inventado el género de los *tower defense*, que en su forma actual existe desde 2006 gracias a la capacidad de *Warcraft III* de personalizar mapas a medida. Sí se le puede agradecer por haberlos refinado más allá de las posibilidades del editor de mapas del juego de Blizzard y convirtiéndolos en el fenómeno que fueron luego. El primer juego del género en Flash, llamado *Flash Element Tower Defense*, fue publicado en enero de 2007 como una adaptación libre de Element TD, uno de los mapas creados en *Warcraft III*. De allí en más, salvo notables excepciones como *Plants vs Zombies* (2009), el género sería casi una exclusividad de Flash y, en menor medida, de los teléfonos inteligentes. Años después, tímidamente, se irían infiltrando en Steam, creando un espacio y estilo propio. *Kingdom Rush*, una de las más notables representaciones del género, comenzó siendo un juego flash para luego vender más de 17 millones de copias solo en el AppStore y en el PlayStore de Android.

Bejeweled

El clásico de combinar tres o más burbujas del mismo color nació como un juego flash. Y si bien no se puede decir que haya inventado nada nuevo, sino que fue una vuelta de tuerca a clásicos como *Columns* y similares, su mecánica luego fue clonada hasta el hartazgo en diferentes tipos de juegos. Desde el mundialmente famoso *Candy Crush*, pasando por *Puzzle Quest*, uno

de los primeros en incorporar mecánicas RPG a la fórmula, hasta decantar en juegos de citas al estilo *HuniePop*.

Pandemic

A pesar de lo que diga su desarrollador, *Plague Inc.* (2012), el juego con el que muchos trataron de modelar la pandemia actual, es un clon algo mejorado de la serie *Pandemic*, que comenzó en Flash a principios de 2007 y que cuenta con cinco encarnaciones: *Pandemic* (2007), *Pandemic: Extinction of Man* (2007), *Pandemic II* (2008), *Pandemic: American Swine* (2009) y *Pandemic 2.5* (lanzado para iPhone y Android en 2011).

Estos son solo algunos ejemplos de la influencia directa de la escena de videojuegos flash en la industria tradicional, aquella que es posible documentar, verificar. Las consecuencias de todos esos años de experimentación, reinención, revolución y búsqueda, me temo que no se pueden medir de forma alguna. Y, sin embargo, estoy convencido de que la historia de los videojuegos sería completamente diferente de nunca haber existido.

El final de Adobe Flash

El tiro de gracia que dejó herida de muerte a la tecnología de Adobe sucedió un 29 de abril de 2010. *Pensamientos sobre Flash* se llamó la carta con la que Steve Jobs condenaría para siempre a la plataforma de desarrollo. En la carta, el por aquel entonces CEO de Apple criticaba a Flash por ser un sistema cerrado y propietario «que se interponía entre la plataforma a correrlo y el desarrollador», sin que hubiera control alguno de una parte u otra. También apuntó contra su consumo de baterías, su mala seguridad y su pésimo rendimiento en los teléfonos inteligentes. Por estas y otras razones, Jobs aseguró que ninguno de sus productos (iPhone, iPod Touch y iPad) permitiría la ejecución de Flash. Shantanu Narayen, CEO de Adobe, salió a desmentir varias de estas afirmaciones, pero el daño ya estaba hecho. Los días de Flash estaban contados. Más tarde, durante el año 2014, YouTube anunció que también abandonaría la plataforma en favor de HTML5. La palada de tierra final en la tumba del formato sucedió en 2015, cuando Chrome y Firefox decidieron progresivamente ir bloqueando por defecto el contenido flash de sus navegadores.

Así las cosas, el 1 de enero de 2021 dejará de existir para siempre. Y, con este, todo un acervo cultural invaluable. O, al menos, así sería de no ser por el valiente y denodado esfuerzo de Ben Latimore y su proyecto BlueMaxima's Flashpoint.

Proyectos de conservación

Acongojado como muchos —incluyendo este servidor— ante la posible desaparición de una gran porción de la historia de internet y los videojuegos, desde comienzos del año 2018 Ben viene trabajando en un proyecto de preservación llamado BlueMaxima's Flashpoint. «*Combinando la interfaz de LaunchBox y las capacidades web Apache, Flashpoint es un proyecto de preservación, un museo y una colección jugable todo en una sola caja*», afirmaba Latimore al comienzo de su cruzada. Hoy, más de dos años después, y gracias a las contribuciones de miles de colaboradores alrededor del globo, Flashpoint ayudó a salvar 52.000 juegos y 4.900 animaciones, la gran mayoría de ellas creadas en Flash pero también en Adobe Shockwave Player, Java Plug-in, Unity Web Player, Microsoft Silverlight, 3DVIA Player y PopCap Plugin, entre muchas más. Todo eso incluyendo juegos con sitelocks, DRM o que tuvieran dependencia a archivos en servidores y que hubiesen sido imposibles de ejecutar, incluso con el swf descargado en una PC. Flashpoint viene en dos sabores: la versión *Ultimate* incluye absolutamente todos los juegos y animaciones preservados en una descarga de 413 GB, que se expanden a 480 GB una vez instalada. Mucho más accesible es la versión *Infinity*, en la que solo se descarga el cliente (504 MB) y los juegos se descargan uno por uno, bajo demanda.

Ahora bien, disfrutar de muchos de estos juegos sin intermediarios, estilo *old school*, todavía se puede desde muchas de sus fuentes. Newgrounds.com, por ejemplo, ofrece un plugin propio que emula el Flash Player y permite la ejecución de todos sus juegos flash en una ventana emergente. Medidas similares han tomado sitios como Kongregate o Minijuegos.com, creando reproductores a medida para que sus usuarios puedan seguir disfrutando de estos títulos.

En definitiva, fue todo un viaje. Tanto para aquellos que a finales de los 90 comenzaron dando sus primeros pasos en el desarrollo de juegos, como para todos los que disfrutamos de sus obras del otro lado de la pantalla. Un viaje que todavía continúa si uno sabe dónde mirar, reconociendo aquellos lugares donde una cosa permeó a la otra y en donde ambas se combinaron para hacer algo todavía mucho mejor: la industria de videojuegos independientes actual.

¡Larga vida al indie!

¿Por qué jugamos FPS?

■ **Por DANIEL CONTARELLI.** Docente universitario. Músico. Artista audiovisual. Investigador. Trabaja en los vínculos entre las artes visuales, el cine, los videojuegos y la cultura popular. Jugador de PC. @daniellanark

Hay dos tradiciones que se reúnen en el origen y la evolución de los juegos de disparos en primera persona, habitualmente conocidos por su sigla en inglés, FPS (First Person Shooter). La primera la podemos verificar en numerosas situaciones de juego. Imaginemos una kermesse. Si recorremos mentalmente los distintos divertimentos que se ofrecen, nos daremos cuenta de que muchos de ellos consisten en una acción muy simple: tirar algo. Si nos vamos al otro extremo, al campo del deporte profesional, también vamos a encontrar esta misma acción como el núcleo y motivación principal de varios juegos, su mecánica central. Hasta en deportes tan sofisticados como el béisbol el acto de arrojar es, en sus distintas facetas y modalidades, la columna vertebral de toda la acción. Hay que tirar algo, hay que hacerlo rápido, y hay que hacerlo bien.

La segunda está vinculada con el que posiblemente sea el origen de todos los videojuegos, y de mucha de la cultura lúdica contemporánea: los juegos de guerra¹ y su derivación inmediata, los juegos de rol. Es evidente que desde muy antiguo jugar a la guerra era una forma de practicar la guerra, como un gato practica sus habilidades de caza jugando con un hilito cualquiera.² Los juegos de rol son una versión estilizada de los juegos de guerra, y conservan de ellos un elemento que va a establecerse como indispensable en una gran cantidad de juegos: el enfrentamiento entre personajes o entidades contrapuestas.

1 Podemos pensar en todos los juegos que representan distintas actividades humanas desde la antigüedad, entre los que se encuentran, por supuesto, los juegos bélicos, pasando por el ajedrez y los gigantes campos de batalla en miniatura del siglo XVIII —como los descriptos por Laurence Sterne en el divertido pasaje sobre las aficiones de Tío Toby en su novela *Tristram Shandy*—, hasta los ultra sofisticados videojuegos de Gran Estrategia perfeccionados por Slitherine y popularizados por Paradox Games.

2 Sin profundizar en el hecho de la importancia de la caza en la evolución de los homínidos, que también está relacionada con la destreza en el lanzamiento.

El FPS, es entonces, en su médula, una amalgama de estas dos vertientes: es un destilado de los dungeons de los juegos de rol y de la habilidad de tirar algo, que es tan cara a la tradición lúdica desde la antigüedad.

Uniformes y uniformidad

Desde el comienzo de los FPS existe una variedad de entornos, armas y enemigos que estallan de imaginación y excentricidad. Las combinaciones son divertidas, los desafíos variados y las premisas cada vez más delirantes. Por ejemplo, en *Immortal Redneck* (Crema, 2017) el personaje jugable es un campesino estadounidense que termina sus vacaciones en Egipto muerto en el desierto y es momificado. Luego de resucitar, munido de una escopeta, un cartucho de dinamita y una pistola de madera, debe sobrevivir esta nueva vida en pirámides repletas de dioses y otras alimañas. Los enemigos incluyen gallinas que emiten láseres por el pico, pequeños cachalotes que escupen energía, sarcófagos saltarines de los que salen momias enanas que corren rapidísimo, píxeles tridimensionales malvados y una criatura híbrida entre tacho de basura y mono que cada tanto se convierte en estatua de piedra. La creatividad puede ser infinita en juegos donde las mecánicas están establecidas y las narrativas son tan restringidas.

Pero hay otro conjunto de FPS donde la variedad de situaciones, entornos y enemigos es escasa, porque se pretenden realistas. Son los juegos que desarrollan la acción en situaciones de conflictos bélicos históricos o contemporáneos, con representaciones más o menos cercanas a los eventos que evocan.

Es evidente que en este tipo de juegos no solo hay menos libertad para crear situaciones fantásticas, locas, delirantes o surrealistas, sino que todo debe presentarse con la mayor fidelidad posible, o por lo menos con la mejor aproximación a la experiencia de la guerra a la que el receptor pudo acceder: los medios de comunicación, las redes, el cine. Y sobre todo, en un giro que suma una consideración ética, los enemigos no pueden ser ridículos, ni distorsionados, ni oníricos, ni siquiera monstruosos. Deben ser humanos. En estos juegos estamos disparando a la representación de un igual, un semejante.³ Y acá es donde los juegos que se pretenden serios se vuelven de verdad serios y nos hacen preguntarnos por qué los jugamos.

Ficción y fantasía de poder

Hay un conjunto de habilidades que los jugadores deben tener y cultivar para jugar un FPS: reflejos, decisión estratégica, sentido de la posición espacial.⁴

3 No consideramos en este artículo los modos de juego multijugador, pero es aún más sugestiva la situación de enfrentar a un humano digital que representa a un humano real.

4 v. Hocking, Clint, «Foreword: On Gunplay», en McCarter y Lindsay (eds.), *Shooter*, 2015, pp. 4-10.

Estas habilidades son diseñadas en el juego para que el jugador las vaya desarrollando y sienta cómo las adquiere o aumenta de manera natural: el juego lleva de la mano al jugador y le hace creer que es bueno en eso, quizás mejor de lo que realmente es. Esta sensación genera una satisfacción particular y una recompensa inmediata que son difíciles de conseguir en el mundo real.

Por otra parte, estas habilidades tienen que desarrollarse en un marco verosímil de acuerdo con la historia, una historia que fue cobrando importancia con la evolución del género, pero que nunca pasó el umbral de servir de marco a la acción primaria de disparar, esquivar, avanzar y llegar a la meta. Sin embargo, hay otras ficciones que se despliegan en un FPS.

Hay una ficción en torno al arma en el juego, un avance según el cual el arma en manos del jugador cambia, mejora, evoluciona. Y el arma tiene un significado también por fuera del juego. Un arma en la vida real tiene un relato, o múltiples relatos, y participa del tejido individual y social en la vida de mucha gente, si no por relación directa, al menos a través de las narraciones mediáticas. Un arma tiene una carga simbólica que está vinculada con la vida y la muerte de las personas; con la posibilidad de liberación para algunos, pero también con la opresión, el poder, la violencia⁵

El desarrollo y el uso satisfactorio de las habilidades, y la posesión del arma, de un arma mejor o más poderosa, o incluso solamente más atractiva visualmente, están directamente vinculados con una sensación generada por la historia: la fantasía de poder. Los FPS permiten a los jugadores vivir sus sueños de gloria personal, de heroísmo, de triunfo sobre todas las adversidades. No se trata tanto de matar enemigos, sino que esta es una condición necesaria para sentir la fantasía como posible y como cumplida: salvar al mundo de la amenaza que representan esos enemigos⁶

Los enemigos pueden ser criaturas fantásticas, en general representativas del mal más básico o absoluto: demonios en todas sus variantes y atributos alegóricos, animales asociados a lo maléfico o lo oscuro, criaturas míticas destructoras o incluso ridículas, como en la serie *Serious Sam* (Croteam, 2001-2020); pero también pueden ser seres humanos más reales, algunos parangonados con lo maligno, como en el caso de soldados o –sobre todo– jefes nazis, pero otros identificados con personas más cercanas a la experiencia del jugador, y es ahí donde puede producirse un cuestionamiento moral, y este hecho es aprovechado por algunos juegos que ponen el dilema ético por encima de la fantasía de poder, como el *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012). En este tipo de propuestas narrativas, la simplificación de la lucha entre el bien y

5 v. Hocking, op. cit.

6 Para más detalles sobre la fantasía de poder, v. Velocci, Carli, «The Disempowerment Fantasy of *Red Orchestra 2: Rising Storm*», en McCarter y Lindsay (eds.), op. cit., pp. 70-77.

el mal se desdibuja y empiezan a presentarse otras cuestiones. El jugador ya no es el héroe que sigue el camino mítico, sino que permanece en la duda de si el camino que ha emprendido o va a emprender tiene realmente sentido. Muchas veces este planteo es esquivado y la deducción a la que se empuja al jugador es «sí, vale la pena» y el show de violencia se reanuda con el fin de «salvar el mundo», con lo que se cumple exitosamente la fantasía de poder. Otras veces el planteo se realiza de forma un tanto superficial, pero en todo caso la premisa de «arrasar con todo» se complejiza. A fin de cuentas, una de las premisas más férreas del género es que la violencia no se conversa, no se piensa, no se cuestiona. La violencia en el universo de un juego FPS simplemente es. Y es en tanto medio para llegar a un fin: cumplir la fantasía de poder.

Dando la vuelta al realismo, esta fantasía se cumple siempre a través de elementos no realistas: el sonido de los disparos, la profusión de sangre, la precisión de las armas y, sobre todo, que la muerte no es definitiva en ninguno de estos juegos. Si el personaje jugador muere, siempre resucita y puede volver a empezar; si es el enemigo, muchas veces un clon entre miles idénticos, el que muere, cuando el jugador vuelva ahí va a estar para enfrentarlo. La vida en estos juegos no es un valor, y la satisfacción de un disparo justo, preciso y a tiempo es incomparable.

Ciertamente no vamos a convertirnos en máquinas de matar por jugar FPS, como se encargan de repetir ciertos medios cada vez que ocurre un incidente de violencia, pero no está mal tener la lucidez suficiente para reflexionar sobre los mecanismos de nuestras motivaciones al momento de jugar.

Caballeros andantes

■ **Por CECILIA BARAT.** Vice-chair de IEEE Argentina Games Technical Committee, directora de Game Design LA, creadora de contenidos en Level Up! Transmedia. En su próxima reencarnación se dedicará a la danza contemporánea.
🐦 @La_Barat

UNO. Identificamos un lugar común, recurrente como una obsesión. En nuestras clases un porcentaje elevado de alumnos entrega trabajos cuya temática es la fantasía medieval. A pesar de todas nuestras advertencias, recomendando investigar y buscar otras fuentes de inspiración para crear contenidos más originales y evitar los que —de tan repetidos— ya pasan a ser genéricos, muchos no logran sustraerse a la fascinación de dragones, filtros mágicos y caballeros con espada y armadura. Defienden su elección con que rescatan valores como la amistad, el honor y la lealtad. No son muy vanguardistas, de ahí que los llamo los *caballeros andantes*.

Ustedes dirán, ¡y qué problema tiene contra el medioevo fantástico! Y la verdad es que ninguno. De hecho, me gusta y lo disfruto. Pero cuando se trata de formar profesionales que eventualmente desarrollarán contenidos para una industria tan competitiva como la del entretenimiento, la originalidad de los relatos será una virtud.

DOS. Siempre decimos, a contrapelo de lo que otros sostienen, que el mercado internacional está saturado de determinadas historias, en especial de aquellas relacionadas con la mitología nórdica en toda su variopinta diversidad. Y es lógico, porque las grandes usinas del entretenimiento están en el hemisferio norte e hicieron uso, desde hace décadas, de sus propias tradiciones culturales.

TRES. Es entendible que en el mundo globalizado —y en detrimento de las industrias locales— varias generaciones de consumidores de bienes culturales hayan forjado sus gustos personales con películas, series, literatura, comics y videojuegos producidos en el otro extremo del planeta. Hay un efecto de

internacionalización del gusto, una suerte de paisaje cultural común con el que se identifican determinadas franjas etarias en casi todos los rincones del globo.

CUATRO. El problema surge cuando de consumidores pasamos a ser creadores de contenidos en una región periférica. Aquí es cuando nos planteamos producir contenidos distintivos que nos coloquen en un lugar de referencia o reproducir lo que en el mercado está probado que funciona. Ambas situaciones implican un riesgo. Una, porque estamos copiando una forma, un gesto, que nos es ajena, ya que no pertenece a nuestro hábitat cultural inmediato; la otra, porque tenemos que hacer un esfuerzo coordinado para ser una opción frente a una industria muy desarrollada.

CINCO. Nadie se salva solo en esta instancia de desarrollo de la industria. Si pretendemos transformarnos en un polo cultural competitivo a nivel internacional, tenemos que desarrollar un estilo en la variedad y consolidar una impronta que nos identifique como país y que aporte al mundo contenidos que hagan la diferencia.

SEIS. Y si pudiéramos pensarnos como bloque regional para potenciar esos esfuerzos... Uy, perdón, estaba soñando despierta. ¿Es mucho pedir? ¿Podremos alguna vez superar esa trabazón de la psique que nos lleva a destruir cualquier intento de integración con países con los cuales tenemos lazos históricos, lingüísticos, geográficos y un infinito etcétera? Porque para el mundo, del que tanto estamos pendientes, somos Latinoamérica: Latam.

SIETE. Toqué un tema urticante para quienes solo pueden pensar Latinoamérica o «lo nuestro» como una sucesión de estampitas escolares o de aburridas referencias folklóricas: gaucha, fogón y mate con fondo pampeano; changuito con llama y cardón en entorno desértico. Por cierto, una versión muy poco estimulante de lo que somos en verdad. Porque somos muchas cosas a la vez. Como sociedad con rasgos comunes surgimos luego de la invasión europea a América, momento en que comenzó un inmenso proceso de mestizaje: los americanos originarios, las diferentes poblaciones secuestradas en la costa occidental africana, los blancos que dejaban atrás una vida buscando el sueño del País de Jauja. Sobre ese sustrato humano se superpondrán las sucesivas oleadas migratorias que dinamizan nuestras sociedades.

OCHO. Toda esta perorata es para decir que nuestra región, así como la conocemos hoy, tiene demasiada experiencia acumulada: desde las más traumáticas y desesperantes hasta las más épicas y positivas. Podríamos proveer al mundo entero de historias jamás contadas, podríamos aportar nuevas perspectivas y estéticas poco transitadas. Nuestro problema es que, en la mayoría de los casos, nosotros mismos no las conocemos.

NUEVE. Cada espacio del cual nos retiramos alguien se lo apropia, lo hace suyo, muchas veces con buena voluntad. Es una ley universal. Encontró algo valioso, abandonado, juntando moho, y lo rescata. ¿Cuánto tiempo va a pasar para que nuestras historias sean contadas masivamente por otros? Cada tanto sucede. La expedición de Lope de Aguirre por el río Marañón contada por Werner Herzog; el mundo maya recreado por el ojo de Mel Gibson; un setting animado incaico versión Disney y uno del Día de los Muertos versión LucasArts. La lista sigue. Y agradecemos que cada tanto nos presten atención, pero ¿por qué no somos nosotros quienes explotan ese yacimiento de relatos inacabable que somos? ¿Acaso vamos a hacer con nuestros recursos culturales lo que hacemos con nuestros recursos naturales? Extraigan por migajas material en bruto y traigan el producto terminado listo para consumir. Así volveremos a comprar ponchos tejidos en las hilanderías de Manchester.

DIEZ. No es justo generalizar. Claro que sí hay quienes apuestan y trabajan con contenidos propios, originales, anclados en nuestra cultura. Pero el mundo del entretenimiento, y en especial, el de los videojuegos —que requieren de masividad y se apuntan a mercados globales— es más reticente. En los últimos años hay avances en este sentido, hay muchos que se cuestionan los temas que aparecerán en las narrativas de sus obras.

ONCE. Uno de los ejemplos que me gusta dar es el de los comics argentinos, los de la época dorada. Eran un producto masivo, con editoriales enormes dedicadas a la producción en serie de historietas para el público argentino y latinoamericano, con tiradas que hoy son inimaginables. En su época, se lo consideraba un género menor, y sin embargo de sus filas salieron grandes autores y artistas que tenemos de referencia. Había de todo, pero muchos de sus mejores guiones ya clásicos eran sobre tópicos cercanos. Una ciencia ficción situada aquí, con nuestros paisajes reconocibles; una ficción histórica que evitaba la vida de grandes hombres y aportaba un recorte interesante del pasado. Tuvimos una gran tradición en contenidos masivos de calidad, con color local y proyección internacional. ¿Podremos rescatar algo de esa experiencia y replicarla en un medio tan distinto como los videojuegos?

DOCE. No solo hay que evitar el estereotipo para crear una historia digna de ser recordada. También hay que distanciarse del puro realismo, que para eso están los historiadores y los cuidadores del patrimonio. Como creadores tenemos licencia para volar, para apelar a la fantasía y traicionar la verdad histórica. Pero hay que hacerlo con criterio y profesionalismo, investigar mucho (y ahí sí, nos ayudará la historiografía y demás fuentes) si no queremos perder verosimilitud, coherencia y calidad. Tampoco se trata de anclarnos en el pasado histórico, podemos relatar un presente y un futuro, hacer combi-

natorias temporales, podemos crear contenidos en tiempos míticos. Tenemos ingredientes de sobra para echar al caldero mágico y cocer siempre un guiso novedoso.

TRECE. Civilizaciones antiguas con grandes arquitecturas y dioses tenebrosos, tenemos. ¿Ciudades legendarias? El Dorado, Paitití, Trapalanda. ¿Selvas, montañas, desiertos, mares fríos y peligrosos, islas del paraíso? ¡A montones, para todos los gustos! Fauna exótica: camélidos, pájaros, felinos, serpientes. ¿Queremos intriga y glamour? Una historia que ocurra en la corte virreinal de Lima. Necesitamos aventureros, ¿conocen la historia del Inca andaluz? ¿Por qué no hablar de la haitiana, la primera revolución de independencia en América? Y de los esclavos cimarrones organizados en quilombos, estados paralelos en donde recrearon su antigua vida libre de África. Y qué de nuestros «indios indomables», que eran más que locos que iban a los alaridos a saquear poblaciones, los selknam, los querandíes. Nuestra guerra de independencia, una epopeya equiparable a las campañas napoleónicas. Barcos piratas que asolaban nuestras costas. Tenemos dragones autóctonos que son figuraciones de los vientos andinos como el Huayra Puca. La leyenda del Familiar y el ingenio azucarero, un escenario ideal para el género de terror. Bandoleros y anarquistas. Las grandes metrópolis latinoamericanas modernas son únicas para pensarlas como grandes escenarios: La Paz, México, San Pablo, Río, Buenos Aires.

Exportar cultura, reinventarnos a través de los relatos, generar una épica potente y transformadora. Nuestro diferencial son los contenidos. La técnica ya la tenemos y el presupuesto puede aumentar.

CATORCE. Para desarrollar una industria, mientras un ojo mira el día a día, el otro debe hacer foco diez, veinte años hacia adelante. Hay que imaginarse, permitirse fantasear a lo grande. Es cierto que no es tarea fácil en economías tan pendulares como las nuestras; pero en algún momento habrá que dar un manotazo para frenar el movimiento hipnótico que nos deja parados en el mismo lugar.

Sigo soñando despierta. Un juego de mundo abierto en las infinitas pampas. Vamos haciendo galopar el caballo, tenemos una misión que cumplir: parlamentar con el gran Calfucurá que, dicen, tiene dos corazones y la protección de un *witrannallwe* que lo hace invencible. Para llegar a su toldería, cercana a Carhué, atravesamos los grandes salares tan apreciados por los estancieros de Buenos Aires en una época sin cámaras frigoríficas...

Inteligencia al servicio de los videojuegos

■ **Por DANIELA LÓPEZ DE LUISE.** Doctora en Ciencias Informáticas, es miembro de IEEE Computational Intelligence Society y Presidenta de IEEE CIS Argentina Games Technical Committee.

Si nos preguntáramos por qué agregarle inteligencia a un videojuego, la respuesta podría transformarse en una larga y aburrida lista. Pero si hay que resumir, podríamos decir que la principal razón es: hacer videojuegos a veces es duro, pero puede alivianarse la carga con un poco de inteligencia.

Y como para muestra hace falta un botón, los juegos realistas pueden presentar comportamientos denominados *estocásticos*, aquellos en que es muy difícil predecir qué va a suceder. Esto es porque al avanzar en el juego, puedo estar ante una gran variedad de situaciones diferentes. Cada situación, a su vez, podría estar descrita con muchas variables distintas. Así, se hace difícil considerar cada posible alternativa actual o futura. Esto también sucede cuando hay muchos agentes definiendo acciones en las escenas (lo que vuelve más realista la experiencia pero nos complica la vida, en el mejor sentido de la palabra).

Los tiernos *norns* de *Creatures* (Creature Labs, 1996-2001) son más que criaturas que nutrir, su concepto incorpora vida artificial de cierto grado de complejidad. Y es que sus cerebros son pequeñas redes neuronales que les permiten evolucionar según el accionar de cada jugador.

Este tipo de comportamiento complejo es un concepto presente en varios otros juegos, como el «Juego de Dios» de Peter Molineux, *Black & White* (Lionhead Studios, 2001). En este caso, los pobladores tendrán que afrontar el destino dado por el jugador que acciona como una deidad. A modo de condimento extra, se introduce también el concepto básico de acciones del bien/mal, que por supuesto tienen consecuencias.

Los comportamientos complejos no acaban en seres vivos. Como es de es-

perar, también se aplica a objetos o elementos diversos. Con la tecnología *Drivatar™* presente en los juegos de conducción de automóviles de la serie *Forza* de Microsoft, nos encontramos con un avatar adaptivo, capaz de manejar modelos de juegos separados. Dado que está basado en un sistema inteligente empotrado, puede darse el lujo de una línea de carrera «dinámica».

Por supuesto, existe un compromiso entre la decisión de hacer algo súper realista y algo procesable en tiempo real. Cuando algo así es difícil de manejar con una programación tradicional, salen al rescate los sistemas inteligentes.

Un lugar donde la complejidad del realismo se vuelve más patente es cuando queremos hacer lo que se llama *perfilado del jugador*. Se trata de una técnica genial para evaluar la manera de jugar del usuario, sus habilidades, y nos permite ir regulando el nivel de dificultad que le ofrecemos. De esta manera le damos la sensación de que está ante un desafío que puede manejar, y por otro lado podemos adaptarle la dificultad a medida que se va poniendo ducho.

Entre otros, *Halo 3* (Bungie Studios, 2007) puso pecho a las balas cuando llegó a tener un pico de un millón de jugadores concurrentes, manejados con la formación de contrincantes óptimos —*matchmaking*— en base a estadísticas de habilidades.

En este tipo de técnicas siempre hay una buena dosis de criterio de diseño, ya que para lograr estas habilidades debemos manejar típicamente grandes volúmenes de información, que a su vez presenta interrelaciones complejas. Para complicar las cosas, nuestros usuarios no querrán esperar varios segundos para que cambie cada escena. Ahí entran los sistemas inteligentes.

Si queremos hacer un videojuego atractivo y realista tenemos los mismos problemas que en la vida: hay que pagar un precio. Es complejo, competitivo, impreciso y siempre debo estar manipulando algo a corto plazo que dialoga con otro algo a largo plazo para darle cierta coherencia.

Los bancos de prueba

Otra de las razones para usar sistemas inteligentes se halla en la conveniencia de los denominados *test beds* o «bancos de prueba». Estos sistemas ayudan a mejorar la implementación, el control y manipulación durante la producción de un videojuego y, si bien pueden parecer una molestia innecesaria, en ciertos casos permiten reducir costos y riesgos antes de salir al mercado. Sin contar que, al estar probando como si estuviera en producción, se pueden ajustar los algoritmos.

Entre las variedades y alternativas podemos mencionar el sistema de rankings de habilidades desarrollado por Microsoft para utilizar en el *matchmaking* de Xbox Live, llamado TrueSkill™, que, por ejemplo, podría ayudarnos

con el ajedrez tomando modelos en series de tiempo de las jugadas para generar una base que, luego, sirva para hacer variables que representan factores de estudio del juego.

Para dar una idea de esto, por ejemplo, cuando se implementan ciertos algoritmos inteligentes la solución óptima puede estar escondida en un proceso «exploratorio». En estos casos, dicha solución puede estar oculta en un bosque donde coexisten varias alternativas posibles y hasta plausibles. Pero, ¿con cuál de todas me quedo? Ahí puedo correr el *test bed* para hallar el mejor arbolito dentro del bosque.

La buena noticia es que, por lo general, cuando trabajamos con sistemas inteligentes, no intentamos obtener una solución óptima de un problema. Será suficiente una adecuada y mínimamente aceptable. Sólo debemos cuidarnos de que esté de acuerdo a las necesidades de información y a las restricciones actuales de funcionamiento (por ejemplo, estar en tiempo real, con cierta cantidad de datos incompletos por incapacidad o inaccesibilidad de toda la información).

Mejorando la interfaz a usuario

Los sistemas inteligentes suelen ser necesarios para ayudarnos a mejorar la experiencia del usuario. Dotaremos de habilidades a nuestro juego, por ejemplo, de manera adaptativa, confiable y creíble. Acá también hay otras posibles mejoras un poco más «de fondo»: como en el caso de hacer que los desafíos multiplayer consideren habilidades personales, grupales y hasta criterios sociales.

Un ejemplo es Colin McRae Rally 2.0 (Codemasters, 2000), que para mejorar la experiencia presenta una interesante variedad de caminos, conductores y condiciones del camino. La línea de carrera puede ser definida por el autor, y una red neuronal se encarga de mantener el auto en ella.

A veces la inteligencia se puede usar en aspectos más tradicionales, como la reducción de latencia, que es el problema de tener que esperar a la red por información. Entonces acoplaremos a nuestro videojuego un pequeño sistema que dialogue con la red. Se le dota de la capacidad para predecir futuros accesos para cargar con anticipación partes de información o bien procesar por adelantado partes de piezas de información de uso interno.

Los numerosos cálculos de TrueSkill™, por ejemplo, para hacer los rankings y los grupos de contrincantes (*matchmaking*), deben considerar también el manejo de los millones de jugadores desde distintos puntos en tiempo real.

Por supuesto, también cae en este combo la posibilidad de crear movimientos más realistas a nuestros personajes NPC (Non-Player Characters, perso-

najes no jugadores), que podrían ser entrenados para simular a un personaje real, en base a información almacenada de gestos y desplazamientos capturados con sensores.

Estos aprendizajes normalmente son por refuerzo (con criterio de premios ante éxito). Por ejemplo, para las carreras de autos: AMPS —Assessment of Motor and Process Skills— (Kochenderfer, 2005) aprende la probabilidad de ciertas transiciones (cambios de estado) en el juego y le asocia sus recompensas. Esto lo hace con una función de valoración de movidas y considerando las políticas del juego. Trabaja con una abstracción state-action (estado-acción) y la compilación progresiva de experiencia.

Pensar o no pensar... Esa es la cuestión

Los sistemas inteligentes pueden tener una reacción ambivalente entre las personas. Mientras algunos los ven como una cosa terrible, y temible, otros se prenden a las modas del momento y pretenden emplearlos hasta para saber si ese día se peinaron bien.

La realidad indica que los sistemas de este tipo, si bien cuentan con algunos ejemplares bastante buenos, tradicionales y eficientes, por regla general aún están en una etapa tecnológica en la que se hace duro soportar su consumo de tiempo de procesamiento, espacio de almacenamiento y, como si esto fuera poco, complican el mantenimiento. Pero a no desesperar, ya que hay una legión de especialistas que trabajan para encontrar mejores implementaciones y facilitar su uso. Mientras tanto, las tecnologías van progresando para que el esfuerzo cada vez sea menor.

Por ahora, como en todo, lo conveniente es ser moderados y pensar bien cuándo y para qué los usamos.

De la mecánica al código

MOTORES DE VIDEOJUEGOS Y GODOT ENGINE

■ **Por GASTÓN CAMINITI.** Game developer en Chatora Games. Profesor Universitario en Computación de la Universidad Nacional de Misiones. Técnico en Diseño y Programación en Videojuegos de la Universidad Nacional del Litoral. <https://gastoncaminiti.github.io>

La paradoja de la factibilidad

Shigeru Miyamoto¹ mencionó una vez que hacer un videojuego implica crear un nuevo gameplay, una nueva interacción. El reto de innovación se presenta como perspectiva inherente al desarrollo de videojuegos: buscamos crear algo que sorprenda, de concepto original y experiencia inolvidable.

El diseño de videojuegos es una disciplina en constante expansión y actualización. La resignificación y aplicación de conocimientos y técnicas para producir un juego «divertido» oscila continuamente entre lo imaginado y lo posible, rodeado por un conjunto de situaciones de contexto que delimitan o potencian la finalización del proyecto.

Identificamos a los constraints como factores que condicionan la concreción del proyecto, sean de corte presupuestario, de pericia, logísticos o tecnológicos. Esas limitantes deben someterse a análisis con la intención de determinar su impacto en la meta de diseño, «esas emociones que busca evocar el videojuego»²

Lo que distingue al desarrollo de videojuegos frente a otro tipo de software tiene que ver con la materialización del concepto: el juego debe transmitir lo que propone, máxima que orienta al proceso productivo a centrar la visión en el ¿Qué? y aplazar el ¿Cómo? a la fase de construcción.

Frente a esta situación el diseño del videojuego no puede ser agnóstico al ecosistema de desarrollo. La confrontación entre lo que quiero crear y lo que puedo debe afrontarse en la fase inicial del proyecto, donde en ocasiones los

1 Shigeru Miyamoto (Kioto, 1952) productor y diseñador de videojuegos que trabaja para Nintendo desde 1977; creador entre otras glorias de *Super Mario Bros.*, *Donkey Kong*, *The Legend of Zelda*.

2 Nallar, Durgan A., *Diseño de Juegos en América Latina: Estructura lúdica*, Buenos Aires, 2015.

recursos tecnológicos comprometerán la elaboración o nos obligarán a desarrollar herramientas para aproximarnos a la meta.

En este sentido, el desarrollo de videojuegos por prototipos o en ciclos iterativos permite disipar las tinieblas de la incertidumbre. Presentar una porción jugable de nuestra propuesta a jugadores con la finalidad de «verificar el gameplay» (*playtesting*) permite dimensionar en fases tempranas el reto tecnológico asociado al desarrollo del proyecto entero.

Aquí es donde el motor de videojuegos (game engine) se presenta como solución para desarrollar juegos de alta calidad de forma fácil y rápida sin necesidad de conocimientos intensivos de programación y recursos computacionales³, entendiendo a estos saberes y recursos como la especialización en algoritmos y patrones de programación, fundamentos del cómputo gráfico, simulación física discreta por ordenador, protocolos de procesamiento y comunicación. Requerimos de estas construcciones disciplinares, entre otras, si pretendemos desarrollar un videojuego desde cero, cuando desde cero significa no emplear tecnología de terceros, afrontando la producción en «modo pesadilla», así como lo hicieron los pioneros de la industria.

Afortunadamente, hoy contamos con motores que nos permiten centrar nuestros esfuerzos en hacer mejores videojuegos partiendo de un marco de trabajo estable y escalable. Aun así, expondremos algunas consideraciones.

Un motor para dominarlos a todos

A la fecha existe un número significativo de *game engines*. En esta sección escaparemos del análisis funcional y nos centraremos en problematizar la relevancia de los motores ante la factibilidad técnica y operativa. Es decir, bajo qué criterios esta tecnología puede beneficiar el progreso del proyecto y de qué manera las prácticas de desarrollo del propio *engine* pueden acortar (o no) los plazos de publicación.

La existencia de motores de videojuego de «propósito general», presentados como soluciones para la elaboración de videojuegos 2D y/o 3D de todo tipo, descansa en el supuesto de que existe una base tecnológica común a todos los videojuegos. Al fin y al cabo, estamos hablando de programas interactivos con alta demanda de cómputo sincrónico. Bajo la óptica del análisis de sistemas informáticos, tanto un AAA como un prototipo indie presentan comportamientos y procesamientos similares.

Pero la distinción funcional del videojuego es diferenciarse de otros en sus mecánicas y (en consecuencia) en cómo estas son programadas, determinan-

3 Zarrad, Anis, “Game Engine Solutions”, en Cvetković, Dragan (ed.), *Simulation and Gaming*, IntechOpen, 2018, pp. 75-87.

do una arquitectura única y a medida para cada juego producido. Ciertamente que hacer videojuegos es un arte y su fabricación un proceso artesanal. Pensar en los motores de videojuegos como soluciones dedicadas al *game factory* (producción masiva de videojuegos) los desnaturalizan en su concepción. Los motores son marcos de trabajo extremadamente útiles y flexibles, pero no eximidos de la evaluación de viabilidad, de ser o no apropiados para el desarrollo de un proyecto particular.

Libres de determinismo tecnológico, buscamos centrar la mirada sobre la factibilidad técnica, la cual pretende indagar en la posibilidad tecnológica de producir cierto *gameplay* en un período finito, sea empleando tecnología de creación propia o de terceros. En consecuencia, el motor de videojuego aparece en respuesta a la necesidad de desarrollar un juego desde un marco de trabajo robusto que permita implementar la totalidad de las mecánicas de manera efectiva y eficaz. Los *game engines* adquieren relevancia tal que son el medio (y la razón) para generar franquicias de videojuegos porque pueden explotar el concepto propuesto al límite de lo imaginado.

TW Engine, motor desarrollado por The Creative Assembly para la saga de videojuegos *Total War*; AnvilNext, desarrollado por Ubisoft Montreal, responsable de la serie *Assassin's Creed*; y IW engine de Infinity Ward, creadora de la serie *Call of Duty*, son solo algunos ejemplos que exponen cómo la tecnología dedicada permite concretar y expandir el desarrollo de videojuegos de *gameplay* bien definido. Esto deja en evidencia que una arquitectura de desarrollo especializada en cierto tipo de videojuegos es la clave del éxito. Estas soluciones tecnológicas hechas a medida y operadas por especialistas sumadas a nuevos (y no tan nuevos) conceptos y estrategias de mercado dan forma a la gallina de los huevos de oro.

De forma coloquial se asocia la falta de innovación en los títulos contemporáneos a la escasez de ideas. Pero innovar en videojuegos excede la perspectiva del problema de diseño. Si un concepto de juego no puede materializarse empleando un motor disponible con su costo de adaptación, nuestra arquitectura tecnológica para incluirlo será sideral o comprometerá *deadlines*.

Establecer si el motor de videojuegos adquirido (o por adquirir) es el apropiado para el desarrollo de un nuevo videojuego es una previsión cuesta arriba. A menudo se elige porque esa tecnología es la tendencia dominante en la industria, o porque se tiene la experiencia en el motor y se lo prefiere a otro. La elección del *engine* tendrá un impacto directo en el resultado de la experiencia de juego que queremos lograr.

De allí que es obligatorio determinar los mecanismos para el desarrollo de los componentes del videojuego. Deberá tenerse en consideración el ecosis-

tema tecnológico de producción y distribución.

En caso de realizar cambios en el diseño durante el proceso de desarrollo, se requerirá de una competencia que excede a la programación y al game design. Será necesario establecer la matriz de análisis desde una perspectiva mixta. Los proyectos de complejidad técnica media-alta serán solventados por un Technical Game Designer.

Además, cada marco de trabajo presenta «formas propias» que determinan las técnicas de construcción. Un estudio inicial del *game engine* desde el flujo de trabajo nos permite anticipar las fortalezas del enfoque de desarrollo frente al proyecto a realizar. Examinaremos bajo tal perspectiva un motor de videojuegos de popularidad creciente: Godot Engine.

Conociendo a Godot

Godot Engine es un motor de desarrollo de videojuegos 2D y 3D, multiplataforma y de código abierto. Iniciado en 2007 por los argentinos Juan Linietsky y Ariel Manzur, y liberado en 2014 bajo licencia MIT, tuvo un crecimiento exponencial durante los últimos años, siendo la tercera herramienta más empleada durante la Global Game Jam 2020.

El motor cuenta con su propio lenguaje de programación de alto nivel integrado, denominado GDScript, abordando la codificación desde el *scripting*, que junto al enfoque de desarrollo del motor permite la construcción de elementos complejos desde patrones comunes, tanto desde la abstracción computacional (top-down, POO, orientando a componentes, etc.) o el desarrollo de videojuegos (orientado al gameplay, MDA, *playtesting*).

Algunos aspectos fundamentales que determinan la forma de trabajar con el motor son: *nodos*, *jerarquías* y *grupos*, *señales* e *interfaces*.

Nodos

Podemos decir que en Godot «todo tiende a nodo», siendo éstos la pieza fundamental de cualquier elemento a crear. Existen nodos «base o primitivos» que proveen funcionalidades comunes a todo videojuego: textura, animaciones, máscara de colisiones, cámara, audio, cuerpo físico, etc.

Al combinar nodos construiremos elementos más complejos que formarán parte del videojuego. Por ejemplo, un personaje 2D puede definirse en Godot agrupando los nodos KinematicBody2D, CollisionShape2D y Sprite. Pero esta no es la única opción viable para ello. En ese caso la selección del conjunto de nodos queda sujeta al comportamiento esperado del elemento.

Al almacenar un conjunto de nodos, creamos una escena que puede incorporarse a otro conjunto, generando estructuras de nodos cada vez más complejas.

El enfoque de desarrollo de escenas podría definirse de la siguiente forma: crear jerarquías personalizadas dedicadas a tareas complejas, a partir de nodos primitivos de funcionalidad específica.

Jerarquías y Grupos

En Godot el agrupamiento de nodos se realiza de manera jerárquica. Esto implica que en una escena existe al menos un nodo al que se delega un conjunto de nodos.

En el ejemplo del personaje 2D identificamos al nodo `KinematicBody2D` como nodo padre de `Sprite` y `CollisionShape2D`. Esta estructura permite segmentar los nodos por funcionalidad, con la intención de definir el comportamiento de los nodos hijos a partir de instrucciones programadas asociadas al nodo padre.

Podemos definir una escena como un árbol de nodos, compuesto por distintas agrupaciones de nodos en relación padre-hijo. Incluso Godot cuenta con un árbol principal denominado árbol de escenas, donde una escena activa (escena en el juego) es una escena hija del árbol de escenas.

Las jerarquías son útiles para segmentar elementos por función y comportamiento pero no permiten identificar correctamente escenas o nodos del mismo tipo, siendo los grupos el medio sugerido para identificarlos.

Los grupos añaden la posibilidad de asignar comportamiento diferenciado en función de etiquetas de pertenencia definidas por el desarrollador. Un ejemplo sencillo de la utilidad de dicha característica es emplear el árbol de escenas para obtener los nodos de un mismo grupo:

```
get_tree().get_nodes_in_group("enemies")
```

Señales

Resumiendo, en Godot Engine agrupamos los nodos en jerarquías (árbol de nodos) identificadas por uno o más grupos. Existiendo al menos un nodo padre en el árbol con instrucciones asociadas (script) que determinan el comportamiento del nodo e interacción con nodos hijos.

Mencionamos en el ejemplo que la escena tiene por padre al nodo `KinematicBody2D`, encargado del movimiento de nuestro personaje 2D. Si requerimos contar con un área destinada a, por ejemplo, detectar enemigos, podemos agregar un nodo hijo `Area2D`.

`Area2D` detecta objetos que entran o salen del espacio definido, pero ¿cómo informa el nodo hijo al padre que detectó un objeto? La notificación se realiza empleando Señales, las cuales permiten conectar dos nodos: un nodo que

emite una señal ante un evento (el nodo Area2D envía la señal *body entered* al detectar un objeto) y un nodo receptor que ejecuta un comportamiento determinado (el script asociado KinematicBody2D posee instrucciones a procesar al momento de recibir la señal).

La principal ventaja del empleo de señales es definir una acción en respuesta a una modificación en otro nodo, evitando la verificación constante del nodo alterado (patrón observador). Y como en Godot Engine cada nodo tiene una funcionalidad específica, es común que se programe la escena teniendo presente estados de uno o más nodos, que por medio de señales notifican cambios.

Los nodos cuentan con señales por defecto asociadas a distintos eventos, existiendo la posibilidad de declarar señales personalizadas definidas por el programador.

Interfaces

Para el desarrollo de interfaces se dispone de un grupo de nodos denominados de control. Dado que Godot Engine cuenta con una serie de opciones para manejar múltiples resoluciones del videojuego los nodos de control presentan características que permiten su redimensionamiento y reubicación.

Para evitar un ajuste no deseado de la interfaz frente cambios de resolución, probablemente se emplearán capas y contenedores, que complejizan este tipo de escenas. En consecuencia, la actualización de la GUI⁴ (puntaje, cantidad de vida, municiones, etc.) es recomendable manejarla por medio de señales personalizadas.

En conclusión, al trabajar con Godot Engine se busca abstraer los elementos que conforman nuestro videojuego en estructuras funcionales bien diferenciadas (escenas), conformadas por miembros con responsabilidades específicas (nodos) en relación de jerarquía padre-hijos, comunicados mediante señales, extendiendo su comportamiento a través de la pertenencia a uno o más grupos. Apropiarnos de este enfoque de trabajo sumado a las posibilidades tecnológicas propias del *engine* nos permitirá determinar y potenciar las virtudes del motor como marco de trabajo para crear videojuegos extraordinarios.

4 GUI, graphical user interface.

El lado oscuro del entretenimiento

■ Por **JAVIER SEMEÑENKO**. Psicólogo. Productor ejecutivo. Co-fundador de World of Gamers. Director de Zensei.

Vivimos en un tiempo loco, en un mundo inentendible, complejo, un planeta jaqueado por virus, por operaciones mediáticas, por intervenciones económicas y por las respuestas humanas más inverosímiles. Percibimos que todo es más extraño y visible que antes, más brutal y menos sutil. Parece haber una realidad que otros quieren para nosotros. Hay una sensación en la matrix de que este camino por el que vamos no tendrá ruta despejada.

Pero en medio de esta complejidad de geometrías irrepresentables, siempre es bueno animarse a jugar, con palabras, conceptos y con definiciones. Rodear un objeto y tratar de escucharlo, dejarse hablar por él. Dejarlo expresar y desplegar su juego.

Hoy mi objeto para la diversión es: el entretenimiento y su blend de oscuridades. Cómo se ha instalado el entretenimiento en todos los ámbitos y cuáles son algunos de sus posibles efectos.

Este ejercicio será un juego de principio a fin, un poco a la deriva, un poco determinado por recientes lecturas y por la mirada que construyo desde mi ubicación.

Este puede ser el tiempo del homo ludens

La industria del entretenimiento a todos los ámbitos de la vida se acopla y a todos los discursos modifica. Los inerva, hasta alterarles el ADN. Así se van iterando nuevas familias de híbridos que tienen la voz suficiente como para participar de la alfombra roja en el mundo del show business.

No está claro por qué el entretenimiento ha crecido tanto ni cómo se ha

vuelto borde ubicuo de los hábitos cotidianos más simples y complejos, del trabajo y del aburrimiento. Ha ido tan lejos, al punto de producir una sutura entre la diversión y el trabajo. Hoy es difícil distinguir y separar actividades con las categorías del pasado. No importa a qué nos dediquemos, nos estamos convirtiendo en trabajadores/emprendedores para consumir y ser consumidos por el entretenimiento. No importa qué estemos haciendo mientras forme parte de un momento divertido y entretenido. Nos autoexplotamos en forma divertida. Si logramos estar en un clima entretenido hay luz verde para todo.

¿En dónde reconocemos que hay entretenimiento? Podemos verlo, escucharlo y sentirlo en su formato más cotidiano (actividades variadas, teatro, cine, shows, conciertos, videojuegos, radio, televisión, redes sociales, etc.). Pero más difícil es reconocerlo en su fantasmagoría, donde no queda la marca de su presencia en un formato visible, porque su modo de intervención es como un abrazo silencioso al núcleo de la célula. Solo después, cuando la experiencia fue desplegada podemos comprender con claridad que en ese accionar hubo una modificación genética, que le imprimió una nueva identidad.

«En realidad, el trabajo y el juego se excluyen mutuamente. Pero hoy en día incluso el juego se somete a la producción. La producción se ludifica», dice Byung-Chul Han en *Buen entretenimiento*¹. Han hace en su libro un análisis filosófico. Recomendando esta lectura, en especial a quienes formen parte de la industria del entretenimiento. Para pensar, para jugar con los conceptos y retorcerlos un poco para hacerlos hablar del juego, y cómo hoy la industria de la diversión ordena el campo del sentido, le otorga una dirección nueva a todos los lugares que toca.

Son nuevas coordenadas para comprender e interpretar el mundo. El entretenimiento crece de a saltos exponenciales. Hoy se ubica no solo como una justificación posible de las realidades cotidianas, sino que está viviente en los núcleos de muchos otros discursos. Es un nuevo estilo de vida, es una nueva forma de intervenir el mundo. Inclusive su forma de ubicarse es novedosa. No convive, no dialoga, no coexiste, no tensiona con otros discursos. Se instala en su cerebro reproductivo para multiplicarse y modificar los contenidos.

El juego tiene la posibilidad de trabajar con la verdad, con la ficción, con la diversión, con la salud, con la vida, con la muerte. El juego puede participar desde adentro en todos los discursos y también hacer juego con ellos, jugar con ellos, combinarlos, mezclarlos, divertirlos, diversificarlos, intervenirlos, modificarlos.

1 Han, Byung-Chul, *Buen entretenimiento*, Herder, Barcelona, 2018.

Hoy las noticias son efecto del entretenimiento

El entretenimiento permite ese desacople de la verdad y las palabras, que hoy se volvió completamente funcional a las noticias. Porque permite estabilizar la relación social existente. A través de sus relatos audiovisuales enfatiza un relato oficial (cerrado en sí mismo) y transmite cómo tiene que ser escuchado y mirado el mundo.

Es eficaz, porque logra perforar la estructura cognoscitiva y modificarla. No hay distinción entre el periodismo de investigación y un magazine. La confusión de hacer parecer todo igual es una de sus mayores virtudes.

Para describir ciertas experiencias se hablaba de un estado de ensoñación, se puede soñar despierto. La máquina del entretenimiento provoca a través de su red inervada, a través de sus canales diversificados, un estado de confusión divertida, donde uno se encuentra un poco perdido, un poco aturdido, un poco más idiotizado. No sabe si es un personaje decadente de una literatura empobrecida o si es un objeto del mercado que entrega los contenidos de su intimidad a cambio de un bit de fama y unos likes vaporizados sobre el lomo de algún algoritmo. Pero cuando uno mira para el costado, encuentra que los otros están pasando por lo mismo, y entonces la pregunta se cansa, se rinde antes de poder hablar.

Nos deja mudos, con menos dimensiones.

Todos sabemos que quienes saben cómo funciona este mecanismo de relojería digitalizada no saben que han provocado efectos no calculados, que la máquina se ha salido un poco de control. Sabemos que ellos son inocentes, lo único que pretenden es informar, entretener y divertir. Porque en el entretenimiento, la responsabilidad es un objeto arqueológico.

De repente el mundo del entretenimiento es llenado de inocencia, hay quienes intentan leerlo, pero no conocen muy bien su diseño, porque aún no se entiende bien cómo funciona. Pero si algo falla, no dudes: la culpa es tuya. Cometiste algún error, ya que tu participación es activa, eres dueña, eres dueño, de tus movimientos. Eres libre, nunca lo olvides. Y te aclaro que ya no es la televisión que te deja como un ojo aplastado en un charco sin retina.

Quienes suponen estar viviendo un momento de entretenimiento, una distracción, creen jugar con sus propias reglas, se creen dueños de su tiempo, de su vida, a la que exponen como una mercancía. Pero en medio de esa distracción, también están siendo formateados por un sistema de cálculos algorítmicos absolutamente testeado. Sin saberlo, entienden que los están operando, les están haciendo un cableado nuevo que permite reproducir las bondades del sistema.

Como buenos ciudadanos son hablados por el aparato del entretenimiento mediático, habiéndoles retorcido sus identidades hacia nuevas formas de automatismo. Con el intento de disolver la existencia propia y así ver cómo los otros desaparecen más en lo que tienen de distintos y de específicos. La alteridad se achata, se aplana con el palo de amasar digital. Chorrean los algoritmos, los datos endurecidos. Todo se vuelve homogéneo y obediente, se borran las diferencias, todas las posibles.

La función de los medios de entretenimiento ofrece, en una diversidad de formas, patrones de interpretación y comportamiento. Se ocupan de determinar cuál es la visión del mundo más adecuada. Se ocupan de señalar qué es lo normal.

Y qué mejor forma de hacértelo llegar que por la vía del placer y del disfrute. Tu subjetividad, tu estilo propio de interpretar el mundo están hackeados permanentemente para cohesionar la estructura social.

Esta vía nos habilita una relación con el mundo predigerida, la idea del mundo nos llega previamente interpretada. Como un enlatado, una comida rápida, solo hay que tomarla y tragársela. No hay que hacer nada más que gozar y entretenerse. A eso hemos venido.

Vivimos a través de los medios de entretenimiento un mundo preinterpretado, preconceptualizado por quienes dominan la conversación. Nos quieren hacer el favor de ahorrarnos el trabajo forzado de crear una visión propia para hacer oposición a tanta comida chatarra. Esta despreocupación de la actividad propia para el entendimiento y la comprensión nos ubica en una posición subjetiva decadente. Cuando pensamos que nos entregamos al juego del entretenimiento para disfrutar y divertirnos, muchas veces, estamos hipotecando nuestra identidad, nuestro ser para el juego. A cambio de tener una vida más cómoda y divertida, más entretenida. Siempre es más difícil y cansador inventarse un mundo que no coincida con lo predigerido, en donde aumentan radicalmente las diferencias, las vacilaciones, lo incalculable, lo que nos diferencia de los datos: esos espacios humanos, muchos aún desconocidos, son más difíciles de hacer entrar en un sistema unívoco.

Pero hay una insistencia totalizante para ver al ser humano discreto, calculable, algorítmico, entretenido y obediente.

Vacío.

Vivimos un mundo promediado, mediocre, banalizado por monopolios que no soportan la otredad. Estar atentos a lo que viene desde esos centros es un desafío. Darse la posibilidad de una respuesta demorada, reflexiva, hacer una propia síntesis, diseñar el propio juego, vacilar, sintetizar, recortar con valentía fragmentos de contenidos elegidos por uno mismo. Ahondar en la singulari-

dad propia y de los otros.

No hablo de seguir trepanando el narcisismo para que continúe supurando combustible paleozoico.

Andar despreocupados por la vida, entretenidos, fusionando todo en la misma serie, tiene consecuencias visibles, perceptibles. Cada una, cada uno, puede preguntarse por su ubicación subjetiva, interrogarse inclusive desde dónde uno habla. ¿Desde dónde uno juega?

Nuestra propia identidad, cada día, participa de este juego social complejo e inasible, hace un trabajo incansable para sostenerse desde sus propias referencias. Hay que estar muy alertas para evitar que nos borren los circuitos que nos ayudan a mantener las diferencias y los vínculos con los otros.

La narrativa de la industria se inclina a homogeneizar objetos y personas a valores de mercado

Porque el entretenimiento hace las paces con el mundo, se afirma en la conformidad de lo que es. Le da soporte y mantenimiento a un estado de superficialidad.

No es un fermento sin dirección, es una sustancia sintética, controlada, inerte. Un antibiótico digitalizado que ordena un mundo unívoco y confortable. Un aquí y ahora fuera de lo distinto. No deja entrar cualquier cosa; como un sistema inmunitario idealizado, combate lo que no puede digerirse en el cuerpo, lo que considera ajeno. Elimina, eyecta lo que no forma parte, lo que no habla de lo mismo.

Abandonarse al mundo discreto del entretenimiento hoy puede alejarte del misterio, puede meterte en una maquinaria loca, formateadora de las singularidades. Abandonarse al mundo discreto es poner en el olvido la posibilidad de la palabra con el otro. El tiempo con el otro, que nada produce para el mercado.

¿Estar jugando es estar ahí en medio de un juego que uno eligió para pasar el tiempo? ¿O estamos siendo jugados por un hermoso y disfrutable sistema de entretenimiento que está diseñado para intervenir nuestra estructura cognitiva y consumir nuestro tiempo para volverlo moneda? Quien juega con el joystick, ¿sabe adónde lo llevará esa aventura que lo distrae de la existencia?

La jugadora, el jugador están convencidos de que ese mundo virtual es interactivo, piensan que su protagonismo es intocable, que eligen sus acciones y su recorrido con la protección de la ley del libre albedrío. Pero la ingeniería de este laberinto está preparada para recibirlos y darles circuitos de satisfacciones permanentes. Casi logra convencerlos de la posibilidad de una vida de satisfacciones en serie, que se suceden una tras otra sin descanso. El sistema

se vuelve pegajoso, tibio, alucinatorio. Es mejor no volver a la existencia.

¿Cómo soltarse de semejante maquinismo del que solo se obtienen satisfacciones? ¿Cómo soltarse de esta relojería binaria, magníficamente diseñada, con imágenes cautivadoras, con nuestros avatares desbordantes de belleza y poder? En este escenario virtual, se produce una sensación de ingravidez, se conectan nuestros fantasmáticos cordones umbilicales al sistema y es como estar dentro de una maravillosa escenografía sin peso.

El mundo, en contraste, es un agujero lleno de ruidos, horriblemente diseñado y con demasiados olores.

Nuestra forma de relacionarnos al mundo, hoy, es un poco menos humana

Rompiendo los límites temporales, el entretenimiento se vuelve crónico, se transforma en el tiempo mismo. Vivimos en el tiempo del entretenimiento. Este tiempo no es una coordenada habitable para todos. Para pertenecer, debes dejarte hablar por las reglas del entretenimiento. Todo lo que sea entretenido tendrá su lugar en este mundo. Lo que no hable de igual forma, será combatido y separado.

Nos siguen una generación de zombies bulímicos, carentes de toda fuerza simbólica. Dedicados a producir y a consumir más, pero entretenidos y satisfechos en el desborde.

Realizando constantes actualizaciones, se trabaja todo el tiempo en la producción de sí mismo. Para revelar lo íntimo en un formato divertido. La adrenalina hoy pasa por el consumo intenso de todas las cosas. En esa misma serie entran los objetos de uso, la subjetividad, las relaciones familiares, personales. Todo sirve como objeto de mercado. Pero si no logra estar en el mercado pierde su lugar en el mundo, se cae de la existencia.

La comunidad se arma en relación a una networking de narcisismo donde los seguidores y los likes solo inflan globos de ego. Sumar, adicionar, sumar, adicionar. Nunca es demasiado. Es una comunidad que se ha vuelto una mercancía de la cantidad. Al mismo tiempo que consume, es consumida. Es una comunidad enumerada. No es importante lo que dice, ni detenerse en algún contenido específico, porque no hay tiempo que perder en lo humano. Todo ese resto es despreciable.

La naturaleza, para la industria, no es más que una escenografía.

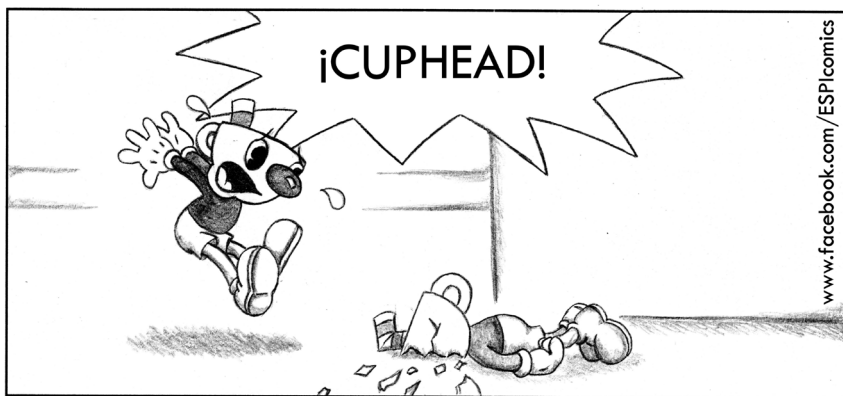
Como datos embrutecidos nos volvemos parlantes de un lenguaje utilitario. Envejecemos sin dejar de ser adolescentes, detenidos en un tiempo de satisfacciones infinitas, llenos. Cada vez más cerca de convertirnos en datos engordados y discretos.

Nos alejamos de eso que vacila, de lo que no cierra el circuito, de lo que está incompleto, de lo que permite conversar con lo diferente.

Si llegaste hasta aquí, en principio, agradezco tu persistencia, agradezco tu compañía y te propongo que respires conmigo unas tres veces. Inhala y exhala.

No creas en estas frases apretadas. Yo mismo desconfío de ellas. Este es un juego que me pausa, detiene y recorta de la maquinaria.

Prometo en el próximo número de **Ludorama**, escribir sobre el lado luminoso del entretenimiento, ya que en este recorrido solo he alcanzado a jugar con los distintos matices de su oscuridad.

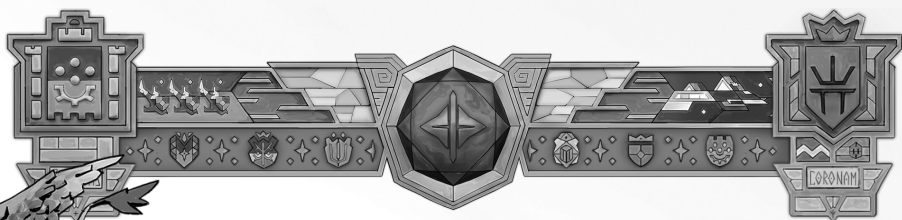


Por Sebastián Borda (Esp1)  @espiborda  @espi1981

BONUS

LUDORAMA





R.O.V. La Void abierta

La Void Abierta es un juego de rol simplificado para jugadores aficionados al género que busquen una experiencia casual. Este juego se vale de que algunos de los participantes tengan experiencia jugando al género de rol para así aplicarla al universo de Void y su sistema de reglas, que en este caso han sido adaptadas para este formato simplificado.

El juego podrá ser jugado por hasta 4 jugadores. Uno de ellos será el Director de Juego (DJ) mientras que los otros interpretarán a uno de los voiders que son parte de esta aventura de juego abierto: Woolen, Lina, Drillo, tripulantes de *La Amarga Kahlua*.

En el universo de Void, los reinos de la humanidad se encuentran sumidos ante La Guerra Vil (tal cual se describe en *Reinos de Void: Libro 1*) y para los lugos sobrevivir nunca ha sido un desafío más grande. *La Amarga Kahlua* es una nave lugos carguera desarmada y con una pequeña tripulación. Esta se expone a los peligros de *La Void Abierta* para encontrar aquellos tesoros que le permitirá llevar una vida digna.

OBJETIVOS

En este juego abierto los objetivos serán dispuestos sesión a sesión por el DJ y su reglamento solo está diseñado para facilitar esta labor de manera ágil y accesible.

El móvil de las historias será la necesidad de nuestros héroes por cumplir con sus encargos, viajando por la void y superando diferentes obstáculos que afectarán a la durabilidad de la nave. ¿Podrá la *Kahlua* llegar a salvo a su destino?

Estos viajes se verán sujetos a un sistema de «viajes por locaciones», siendo cada una de estas una experiencia y desafío que deberán superar para continuar y de la cual podrán obtener recompensas.

INICIO DE JUEGO

Los jugadores podrán elegir uno de los personajes. En las *tarjetas de personaje* (ver en reinosdevoid.com.ar) se encuentra el estado inicial de cada uno de ellos, en términos de atributos y equipamiento.

Al empezar la aventura, cada jugador elegirá un atributo al que sumar +1 y también dos habilidades de las listadas en cada tarjeta. Una habilidad pasiva y otra activa.

ATRIBUTOS (SISTEMA S.A.I.H.)

- » **STR** es la RESISTENCIA y el VALOR FÍSICO. También mide el daño de ATAQUE cuerpo a cuerpo o MELEE.
- » **AIM** es la DESTREZA, REFLEJOS Y PERCEPCIÓN. También mide el daño de ATAQUE de RANGO.
- » **INT** es la LÓGICA, INGENIO Y CONOCIMIENTOS.
- » **HP** son los PUNTOS DE VIDA del personaje.

CHEQUEOS DE DIFICULTAD

GENERAL

- » Se utiliza 1d6 (un dado de seis caras) para chequear la dificultad de todas las tiradas de combate, rol y nave.
- » El éxito será de base 6, sumando a la tirada el atributo involucrado en el chequeo, que será dictaminado por el DJ. Obtener un 6 siempre significa éxito, mientras que 1 siempre es falla.



COMBATE

- » Cada ataque causa daño de STR o AIM, dependiendo del arma en uso (melee o rango).
- » El daño tendrá -1 en caso de haber armadura y +2 en el caso de sacar 6.
- » Cuando un personaje pierde todos sus HP, cae inconsciente.
- » ¿Bastante simple, no?

VIAJES POR LOCACIONES

La *Amarga Kahlua* es una nave vieja, y su motor debe parar a enfriarse después de cada salto espacial. Llamamos a cada parada «locación», y cada una podrá resultar en una pequeña aventura. Para esto proponemos un sistema de encuentros que sirve como herramienta para facilitar la creación de partidas. Puede ser desestimado y moldeado a discreción de la mesa. ¡Lo importante es la experiencia!

LARGO DE LOS VIAJES

Cada misión demandará una determinada cantidad de paradas, que también resultarán en el largo de la sesión.

- » **Corto**, de 2 a 3 locaciones.
- » **Normal**, de 4 a 5 locaciones.
- » **Largo**, de 6 en adelante.

ACCIONES DE LA NAVE

- » **Descansar y reparar**: 1d6 durabilidad. Solo en puertos.
- » **¡Escapar!**: Chequeos de pilotaje.
- » **Continuar**: Cada salto resiente a la nave, costándole 1 punto de durabilidad.

SISTEMA DE ENCUENTROS

Cada locación representa un acontecimiento que tendrá lugar en el viaje. Este sistema es una herramienta para determinarlo tras el valor resultante de una tirada de 2d6.

El uso de este sistema está diseñado para ser usado a discreción y creatividad del DJ, que siempre podrá usarlo u obviarlo según lo vea necesario.

2D6	TABLA DE ENCUENTROS
DOBLES	...ALGO MALO OCURRE [ver tabla]
3	¡Falla técnica! Chequear MANTENIMIENTO para más tiempo y durabilidad de la nave antes de continuar.
4	Nube de gas molecular. Hijos de Ogg. Chequear NAVEGACIÓN para no perder el rumbo antes de continuar.
5	Asentamiento Real. Opciones en tabla de reinos.
6	Nave abandonada. Naufragio o despojos de una batalla.
7	¡Mercader Errante! Venta de objetos exóticos.
8	Campo de asteroides. Chequear PILOTEAR para no recibir golpes y perder DURABILIDAD.
9	Campo de asteroides con Merrows. Pueden ser hostiles o no.
10	Asentamiento Lugos. Taverna, mercado y proveeduría básicos.
11	Llamada de auxilio. Nave en apuros. Motivo y procedencia opcional.



1D6	ALGO MALO OCURRE
1	Emboscada Raider - Hostiles. 1d6 + 1 chequeos de escape exitosos para escapar. Cada falla costará 1 DURABILIDAD.
2	Armada Real (Ver tabla de ENCUESTO CON REINOS).
3	¡Estamos perdidos! - Agrega una locación extra al viaje.
4	Lluvia de meteoros - 2 chequeos de escape exitosos para escapar. Cada falla costará 1 DURABILIDAD.
5	Monstruo espacial - 3 chequeos de escape exitosos para escapar. Cada falla costará 1 DURABILIDAD.
6	Falla en el motor - Sufre 2d6 durabilidad. Agrega 1 locación.

1D6	ENCUESTO CON REINOS (Durante La Guerra Vil - ROV Libro I)
IMPARES	CORONA ROJA
2	HIEM
4	POLUMETIS
6	EL ARCA
Generalmente para chequear productos importados y tripulantes. En caso de volverse hostiles, realizar chequeos de escape a discreción del Director de Juego (DJ). Consultar perfiles de los reinos para más info	

FICHAS DE PERSONAJE

A continuación se encuentran las fichas de personaje de los tres héroes de este juego. Las mismas son versiones abreviadas de las hojas de personaje que tendrán los jugadores y sirven al DJ para tener información importante de los mismos a mano.

Los jugadores pueden bajar las fichas para imprimir desde el sitio oficial www.reinosdevoid.com.ar

WOOLEN

STR 2 | AIM 1 | INT 3 | HP 10

El capitán de la nave y un hábil piloto. Es también un sabio explorador, un astuto comerciante y la mente maestra detrás de toda operación. Woolen es el mentor y guardián de esta familia de tres que es la *Kahlua*.

EQUIPAMIENTO

- Scanner.
- Set de curación y reparaciones.
- Pistola blaster (arma de rango).

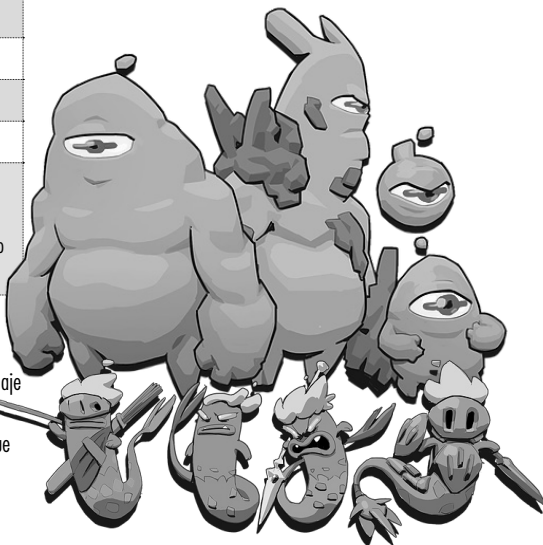
HABILIDADES

COMERCIANTE: (Pasiva) Puede conseguir precios más bajos e información.

¡ATAJOS! (Pasiva) Una vez por viaje, al sacar dobles, podrá optar por evitar "algo malo".

DIAGNOSTICAR DEBILIDAD: (Activa) Por ese turno, el enemigo sufre +1 en todos sus daños.

CURACIONES: (Activa) Puede curar 1d6 HP. Un uso por locación.



LINA

STR 1 | AIM 3 | INT 2 | HP 10

Lina es la primera oficial. Es también la líder técnica y quien todo lo sabe sobre el funcionamiento de la nave. Pero que no los engañe su inteligencia y carisma... ¡su verdadera pasión es disparar!

EQUIPAMIENTO

- » Ganzúas y herramientas de hackeo.
- » Cuchillo de bolsillo (arma melee).
- » Pistola blaster (arma de rango).

HABILIDADES

- » **TIRADORA RÁPIDA:** (Pasiva) Lina puede atacar primero con +2 a su tirada de d6.
- » **BUENA MANUTENCIÓN:** (Pasiva) La nave repara 1 punto extra de durabilidad.
- » **HACKER:** (Activa) Lina puede controlar autómatas o cancelarlos por dos turnos.
- » **TIRO APUNTADO:** (Activa) Ataque con +1 AIM. Utilizable una vez por batalla.

DRILLO

STR 3 | AIM 2 | INT 1 | HP 10

Este voider mestizo es la fuerza bruta que cualquier operación peligrosa requiere. Dueño de un corazón de oro y un impedimento en el habla, Drillo es el orgulloso piloto de *La Amarga Kahlua*.

EQUIPAMIENTO

- » Martillo - Herramienta (Arma melee improvisada).
- » Pistola blaster (arma de rango).
- » Traje reforzado (+1 DEF).

HABILIDADES

- » **FUERTE:** (Pasiva) Daño base de STR sin armas, +1 armas improvisadas, +2 armas reales.
- » **MANIOBRAS EVASIVAS:** (Pasiva) Permite repetir una tirada de evasión por locación.
- » **¡GOLPETAZO!** (Activa) Knockea a un enemigo por un turno. Un uso por combate.
- » **TIRO APUNTADO:** (Activa) Recupera 2 HP. Un uso por locación.

PROGRESIÓN

Cada **LOCACIÓN** Visitada por el equipo presentará desafíos que, una vez vencidos, otorgarán como recompensa 1 punto de experiencia (XP) a cada personaje.

Para avanzar al siguiente nivel, el personaje deberá sumar tantos puntos de XP como su nivel +4. Esto quiere decir que al comenzar en nivel 1 cada personaje deberá sumar 5 puntos de XP para subir a nivel 2.

Cada nuevo nivel reinicia el contador de XP a 0.

NIVEL	RECOMPENSA
2	+1 (S.A.I.)
3	+2 HP
4	2° HABILIDAD PASIVA
5	+1 (S.A.I.)
6	+2 HP
7	+2 HP
8	+1 (S.A.I.)
9	+3 HP
10	2° HABILIDAD ACTIVA



ALGUNOS ENEMIGOS & CRIATURAS

Estas fichas son representativas de algunos de los posibles enfrentamientos que nuestros héroes tendrán. Su poder quedará también liberado a discreción del DJ que podrá incrementar sus atributos a criterio.

MERROWS

STR 2 | AIM 2 | INT 1 | HP 7

Los Merrows vagan por el void y se asientan en diferentes lugares frecuentados por viajeros para robarles sus pertenencias y devorarlos.

Habilidades y equipamiento

Mayormente lanzas y jabalinas improvisadas.

Recompensas posibles: Carcasas y armas precarias de bajo valor.

HIJOS DE OGG

STR 3 | AIM 2 | INT 3 | HP 15

Nacidos de la radiación contenida por cientos de años en los cúmulos gaseosos, los Hijos de Ogg son criaturas elementales consideradas tanto ángeles como demonios de los campos nebulares.

Habilidades y equipamiento

Dispara proyectiles de plasma nebular caliente.

Recompensas posibles: Plasma y globos oculares plasmáticos... ¡Sólo si tienes un contenedor para ellos!

SOLDADO RAZO

STR 2 | AIM 2 | INT 2 | HP 10

Sean Raiders invasores o Soldados Razos de ejércitos reales, el soldado voider promedio responde a estadísticas promedio universales.

Habilidades y equipamiento

Similar al de los aventureros.

Recompensas posibles: Equipamiento.



MONSTRUO GIGANTE

STR 9 | AIM 9 | INT 9 | HP 75

Grandes recompensas y galardones le esperan a la tripulación capaz de cazar un monstruo de escala gigante. Vagan incansablemente a lo largo del void tras una agenda misteriosa.

Habilidades y equipamiento

Desde tentáculos a garras o inclusive Hijos de Ogg gigantes de la escala de una nave capital.

Recompensas posibles: ¡Los despojos de monstruos gigantes son muy valiosos!

ECONOMÍA

El equipo comienza con 50 créditos (la moneda corriente del void). Queda a discreción del DJ cómo manejar los gastos. Como referencia, podemos considerar que una comida cuesta 2 créditos, mientras que una pistola blaster nueva costaría 25 créditos.



WWW.REINOSDEVOID.COM.AR

realmssoftthevoid@gmail.com

IG: /realsoftthevoid

Un juego de
Santiago R. Villa y Alejandro R. Villa

REINOS DE VOID © 2013 ! ROV: LIBRO 1 © 2019

ROV: LA VOID ABIERTA © 2020

PUBLICADO EN LUDORAMA CON AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES. DESCARGAS EN LA WEB OFICIAL DE R.O.V.

LUDORAMA



Por GASTÓN CAMINITI

Mover un robot

¿Querés jugar en paz? ¡Poné a tu criatura a programar!

- 1) Descargá e instalá love 2D: <https://love2D.org>
- 2) Elegí una imagen para hacer un robot o cualquier otro personaje. En [kenney.nl](https://kenney.nl/assets/toon-characters-1) hay un montón (<https://kenney.nl/assets/toon-characters-1>)
- 3) Poné la imagen en una carpeta y creá un archivo de texto llamado **main.lua**.
- 4) Escribí este código en **main.lua** con tu editor favorito:

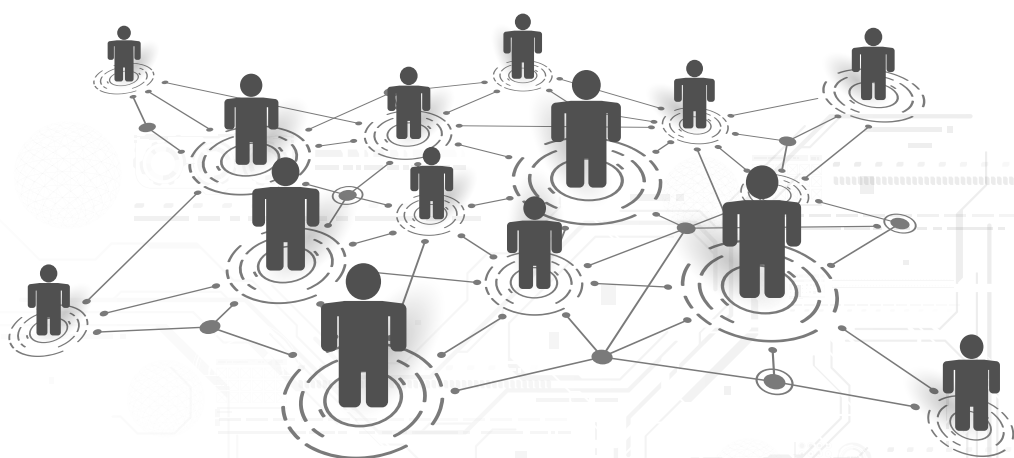
```
-- SECCION DE DECLARACION DE VARIABLES--
My_robot = { x = 200, y = 200, speed = 200, img = nil }
-- FUNCION DE CARGA DE RECURSOS--
function love.load()
    My_robot.img = love.graphics.newImage("robot.png")
end
-- FUNCION DE DIBUJA EN PANTALLA--
function love.draw()
    love.graphics.draw(My_robot.img, My_robot.x, My_robot.y)
end
-- FUNCION QUE ACTUALIZA EL JUEGO POR FRAME--
function love.update(dt)
    if love.keyboard.isDown('left','a') then
        My_robot.x = My_robot.x - (My_robot.speed*dt)
    end
    if love.keyboard.isDown('right','d') then
        My_robot.x = My_robot.x + (My_robot.speed*dt)
    end
end
end
```

- 5) Comprímí **main.lua** y la imagen en un **.zip** y cambiale la extensión a **.love**
- 6) ¡Ejecutá!

Usaste Lua, un lenguaje de programación de origen brasileño que se utilizó para desarrollar el mítico *Grim Fandango*. También lo usan en MMORPGs como *World of Warcraft* y *Warframe*.

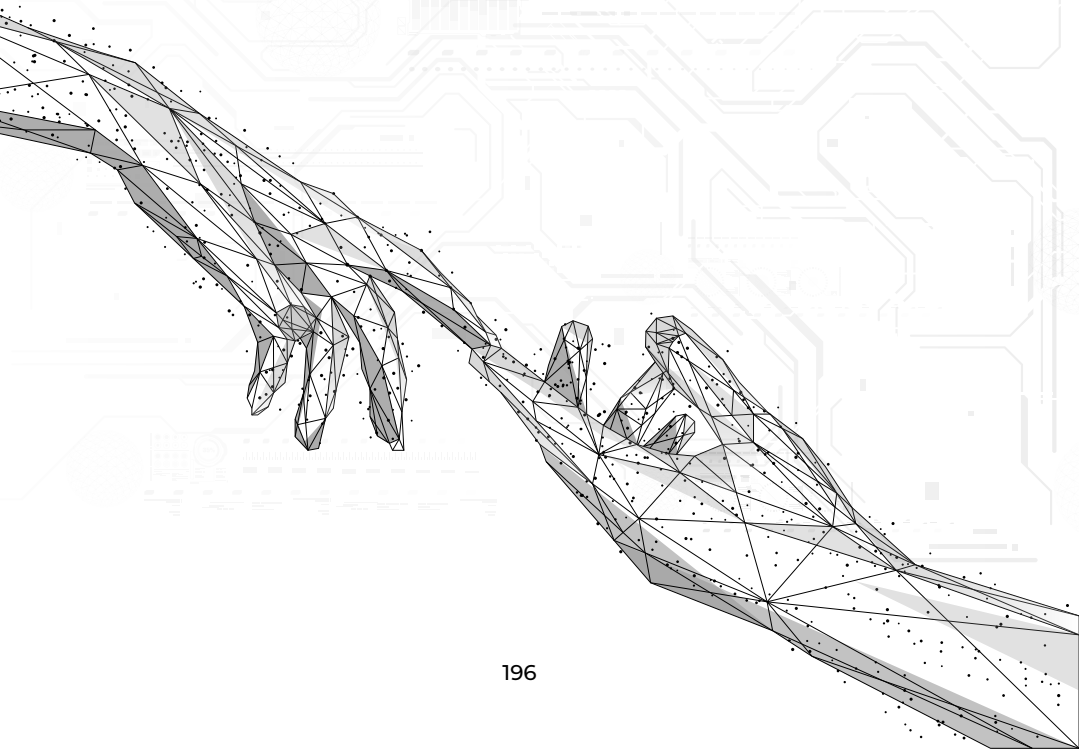
Imagen por gentileza de <https://kenney.nl>.

LUDORAMA



AGRADECIMIENTOS

Estas personas hicieron posible Ludorama con su compra por anticipado de un ejemplar en papel. ¡Son ludoramitas!



Agustín Cejas, Agustín Meriles, Alejandro Daniel Pérez, Alejandro Fernández, Alejandro Pablo Gaggino, Alejandro Toro Morales, Alvar Maciel, Andrés D'Onofrio, Andrés Quattrini, Andrés Rodríguez, Andrés Stazzoni, Augusto Chesini, Brian Kamerman, Bruno Gambarotta, Carlos Martín Lozano Rivero, Daniel Belvedere, Daniel Sinni, Daniel Yáñez, Darío Falconi, Den Krepi, Diego Cánepa, Diego Dell Orco, Diego Marletta, Diego Maté, Emiliano Anselmini, Emmanuel Firmapaz, Enzo Evangelista, Esteban Pisera, Ezequiel Vila, Fabrizio Mazzonelli, Facundo Colantonio, Facundo De Paul, Facundo Dell Aqua, Federico Iván Ruera, Federico Mohnen, Fernando Coun, Fernando González Sidders, Francisco Carbonari, Francisco Gindre, Francisco Roldán, Franco Massai, Franco Zárate, Fulvio Crescenzi, Gabriel Lanzani, Gabriel Ramírez, Giovanni Pérez, Gonzalo Borzino, Gonzalo Nicolás Cifaldi Ruano, Guido Casabona, Guido Giambartolomei, Guido Luis Casabona, Gustavo Del Dago, Gustavo L. Rodríguez, Hernán J. Brue, Hernán Ojeda, Hernán Sáez, Ignacio Dramis, Ignacio Mosca, Ignacio Muñoz, Ignacio Núñez, Ignacio Silvosa, Jeremías Cavallero, Jonatan Víctor Ramón Tripaylan, Jorge Gabriel Riveros López, Jorge Peyret, José Antonio Oubel, José Antonio Oubel, José Manuel González Rearte, Juan Ciarrapico, Juan Francisco Ferrari, Juan Ignacio Nieto, Juan Manuel Lalande, Juan Pablo Lepere, Juan Portillo, Juan Videla, Julián Ignacio Kopp, Julián Zamtlejfer, Julieta Braslavsky, Julio Alberto Alonso, Laura Contreras, Lautaro Reyes, Leandro Amato, Leandro Vaiser, Lionel Zajdweber, Lucas Manchini, Lucas Nicolás Scheefer, Lucas Román, Luciano Casamajor, Lucio Alcaide, Lucio Marina, Manuel Martínez, Marcelo Spotti, Marcos Cabaña, María Agustina de Titto, María del Mar Gorosito, María Eugenia González Ocampo, María Eugenia Navarro, María Inés Alderete, María Rosa González, María Victoria Navarro, Mariano Martignago, Mariano Montero, Marisa Elena Conde, Martín Exequiel Caro Chondro, Martín Núñez, Matías Aranda, Matías Benítez, Mauro Javier Del Castillo, Maximiliano Eduardo Gutiérrez, Maximiliano Torres, Máximo Frías, Mercedes Barattini Dopaso, Mercedes Valle, Nazareno Cruz, Nicolás Barba, Nicolás Espina Tacchetti, Nicolás García Zacarías, Nicolás Marotta, Nicolás Matiuzzi, Omar Bazzi, Omar Cuarterolo, Omar Cuarterolo (h), Osvaldo Daniel Wenner, Pablo Balut, Pablo Pennise, Pablo Yungblut, Pedro Castagnola, Quimey Soto, Ramiro Sánchez Waipan, Ramón Masovetzky, Raúl Castro, Remigio González Ardanaz, Renzo Cosentino, Revista Replay, Román Alberto Vitolo, Santiago Beloquei, Santiago R. Villa, Sebastián Buratto, Sebastián Domingo Strazzanti, Sheila Amado, Silvina Gabriela Serra Ottonello, Sofía Alamo, Tomás de Azkue, Valentina Ziino Colanino, Valeria Drelichman, Violeta Quesada y muchos más!

ESCRIBEN

Alejandro Alaluf
Sophie Alamo
Cecilia Barat
Cristian Basoalto
Juan Martín Bentolila
Emanuel Damián Berdichevsky
Sebastián Borda (humor gráfico)
Diego Cánepa
Gastón Caminiti
Mauricio Chamorro
Daniel Contarelli
Fernando Coun
Nicolás M. Crescenzi
Guido Giambartolomei
Mauro De Gregorio
Leonardo Ernesto Etchegoyen
Maximiliano Ferzzola
Gabriela González
Juan Lomanto
María Daniela López de Luise
Lucas David Manchini
Ramón Masovetzky
Mariano Monat
Durgan A. Nallar
Hernán Panessi
Santiago Páez Montero
Lucas Robledo
Sergio Andrés Rondán
Javier Semeñenko
Federico Iván Ruera
Guillermo Sepúlveda Castro
Mechi Valle
Lionel Zajdweber

DIRECCIÓN

Durgan A. Nallar

JEFE DE REDACCIÓN

Daniel Contarelli

DISEÑO GRÁFICO

Rafael A. Zabala

SALA DE MÁQUINAS

Cecilia Barat

Jerónimo Nallar

Ludorama Primavera 2020. Muñecas 1055, PB 10, Ciudad de Buenos Aires, Argentina. Los artículos publicados son opiniones personales. Se autoriza su reproducción citando autor y a este medio. Distribución gratuita. Octubre 2020.



ESTAFETA POSTAL para recibir cartas de los lectores: ludorama@wg4fest.com

Ludorama es una publicación independiente. Directo de sus creadores a sus lectores.

Creemos en la cultura libre, por eso será siempre gratuita en su formato electrónico.

¡Está expresamente permitido compartirla!

LUDORAMA VERANO

Aparece cerca de la Navidad.

RESERVÁ AHORA TU EJEMPLAR IMPRESO.

Comprando por anticipado nos ayudás a financiar la impresión.

Indicada para coleccionistas y chicas que prefieren tenerla en formato físico.

Enviamos por correo postal a toda la Argentina.

amazon.com

Ludorama papel en todo el mundo a través de Amazon.

ludorama.wg4fest.com

SUMATE A LA COMUNIDAD



LUDORAMA

LUDORAMA ES UNA PUBLICACIÓN DE



**WORLD OF
GAMERS**

wg4fest.com

CON EL PATROCINIO DE



MECENAZGO
Participación Cultural

BA Buenos Aires Ciudad



TAMBIÉN NOS APOYAN



El FNA es sostener cultura



**Ministerio de Cultura
Argentina**

Parecería que *Ludorama* surgió de casualidad, por capricho, en una noche de cuarentena, cuando el tiempo se estiró y nos empezó a «rendir más». Y con rendir más nos referimos a ese excedente de tiempo y espacio para dedicar al ocio —*il dolce piacere di non fare niente*— que para neuróticos como nosotros se transforma en un vacío creador. En vez de aprovechar disfrutando de las horas improductivas, se nos ocurren cosas para hacer. ¿Qué tal una revista de videojuegos?

Pero las casualidades no existen, al menos en este caso. Porque Ludorama es producto de una serie de causalidades. Corría el invierno de 2019 y —ya no recordamos bien cómo ni por qué— abrimos unas jornadas de encuentros para conversar viéndonos las caras. La idea era romper el aislamiento que generan, paradójicamente, las redes sociales digitales donde sentimos estar hablándole a un fantasma, borrachos, en una mesa de bar.

NÚMERO 1 | PRIMAVERA 2020

LUDORAMA.WG4FEST.COM

UNA PUBLICACIÓN DE



WORLD OF GAMERS