

## JUEGOS ON LINE

Antonio Allende / Alfonso Trillo  
Profesores de Bachillerato



Los videojuegos no son algo nuevo. A finales de los 70 sufrimos las primeras "invasiones" en los salones recreativos y en la década de los 80 ya había muchos hogares que disponían de los llamados microordenadores (Spectrum, Commodore, Astra...), que en realidad sólo fueron los precursores de las actuales videoconsolas (Play Station, X-Box...).

Desde entonces el uso de los videojuegos se ha expandido, en soportes (PC, consola, telefonía móvil), temática (deporte, acción, aventura, de mesa...) y edades (no sólo son los jóvenes los que juegan). Este hecho, junto a un asombroso desarrollo técnico, les permite incluso ser noticia de telediario. Un ejemplo de esto es el título "007, todo o nada", que sorprendentemente fue anunciado en varios telediarios de ámbito nacional en la última semana del mes de febrero.

En el artículo de hoy vamos a centrarnos en la última generación de videojuegos, los llamados juegos on line. Los juegos on line son aquellos que se juegan a través de la red, bien contra una

inteligencia artificial ajena a nuestro ordenador o contra otros jugadores humanos.

Dentro de los juegos contra una inteligencia artificial encontramos juegos muy sencillos, con una pobre calidad técnica y cuyo objetivo suele ser que el internauta pase más tiempo en una web o la visite frecuentemente. En ocasiones estos juegos son de azar y están alojados en páginas web que son auténticos casinos virtuales.

Los juegos contra jugadores humanos son más complejos y técnicamente utilizan los últimos avances en informática. Este tipo, hasta ahora restringido a los PCs, es el que más interés despierta en jugadores y creadores de software, hasta el punto que las últimas videoconsolas vienen equipadas con conexión a la red sólo para que se puedan jugar partidas on line.

Tenemos que decir que los juegos son juegos, no programas educativos, por eso su principal objetivo es lúdico, aunque su práctica conlleve beneficios secundarios para el jugador.

Hay quien los considera peligrosos para el desarrollo de los niños y en la actualidad se pueden encontrar estudios con resultados para todos los gustos. Ciertamente habría que considerar con cuidado la exposición prolongada a cualquier tipo de actividad muy repetitiva sobre todo si hay contenidos violentos. Sin embargo existen algunas ventajas como el análisis de situaciones bajo una cierta presión y la capacidad de responder con rapidez ante contextos que cambian velozmente que requieren que el jugador deba utilizar creatividad, procesos de síntesis y conocimiento de otros juegos o del mundo real. Muchos niños prefieren jugar con otros niños y en Internet están creciendo las comunidades virtuales a gran velocidad. "Ultima Online", tiene registra-

dos 41.422 clanes y el mayor de ellos tiene 413 miembros. Estos clanes tienen identidad y cultura propias y una organización jerárquica muy clara.

De momento, y excepto casos de comportamientos adictivos (y no de adicción) no parece que haya razón para la alarma más allá de las normas de sentido común que ya hemos expuesto en esta sección. Aunque es cierto que los juegos de ordenador no favorecen el ejercicio físico, tampoco lo hacen las cartas, las casitas, o el Monopoly. Si se practican con moderación y bajo supervisión de un adulto pueden contribuir al desarrollo del niño igual o mejor que algunos juegos de sobremesa (siempre excluyendo los juegos de violencia extrema). Tampoco está claro que estos juegos fomenten el aislamiento social de los niños (De hecho suelen jugar cuando están solos en casa o con amigos en el cyber-café). Precisamente algunos de estos juegos resultan atractivos por la posibilidad de interactuar con otras personas. Es más divertido vencer con inteligencia a otra persona que a un ordenador. Además la posibilidad de comentar los lances del juego les abre a una subcultura juvenil que tiene mucho que ver con su propia vida social en términos de creatividad en el lenguaje y la posibilidad de explorar comportamientos en un ambiente seguro.

Hay otros elementos que hacen atractivo el juego on line. Los que consisten en enfrentamientos de estrategia, como ya hemos dicho, tienen la recompensa de vencer a otras personas, incluso a gente mayor y obtener reconocimiento en el grupo. Las zonas virtuales de juegos suelen tener listas con los jugadores ordenados por victorias o por puntos conseguidos. Los juegos de rol, sin embargo, cuentan con el atractivo de ir mejorando las cualidades o poderes de los perso-

najes (los "avatares") e ir consiguiendo objetos valiosos o que proporcionen ventajas en el juego. Llama la atención el hecho de que a menudo estos objetos se subastan o se venden (en Internet) a cambio de dinero real. Una buena espada para un personaje de "Diablo" puede llegar a costar 50€ y en "Ultima Online" existe un auténtico mercado inmobiliario en "e-bay", el portal de subasta más famoso de Internet.

Hasta hace poco estos productos estaban dedicados casi exclusivamente al mercado masculino. Sin embargo poco a poco han ido apareciendo juegos no exclusivamente dedicados a disparar o a ganar a un oponente que han ido ampliando el tipo de usuarios. A "Ultima Online" o "Starwar Galaxies" se ha añadido últimamente "Los Sims", un juego de simulación social que ha sido, en su versión de juego individual, el más vendido de la historia. Pero curiosamente, las expectativas que sus creadores tenían respecto a la versión "online" ha supuesto un relativo fracaso. Y es que estamos todavía demasiado al comienzo de este tipo de actividad como para saber qué va a tener éxito y por qué.



## GUÍA DE JUEGOS ON LINE

En esta guía sólo vamos a ocuparnos de aquellos juegos donde participan varias personas. Dentro de esta categoría de juegos señalamos los siguientes grupos:

**First Personal Shooter** (area de en primera persona). Suelen tener temática bélica. El jugador asume el papel de un personaje armado (policia, terrorista, soldado, guerrero espacial...) cuyo objetivo es eliminar a tiros a cualquier contrincante que se ponga delante de su punto de mira. A simple vista su argumento puede parecer simple, y de hecho suelen serlo, pero el hecho de jugar en equipo y de tener que elaborar estrategias conjuntas para alcanzar las metas marcadas por los programadores, hace que sea imprescindible buscar formas de comunicación eficaces con los compañeros de equipo.

El origen de estos juegos hay que buscarlo en títulos como Castle Wolfenstein y Doom. El desarrollo de las técnicas 3D abrió el mercado a nuevos títulos como Quake y Half Life, y la necesidad de nuevos escenarios donde jugar y nuevos enemigos a los que eliminar llevó a crear expansiones online donde los jugadores expertos pudieran enfrentarse unos a otros. El siguiente paso ha sido desarrollar títulos sólo para poder jugar online, por ejemplo el Counterstrike o el Quake Arena



Actualmente se están desarrollando juegos FPS con una nueva tecnología 3D que permita mayor realismo a la hora de interactuar con otras personas. Entre estos nuevos títulos cabría destacar Star Wars: Republic Commando, Half Life 2 y Quake 4.



**Role Playing games** (juegos de rol). Su temática suele estar relacionada con la ciencia ficción o la espada y hechicería. Tienen su origen en los juegos de rol tradicionales. Cada jugador desempeña, normalmente en tercera persona, el papel de un personaje que debe evolucionar y cumplir una serie de misiones para poder acabar el juego. Durante el mismo interactúa con otros personajes manejados por la inteligencia artificial del PC o por otros jugadores humanos. En este tipo de juegos la mecánica es sencilla, los escenarios son rígidos y las decisiones que pueden tomar los jugadores están bastante limitadas.

Los mejores juegos de esta categoría son Diablo II y la serie de Dungeons and Dragons.



**Multiplayer online gaming** (juegos online para varios jugadores). Similares a los juegos de rol. La gran diferencia es su complejidad. Los mundos donde se desarrolla la aventura están muy trabajados, incluso en varios de ellos se encuentran en expansión; la libertad de los personajes es amplia, aunque deben respetar unas "reglas físicas y sociales" igual que en el mundo real; la variedad de misiones es muy amplia, siendo la más importante la evolución del propio personaje y la interacción con otros jugadores. Otra característica de este tipo de juegos es que muchos de ellos son de pago, siendo necesario abonar una cuota para poder participar en los mismos.

En este apartado hay que destacar el clásico Ultima Online y el reciente Star Wars Galaxies.

**Juegos de estrategia online.** La temática de estos juegos es muy variada, aunque el mecanismo es similar en todos ellos. El jugador dirige un pueblo o una civilización y la hace crecer a través de la explotación de recursos naturales, el desarrollo industrial o la conquista de otros pueblos. El juego suele acabar con la conquista de las civilizaciones rivales o una vez que se alcanza un nivel de desarrollo fijado previamente. Este tipo de juego implica que los participantes deben ser capaces de tener en cuenta un número importante de variables, tomar decisiones, planificar y ejecutar acciones complejas. Entre los más jugados se encuentran el Warcraft III y el Advanced Civilization ■