

Pedro Aguayo y Gustavo Muñoz

Pedro Aguayo. Tras estudiar música de forma vocacional en el conservatorio de Valencia, en 1996 comienza su experiencia en desarrollo de juegos para niños sonorizando y realizando la música original para el cuento infantil "Pinocho" en versión CD-ROM interactivo. Atraído por la dinámica del proceso de producción, realiza la programación, sonorización y montaje de una serie de siete cuentos clásicos en el mismo formato. A partir de ese momento abandona su labor musical dedicándose de lleno a la programación en diferentes facetas tales como web, aplicaciones o juegos.

Gustavo Muñoz Moreno. Doctorado en Bellas Artes. Pintor con obra en diversos colecciones particulares e institucionales y varios catálogos personales y colectivos. Interesado también en el campo de la teoría artística, con diversos artículos y textos publicados al respecto. Profesional de los medios audiovisuales, especializado en post-producción digital y en 3D, sobre todo en el campo de la animación de personajes. Autor de varios tutoriales sobre técnicas 3D publicados en diversos medios [revista 3D y animación, trabajos poro 3dNY.com, cole3d.net y otros]. Amplio currículo docente en varias Facultades de BBAA, con cursos sobre distintos técnicos infográficos y animación digital

# Actualizando el Juego de la Oca

Un equipo independiente de desarrollo español está dando los últimos retoques o una adaptación del tradicional juego de tablero de la Oca o los nuevos tecnologías del 3D y los juegos de ordenador. Programación y arte combinados para revivir en el escritorio de nuestros ordenadores un antiguo juego de mesa.

## La visión del artista

La Oca es uno de los juegos de mi infancia y juventud que con más regocijo recuerdo, asociado a largas tardes alrededor de una mesa, compitiendo de tú a tú con mis hermanos, padres, primos y abuelos. Porque ante el tablero de la oca y los dados no hay edades ni conocimientos que valgan, sólo la suerte cambiante. En otros juegos es posible tener más o menos habilidad, mejor o peor estrategia. Pero jugando a la oca aprendes a esperar, a reírte de ti mismo, a no menospreciar a ningún contrario, a valorar las oportunidades y a relacionarte con un mundo, con unas reglas. Aprendes a salir indemne de las derrotas y a no sobrevalorar las victorias.

Es también el antepasado más reconocible de los modernos "juegos de rol", donde el jugador asume un papel y lo lleva hasta sus últimas consecuencias, siguiendo los avatares de su "avatar" (como en efecto se llama a cada personaje), identificándose con sus desgracias y sus alegrías. Con un conjunto de reglas relativamente sencillo, pero suficiente como para conformar todo un "mundo" propio con su lógica interna, resulta perfecto para desarrollar un vídeo-juego que reproduzca con los medios actuales la escena y las aventuras de siempre.

Y con las posibilidades abiertas por estas técnicas nos hemos intentado enriquecer al máximo con la experiencia del juego, intentando por supuesto respetar siempre su carácter original. Al sustituir las simples fichas redondas por personajes animados, aumenta aún más la capacidad de inmersión del juego. Las emociones básicas expresadas por los muñecos estimulan nuestra capacidad de imitación, y nos hacen asumir cada traspies como nuestro y vivir cada pequeño avance con orgullo y alegría.

La inmersión visual, auditiva e interactiva en un entorno "creíble" aunque no "realista", con referencias infantiles y oníricas, asombroso, intemporal y no convencional, ayuda también a crear un ámbito especial donde todo lo que ocurre es perfectamente comprensible y lógico, previsible. Pero la aventura no es nunca igual, porque las posibles combinaciones de los seis números de los dos dados y el puñado de casillas activas son en la práctica, y más para cuatro jugadores, casi infinitas.

El propio medio de los juegos de ordenador marca las posibilidades gráficas para el diseño: un entorno que tiene que funcionar "a tiempo real" en cualquier ordenador casero, necesita que midas al máximo los "recursos" que utilizas, y aún más si debe ser reproducido a través de Internet. Modelos de pocos polígonos, texturas pequeñas, animaciones repetidas, un número máximo de procesos ocurriendo al mismo tiempo, todo debe estar medido para lograr el mejor efecto posible con los mínimos recursos gastados. De ahí que el diseño sea tan importante en este medio relativamente nuevo, que sin embargo tiene ya toda una pequeña "historia" propia que conforma, más que un estilo, toda una categoría gráfica: el "low poly art" (arte con pocos polígonos).

Nada nuevo al fin y al cabo para el artista, el viejo principio del "menos es más". Aquí todo es importante, cada forma debe decir lo que pueda de la manera más directa posible, sin adornos superfluos y en la justa medida. Desde la gama de colores hasta las connotaciones de cada objeto, de la música de fondo al tipo de letra utilizado, todo cuenta y nada puede ser desperdiciado. Ese es precisamente el reto que me atrajo desde el principio, y que me mantiene desde hace ya tiempo interesado en la creación de juegos de ordenador.

