



## **Tiempos Como Estos**

Videojuego

Samuel Esteban Acosta Gaviria

Trabajo de grado presentado para optar al título de Comunicador Audiovisual y Multimedial

Asesores

Nicolás Mejía Jaramillo, Magíster en Antropología visual y Documental Antropológico

Ana Victoria Ochoa Bohórquez, Magíster en Historia Social y de la Cultura

Asesor temático

Roy Kleyder Maestre Ruda

Universidad de Antioquia

Facultad de Comunicaciones y Filología

Comunicador Audiovisual y Multimedial

Medellín, Antioquia, Colombia

2024

---

Cita

(Acosta Gaviria, 2024)

---

**Referencia**

Acosta Gaviria, S. (2024). *Tiempos Como Estos* [Trabajo de grado profesional].  
Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

**Estilo APA 7 (2020)**

---



Proyecto apoyado por el Comité Técnico de Investigaciones de la Facultad de Comunicaciones y Filología Comité para el Desarrollo de la Investigación - CODI.



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

**Repositorio Institucional:** <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - [www.udea.edu.co](http://www.udea.edu.co)

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

### **Dedicatoria**

A mi familia.

A mi abuela, Edilma.

A mis hermanos, Andrés y Emmanuel.

A mi mamá, Sandra. Por su sonrisa, por sus buenos deseos y por su apoyo incondicional.

A Victoria. Por acompañarme desde el principio de este viaje y ser la mejor compañera que la vida me pudo dar.

### **Agradecimientos**

A toda la planta de profesores del pregrado.

A Nico y Ana por todo el buen acompañamiento y apoyo en este proceso.

A la Universidad de Antioquia.

A todos aquellos que me han ayudado a volar durante los últimos cinco años.

---

## Tabla de contenido

Resumen .....	5
Ficha técnica.....	6
Introducción .....	7
Estado del arte .....	11
Mapa teórico.....	17
Metodología .....	32
Resultados .....	34
Conclusiones .....	40
Referencias .....	42
Anexos.....	45

## Resumen

“Tiempos Como Estos” es un proyecto de investigación creación, en el que se reflexiona acerca del sinsentido de la vida mediado por el absurdismo de Albert Camus, y que da como resultado el alfa de un videojuego de género slow gaming y fantasía. A lo largo del proyecto se podrá evidenciar el abordaje conceptual y técnico, se desarrollará tanto en las herramientas usadas y la metodología aplicada durante el desarrollo, como en las reflexiones y lecturas que se hicieron en torno al tema. El producto final cumple el propósito de proponer un acercamiento diferente y fresco a la industria de los videojuegos, dejando de lado estereotipos o clichés (la condición de pérdida, el ritmo acelerado o los estímulos constantes). En cambio, se incentiva una aproximación desde lo lento, contemplativo y reflexivo, construyendo un entorno tridimensional que, en conjunto con las mecánicas y el diseño de nivel, ofrece una experiencia distinta que cuestiona las convencionalidades del formato.

*Palabras clave:* videojuego, absurdismo, slow gaming, motor de videojuegos, diseño de nivel, mecánicas de juego.

### **Ficha técnica**

**Título:** Tiempos Como Estos.

**Tema:** reflexiones en torno a una existencia absurda.

**Formato:** Videjuego.

**Género:** Slow Gaming, Aventura, Fantasía.

**Duración:** entre 10 y 20 minutos, dependiendo del usuario.

**Producto viable:** versión alfa del videjuego.

## Introducción

### Objetivos

#### General:

Desarrollar un videojuego de *slow gaming*, fantasía e hibridación 2D-3D que exponga mis reflexiones acerca de mi búsqueda por un propósito existencial, mediadas por el absurdismo de Albert Camus.

#### Específicos:

1. Analizar mis reflexiones sobre mi propósito existencial, mediadas por el absurdismo de Albert Camus, para permitir la construcción de una narrativa ficcional de fantasía que haga uso de metáforas y alegorías.
2. Idear y elaborar las mecánicas y el diseño de nivel de un videojuego de *slow gaming* que ayude a exponer el concepto de la manera más apropiada.
3. Integrar aspectos como la narrativa, las mecánicas, el diseño de nivel y el arte en la conceptualización y ensamblaje final del alfa de un videojuego en el motor de videojuegos Unity.

### Planteamiento del proyecto

La idea de este proyecto nace a partir de dos intereses personales distintos, uno en la línea de lo conceptual y otro en la línea de lo técnico.

Empezando por la línea de lo conceptual, se hace obligatorio hablar un poco sobre mí, quién soy y qué aqueja mis pensamientos, pues es de ahí que parten las ideas que se acaban transformando en el apartado narrativo y teórico del videojuego.

A lo largo de mi vida ha sido una tarea difícil encajar. Vivo en un núcleo familiar formado por personas que desde mi punto de vista son formidables. Profesores, profesoras, académicos de toda índole, principalmente matemáticos. Yo en cambio nunca he tenido una buena relación con la

---

academia, no es algo en lo que destaque. Entré a estudiar comunicación audiovisual y multimedial en la Universidad de Antioquia porque sentía que encontraría un sitio en el que podría encajar, entré con la esperanza de encontrar algo que me enamorara y fuera mi motor indefinidamente. Pero a medida que el tiempo pasaba y avanzaba en la carrera, me di cuenta de que lo que estaba viendo no respondía a la necesidad que tenía, al menos no exactamente como esperaba. Nunca llegó a mí esa sensación que veía en las personas que me rodeaban, esa sensación de propósito, de estar convencido de lo que se está haciendo, de poder responder una y mil veces que estoy en el lugar correcto. En cambio, y a escasos meses de terminar y con solo un trabajo restante para recibir el cartón, tengo la extraña percepción de que salgo tal y como entré: perdido.

Mi historia es el catalizador para la construcción conceptual de este proyecto. Busco plasmar reflexiones que nacen a partir de mi experiencia durante los últimos años. ¿Cuál es mi lugar en el mundo? ¿A dónde debo dirigirme? ¿Dónde debo buscar? ¿Hay algún propósito para mi existencia? ¿Existe alguna respuesta que pueda realmente darme paz?

Es pertinente aclarar que mi interés específico y el tratamiento general del tema de Tiempos Como Estos viene dado y gira principalmente en torno a la corriente filosófica del existencialismo, en la cual veo en el absurdismo un diverso número de reflexiones similares a mi sentir y pensar y que abordan temas que hacen presencia múltiples veces a lo largo de la construcción de este proyecto.

Además de la línea de lo conceptual, también hay un interés personal en lo técnico y es que el lenguaje de los videojuegos ha sido algo que me ha acompañado desde que tengo memoria. Mi cercanía a los videojuegos me permite hallar en estos una fuente expresiva que me es difícil comparar con otros medios. Sin mencionar que, dejando de lado mi interés personal, considero que para contar la historia que quiero, necesito que exista una dimensión de “libertad” en el producto. Pues no puedo ni deseo obligar a un espectador/jugador a experimentar el proyecto desde mis ojos. En cambio, la intención e invitación es a que cada quien pueda descubrirlo y experimentarlo desde su punto de vista, llevándose reflexiones propias y que se dé una interpretación única por parte de cada usuario.

No quiero decir con lo anterior que mis pensamientos personales no estén en el resultado final, el videojuego habla sobre mí, discretamente y sin saberlo, soy yo indudablemente.

Debido a los puntos expuestos previamente, el género más adecuado para comunicar lo que este proyecto necesita se denomina *Slow Gaming*, término relativamente reciente y que se aborda



mejor en el mapa teórico pero que, para sintetizar, conlleva una aproximación de índole reflexiva, contemplativa, y como el mismo nombre lo indica, lenta. Además, se hace uso de recursos como el mundo abierto (también descrito más a detalle en el mapa teórico) y una cámara en primera persona pues permite que cada jugador tenga el control sobre cómo vivir la historia y cómo interactuar con el mundo que tiene a su alrededor, como la vida misma. Por este motivo, es que juegos como *Zelda: Ocarina Of Time*, *Zelda: Majora's Mask* o *Journey* son referentes esenciales, puesto que las posibilidades que le dan al jugador para que descubra el universo por sí mismo, contando una historia de la que se siente parte y que no avanza sin él, son necesidades de las que sufre este proyecto.

Elijo también un híbrido entre el 2D y el 3D por dos principales motivos: 1. Las fortalezas de cada uno. Por un lado el 2D suele permitir una libertad artística mayor, habilitando al creador a experimentar con elementos que en el 3D serían inverosímiles o limitados. Teniendo en cuenta el concepto del absurdo y el género de fantasía del relato, es seguro que el componente artístico no busque ni pretenda limitarse a la realidad tal cual la conocemos y necesite una flexibilidad que facilita el 2D. El 3D se suma a la fórmula respondiendo a una urgencia del proyecto por sumergir al jugador en el mundo y la historia que se presenta. El 3D ayuda a la inmersión, a sentir que es uno mismo quien vive y altera directamente los acontecimientos narrados en el videojuego. 2. Viabilidad. Trabajar un videojuego enteramente en 3D suele llevar tiempos más largos de producción y exigencias que ni yo ni mi equipo de trabajo podíamos suplir.

Para comprender mejor cómo se vería un híbrido entre 2D y 3D pueden visualizar [este ejemplo](#), se hace uso de una técnica llamada billboarding en un entorno tridimensional, explicada en detalle en el mapa teórico.

Una vez aterrizados los conceptos y entendiendo qué se pretende comunicar exactamente, son ideadas un grupo de mecánicas de juego que acompañan y potencian la parte temática de la mejor manera, haciendo uso de herramientas metodológicas como tableros, listas de reproducción que reúnan tutoriales útiles, entre otras.

Ahora bien, siendo técnicos y precisos, el ensamblaje del proyecto se realiza gracias al motor de videojuegos *Unity*. Tanto ¿qué es un motor de videojuegos? como ¿qué es *Unity*? son preguntas que son respondidas en el mapa teórico. Resumidamente, se refieren al software que facilita el desarrollo de diversos tipos de videojuegos. En *Unity* convergen todos los departamentos

que elaboran el producto, es donde va a parar el arte, las mecánicas de juego, el diseño de nivel, el sonido, la animación, la narrativa, etc.

Concluyendo, el reto de este proyecto se resume con la siguiente pregunta de investigación-creación: ¿cómo realizar el alfa de un videojuego de *slow gaming* híbrido entre 2D y 3D en el que se expongan mis reflexiones acerca de mi búsqueda por un propósito existencial, mediadas por el absurdismo de Albert Camus y a través de una narrativa de fantasía?

## Estado del arte

### **Zelda: Ocarina Of Time (Nintendo, 1998), Zelda: Majora's Mask (Nintendo, 2000)**

Dos de los referentes principales para la construcción de este proyecto son estos dos clásicos de la exploración de mundo abierto en 3D. A pesar de ser dos juegos lanzados al mercado hace más de 20 años, sus mecánicas y la manera en la que fueron construidos se siguen manteniendo vigentes hasta hoy, funcionando como inspiración para la construcción de mundos abiertos en toda la industria actual.

Aunque hay elementos de ambos juegos que servirán en la construcción de este proyecto, el referente estrella y más importante es Majora's Mask.

Empecemos por describir brevemente Ocarina Of Time. Siendo este uno de los juegos que marcó el camino a lo que se convertiría en un estándar para la industria. El salto del 2D al 3D fue algo con lo que se enfrentaron los desarrolladores de los 90's. Ocarina Of Time narra la historia de un pequeño niño, destinado a salvar a la tierra de Hyrule del mal de Ganondorf, el gran déspota Gerudo con hambre de poder. Con esta premisa, bastante básica, pero suficiente para emprender una aventura, se construye un mundo amplio, que es vasto en todos los sentidos, no solo en tamaño, sino también en posibilidades. Un mundo que permite e invita al jugador a experimentar casi por primera vez el potencial del 3D.

Esto es importante no solo por la forma en la que la historia de los videojuegos cambió a partir de aquí, sino porque Ocarina Of Time le muestra al mundo lo inmersivo y absorbente que puede ser vivir un videojuego de esta manera. Cada rincón del mapa tiene algo interesante que contar y es el jugador quien lo mira como quiera, lo descubre a su manera, sin una cámara fija que muestra lo que el desarrollador desee. Somos seres tridimensionales, nuestro mundo y la manera en la que interactuamos con él se rige por esta condición básica. Así, las tres dimensiones en los juegos hacen más sencilla la conexión con un jugador, facilitando la inmersión y posibilitando que se sienta identificado con la historia que está viviendo en la pantalla.

Reconociendo el potencial de esta nueva tecnología, Ocarina Of Time construye unas mecánicas de juego que incitan al jugador a que lo conozca todo y mire en todas las direcciones posibles, porque siempre hay algo que tal vez esté pasando por alto. Se ponen en disposición herramientas que ayudan y permiten que el jugador explore y llegue a sitios previamente

inaccesibles, o simplemente mejoras a algo ya presente que lo hagan más cómodo. Ejemplos de esto son el gancho, que se consigue avanzando casi hasta la mitad de la aventura, y obliga al jugador a echar un segundo vistazo a zonas previamente visitadas para ver si algún lugar inalcanzable ahora tiene algún posible acceso. O la yegua Epona, que no abre nuevas zonas o lugares, pero que sí mejora el movimiento del jugador, permitiéndole ir más rápido y haciendo de la exploración por la llanura algo más ameno.

Finalmente, como punto clave, está la conversación entre las mecánicas de Ocarina of Time y su narrativa. Los desarrolladores entendieron que en los videojuegos la narrativa aporta, un juego no es simplemente una experiencia lúdica, también se pueden contar historias, se puede explotar la interacción del jugador con el videojuego para que sienta que vive lo que está jugando, se sienta protagonista. Y a su vez, las mecánicas no deben ir en una línea diferente al tema, todos los elementos en un producto audiovisual cuentan algo y Ocarina Of Time lo entendió todo a la perfección hace más de 20 años.

Son estos elementos los que no solo hacen a Ocarina Of Time una obra de culto en el nicho de los videojuegos, también lo convierte en uno de los referentes principales de este proyecto. Construir un mundo inmersivo haciendo uso del 3D, que le presente al jugador mecánicas que conversen con el tema que se quiere exponer e inciten a la exploración de un mundo lleno de posibilidades, con un ritmo apropiado y en contexto.

Era necesario entender primero qué elementos de Ocarina Of Time eran importantes para la construcción de mi proyecto antes de pasar a hablar de Majora's Mask, pues todo lo que Ocarina Of Time hace bien funciona de la misma manera en Majora's Mask, así que en ese orden de ideas, lo que aplica para Ocarina Of Time también lo hace inherentemente en Majora's Mask.

Majora's no es uno de los referentes más importantes de este proyecto por su continuismo con respecto a Ocarina Of Time, es de hecho todo lo que hace Majora's y cómo lo hace, que es esencialmente tan diferente a Ocarina Of Time y que marca las bases principales de lo que es Tiempos Como Estos.

Majora's Mask presenta una trama muy distinta a la aventura épica de Ocarina Of Time, mucho más contenida y relacionable, que toca temas como el duelo, el cruel paso del tiempo, la amistad, entre muchos otros. En síntesis, el conflicto se centra en la región de Términa, en una pequeña ciudad llamada Ciudad Reloj, que se está viendo amenazada por la inminente caída de la luna. Skull Kid, un pequeño niño solitario se roba la máscara de Majora's, una máscara antigua

---

con poder ancestral, peligrosa e incontrolable. A lo largo de la historia la máscara manipula a Skull Kid, potenciando sus sentimientos de agobio, frustración y soledad, y lo obliga a causar caos por toda Términa. El papel del protagonista, Link, dentro del juego es detener a Skull Kid y evitar la caída de la luna. El problema es que el tiempo corre y tiene tres días exactos para salvarlos a todos. Cada ciclo de tres días tiene como sentencia la caída de la luna y la destrucción y muerte de la gente de Ciudad Reloj y sus alrededores. Entonces Link debe hacer todo lo que pueda en el tiempo establecido, viéndose obligado a regresar al día uno cada vez que no detuvo el impacto de la luna y borrando casi cualquier avance o acción realizada en esos tres días. A lo largo del juego, el jugador conocerá e interactuará con los habitantes de la región, de los que recibirá peticiones de ayuda que le permitirán conocer más de sus historias. Cada personaje en el juego tiene sus propios problemas, y por la naturaleza del paso del tiempo como mecánica principal, el jugador se verá imposibilitado a ayudarlos a todos.

En la manera en la que Majora's Mask presenta su historia y la interacción con el mundo, lo convierte en uno de los referentes principales del proyecto. El factor de exploración e inmersión presente en Ocarina Of Time se repite aquí, pero es la importancia que le da a sus personajes y sus microrrelatos, la forma en la que temas tan complejos se presentan desde la fantasía con un tono ligero lo que hace que sea precisamente Majora's la elección final.

Microrrelatos como la historia de Anju, una joven enamorada que trabaja en la posada de la ciudad y que está preocupada porque su prometido, Kafei, desapareció misteriosamente. Si decides ayudar a Anju a encontrar a Kafei, te verás envuelto en una historia que consumirá una gran cantidad del tiempo que tienes disponible en el ciclo de tres días. Encontrarás que la razón por la que Kafei desaparece es porque un hechizo cayó sobre él de manos de un malicioso mago, hechizo que convirtió su cuerpo en el de un niño y que le preocupa que su prometida lo vea en este estado. Kafei te pedirá que le des un colgante a Anju y esta promete esperarlo para casarse. Finalmente, al término de los tres días, en los últimos minutos previos a la caída de la luna y la inevitable muerte de la buena gente de Términa, Anju espera a su amado Kafei en la posada, con la esperanza de que llegue para casarse con ella. Kafei, en los últimos momentos de su vida, sin importar que la ciudad esté a punto de ser destruida por la luna, aparece y contrae matrimonio con Anju.

Aunque el jugador pudo acompañar a estos dos amantes y ayudarlos a encontrarse de nuevo para cumplir su último deseo de estar juntos y casarse, nada tiene sentido una vez la luna está casi

---

por caer y el jugador se ve en la obligación de retroceder en el tiempo al día número uno, deshaciendo todo lo que pasó, regresando a Kafei a su estado original de estar perdido y a Anju preocupada por su amado. Incluso si no regresas en el tiempo, las acciones del jugador motivadas por ayudar a esta pareja están automáticamente dejando de lado a una gran cantidad de personajes que podrían requerir de su ayuda. Como la niña que vive en el cañón de Ikana, que tiene escondido a su padre en un clóset en el sótano de la casa, pues una maldición cayó sobre él y lo convirtió en un monstruo. O Romani, la pequeña niña que cuida a las vacas en su rancho, que necesitaba ayuda de alguien que pudiera detener a los aliens que van en busca de su ganado a las 12 de la madrugada de la noche uno. Cuando el jugador decide ayudar a algún personaje está renunciando a ayudar a los demás, sentenciando su destino, e incluso si les ayuda, tendrá que deshacer lo que hizo hasta que pueda detener la caída de la luna.

De esta manera, *Majora's Mask* toca temas trascendentales y maduros con un tono tranquilo y optimista, dos puntos fundamentales en la construcción de este proyecto. A pesar de lo cruel o triste que pueda parecer todo lo que acabo de relatar en el párrafo anterior, cuando juegas *Majora's Mask* no se siente de esa forma. El arte, la música, el diseño de los personajes, el guion y el subtexto, todos los elementos en el juego, encuentran la forma de narrar temas complejos de formas agradables y digeribles.

Además de lo anterior, otro elemento importante de *Majora's* que es importante para mi proyecto es lo absurdo del mundo que crea. Pues se sabe absurdo y el jugador lo entiende absurdo. En esta construcción encuentro inspiración para la creación de un relato que explote de la forma más apropiada la temática y converse con las mecánicas, el arte, el sonido, etc.

En resumen, es en la exploración, el tono, el subtexto, la importancia de los personajes secundarios en la narrativa, la inmersión en un mundo fantástico, lo absurdo y la manera que tanto *Ocarina Of Time*, y especialmente *Majora's Mask*, abordan sus fortalezas que se convierten en referentes clave de este proyecto.

### **Journey (thatgamecompany, 2012)**

Mientras *Zelda* entra como referente sobre cómo entiende al mundo abierto, el tratamiento de su historia, la metodología usada detrás de su desarrollo, la ideación de sus mecánicas, etc., *Journey* llega como una respuesta más específica a las pretensiones finales de *Tiempos Como*

Estos. Pues, a pesar de los puntos a favor de Zelda, tanto Ocarina Of Time como Majora's Mask no dejan de ser, esencialmente, aventuras épicas de un pequeño héroe que debe pelear contra el mal para salvar a los demás. Este proyecto pretende ser una experiencia mucho más contenida, más reflexiva y personal. Así aparece Journey, siendo un ejemplo perfecto de lo que debe ser un juego de *Slow Gaming* y que pone sobre la mesa elementos como el ritmo de juego, la importancia de lo sensorial y un acercamiento más artístico del formato.

En Journey nos ponemos en la piel de un extraño ser humanoide, en medio de un gran desierto. Pronto, gracias al uso de sus recursos visuales, el juego nos hace entender el objetivo final con un movimiento de cámara que encuadra a una gran montaña. Sin un solo diálogo, queda claro qué se debe hacer. A medida que el jugador avanza en el juego se presentan, de forma muy minimalista, un grupo limitado de mecánicas que será necesario usar para abrirse paso por los diferentes escenarios del juego. Poco a poco, a través de cinemáticas y la dirección de arte, Journey nos empieza a comunicar una narrativa, no queda muy claro exactamente qué quiere decir, no es directo, nunca se dice nada textualmente y este es el punto. El relato se abre a las interpretaciones, a las experiencias de cada jugador, este es su propósito. No se esperan grandes habilidades motrices del jugador, ni se le penaliza por equivocarse, en Journey no se puede perder, no hay pantalla de *Game Over*. Mientras se juega Journey uno acaba por darse cuenta de que el objetivo no es más que disfrutar del viaje, contemplar los paisajes, disfrutar de la música, atesorar la compañía de los compañeros que uno se encuentra en el camino.

Tiempos Como Estos toma una gran inspiración en todos estos elementos, pues es una experiencia como Journey la que evidencia que es posible transmitir de formas alternativas, apelando a los sentidos, a la interpretación del jugador y permitiendo que descubra el juego a su modo.

### **Slime Rancher (Monomi Park, 2016), Black Ops 3: Zombies (Treyarch, 2015)**

Tomando los elementos mecánicos y la construcción de una aventura de Zelda, junto con el acercamiento más experimental y *Slow Gaming* de Journey, es necesario sumar como referentes un par de juegos que ayudan a la construcción de la estética y que habilitan el entendimiento de cómo se ve una aventura en primera persona. Teniendo en cuenta que ni Journey ni Zelda, aunque sean juegos en 3D, son juegos en primera persona. Como ya se había explicado en el planteamiento,

la idea de la primera persona viene motivada por el deseo de que el jugador se sienta lo más inmerso posible en el mundo que Tiempos Como Estos propone. Slime Rancher y Black Ops 3 Zombies son ejemplos más prácticos que facilitan el desarrollo del proyecto. ¿Cómo funciona la cámara? ¿Cómo se construyen unas cinemáticas en primera persona? ¿Cómo se implementan las mecánicas? Estas son las preguntas que estos dos referentes ayudan a resolver, funcionan de modo más técnico, para el apartado conceptual y la ideación ya están Journey y Zelda respectivamente.



## Mapa teórico

Para la construcción de este proyecto hay tres conceptos centrales de los que se derivan conceptos más específicos, que constituyen el mapa teórico completo. Estos tres conceptos centrales encapsulan, a grandes rasgos, el apartado teórico utilizado para la materialización del producto final.

### 1. Videojuego

La definición de videojuego que usaremos en este mapa teórico viene de la mano de Nicolas Esposito, investigador de la Université de Technologie de Compiègne, que reunió diversas definiciones sobre el concepto y las sintetizó en una sola: “Un videojuego es un juego en el cual jugamos gracias a un aparato audiovisual y que además puede estar basado en una historia” (Esposito, 2005).

Aunque en primera instancia pueda parecer obvio o excesivamente simple, la razón por la que esta descripción funciona tan bien es porque es precisa. Empezando por la reafirmación de que un videojuego sigue, efectivamente, siendo un juego. Nicolas acompaña su definición con un desglose del por qué la considera adecuada. Primeramente se hace necesario definir qué es un juego. En palabras del mismo Esposito (2005), fundamentado en Roger Caillois, un juego es “Una ficcional, impredecible, e improductiva actividad con reglas, con límites de tiempo y espacio, y voluntaria”. Hay más acepciones y matices en el mismo concepto de juego, pero para el uso que se le va a dar en este proyecto, esa definición es más que suficiente.

Pasando a hablar del verbo “jugar” conjugado en la definición que da Nicolas como “jugamos”, esta actividad se describe de la siguiente manera: “Jugar es el espacio para moverse libremente dentro de una estructura más rígida. Jugar existe a la par gracias a y también a pesar de las estructuras más rígidas de un sistema” (Zimmerman, 2004). A modo de ejemplo, y en el marco de un videojuego como Tiempos Como Estos, entendemos el “espacio para moverse libremente” como todos los elementos que están en el juego y que comprenden, a su vez, sus las reglas: escenarios, mecánicas de juego, objetivos, interacciones, entre otros. Y “las estructuras más rígidas de un sistema” son las reglas que

se construyen para que, haciendo uso de estos elementos, el jugador progrese: limitadores, progresión preestablecida de juego, áreas inaccesibles hasta completar determinadas tareas, etc.

Sumado a lo anterior, algo que el autor también comprende en su definición de jugar, y que es de alto valor para el proyecto, es el concepto de “la partida”, se puede entender como jugar de manera voluntaria, durante un determinado límite de tiempo y en un espacio limitado, aceptando libremente una serie de reglas y, a su vez, involucrándose en el proceso para un disfrute personal, acompañado de tensión y gozo siendo consciente de que todo es “alterno” a la vida ordinaria (Huizinga, 1995).

Continuando con la definición de Nicolas, sigue el “aparato audiovisual”, tal vez la parte más importante al momento de diferenciar un juego convencional de un videojuego. Esposito (2005) lo describe de la siguiente manera:

El aparato audiovisual del que estoy hablando es un sistema electrónico con capacidades computacionales, dispositivos de entrada (controles, mouse, teclado, etc.), y dispositivos de salida (pantalla, parlantes, etc.). Puede ser un juego de *arcade*, una consola de videojuegos, una consola portátil, un computador, un asistente personal digital, un teléfono, etc. Significan que tenemos interacciones humano-computadora y que los videojuegos pueden ser entendidos como interfaces de usuario. De este modo, podemos hablar de interactividad.

Finalizando, gracias al aparato audiovisual aparece un concepto propio de los videojuegos que ha sido su gran factor diferenciador: El *gameplay*. Según Rouse (2004), “El *gameplay* es el componente de los juegos de computadora que no se encuentra en ninguna otra forma de arte: interactividad. El *gameplay* de un juego es el grado y naturaleza de la interactividad que incluye un juego”.

### **1.1. Motor de videojuegos (Unity)**

Un motor de videojuegos (o *game engine*, del inglés) puede verse como un paradigma para la realización de videojuegos, es una pieza de software que permite,

a través de factores comunes, el ensamblaje de un proyecto final. Videojuegos realizados con un mismo *game engine* pueden ser muy diferentes entre sí, pero compartirán el mismo núcleo, Barczak y Woźniak (2019) lo resumen así:

Un *game engine* es un software que facilita la producción de juegos para plataformas tales como computadores de escritorio, consolas y dispositivos móviles. Además de ser editores especializados, los motores de videojuegos ofrecen funcionalidades listas para usar que pueden ser aplicadas por los usuarios. Una gran ventaja de usar un motor de videojuegos es la posibilidad de reusar. Los motores de juegos son un ejemplo de software que aísla la lógica rígida y las reglas del juego, de componentes fácilmente modificables y expandibles, que pueden ser usados repetidamente de una manera que no requiere grandes modificaciones.

De esta forma, un motor de videojuegos evitará que el usuario deba entender todas las lógicas computacionales detrás de cada detalle de un videojuego, en cambio, permite a creadores menos experimentados lograr los resultados deseados a través de diversos módulos preprogramados.

Aunque existen un gran número de motores de videojuego, la elección para este proyecto fue *Unity*. El motivo principal se debe a una cuestión de popularidad, siendo este el motor más usado en el mundo por una enorme comunidad de desarrolladores independientes. Por esta razón encontrar soluciones en la red se hace más sencillo:

Debido a varios factores el motor más amigable con el usuario y fácil de aprender para personas con habilidades de programación es *Unity*:

- El lenguaje C# parece ser simple y más satisfactorio de usar que el lenguaje C++ usado en otros motores.
- Muy buena documentación.
- Un gran número de plantillas y proyectos de ejemplo listos para usar.
- Una interfaz de usuario simple, clara y fácilmente configurable.

- Una comunidad activa y numerosa construida alrededor del motor. (Barczak y Woźniak, 2019).

*Unity*, como otros motores, cuenta con módulos (mejor conocidos dentro del programa como componentes), estos son los encargados de añadir funcionalidades indispensables en el juego. A continuación, enlistaré algunos de los más utilizados en *Tiempos Como Estos*. (Las descripciones son adaptaciones de su respectiva documentación en el *Unity - Manual*)

### **1.1.1. Sprite Renderer y Mesh Renderer**

Ambos componentes son los encargados de dibujar en pantalla los elementos visuales del juego. Por un lado el *Sprite Renderer* dibuja elementos bidimensionales, mientras que el *Mesh Renderer* dibuja objetos tridimensionales.

### **1.1.2. Audio Source**

El componente *Audio Source* permite asignar clips de audio y se encarga de que se escuchen en la escena. Dependiendo de las configuraciones que se le apliquen, puede hacer que el audio sea espacial (es decir, genera la sensación de que el sonido viene de una posición en concreto), o extradiegético. También se le pueden aplicar diversos efectos como *pitch* alto o bajo, *mute*, *reverberación*, etc.

### **1.1.3. Animator**

El componente *Animator* sirve para reproducir las animaciones que hayamos creado previamente dentro de *Unity* en el panel *Animation*. Además de reproducirlas, tiene funciones para crear transiciones entre diferentes

animaciones, mantener animaciones en *loop* o activar animaciones según ciertos parámetros.

#### **1.1.4. Collider**

Los colliders son una de las partes fundamentales en la creación de cualquier videojuego, son los encargados de emular las colisiones entre diversos objetos en una escena. También permiten crear limitaciones para, por ejemplo, el jugador. Los colliders son objetos invisibles con formas como cajas (box collider), esferas (sphere collider), cápsulas (capsule collider), entre otros. A modo de ejemplo, si tenemos un objeto en el juego que tiene físicas aplicadas, necesitaremos crear un suelo con un collider para evitar que el objeto caiga infinitamente al vacío.

#### **1.1.5. C# Script**

La documentación de *Unity* describe los scripts de C# de la siguiente manera:

La programación de scripts es un ingrediente esencial en todos los juegos. Incluso el juego más simple necesita scripts para responder a las entradas (input) del jugador y asegurar que los eventos del juego se ejecutan en el momento adecuado. Además, los scripts pueden utilizarse para crear efectos gráficos, controlar el comportamiento físico de objetos o incluso implementar un sistema de inteligencia artificial para los personajes del juego.

Gracias a los códigos creados con C# es posible generar mecánicas de juego y, eventualmente, el *gameplay*. Estos son los encargados de hacer conversar a los componentes expuestos previamente. Si es necesario que un audio empiece a sonar luego de que el jugador colisione con un objeto, es un

script el que se encarga de manejar ese comportamiento, llamando a los componentes *Audio Source* y *Collider*, por ejemplo.

## 1.2. Mecánicas de juego

El concepto “mecánicas de juego” puede llegar a ser algo ambiguo. Diversos autores lo definen de formas muy distintas, no existe un consenso general acerca de qué características las determinan. La forma en la que se asume este concepto en este proyecto va por dos líneas, por un lado, se pueden entender como una especie de sinónimo de las reglas (Hunicke, 2004), y por otro, se les ve como herramientas que permiten la interacción con el mundo que existe en el videojuego. Järvinen (2008) define más precisamente esta última línea de la siguiente manera:

[Una mecánica de juego es] una característica funcional del juego que describe un medio posible, preferido o alentado con el que el jugador puede interactuar con los elementos del juego mientras intenta influir en el estado del juego en cuestión hacia el logro de un objetivo.

Este proyecto entiende a las mecánicas como una combinación de ambas descripciones, inicialmente partiendo de la planteada por Järvinen pero asumiendo que, precisamente por su funcionamiento, las mecánicas de juego terminan derivando, de manera inevitable, en sus reglas, como lo plantea Hunicke. Las reglas nacen donde las mecánicas encuentran sus limitaciones. Por ejemplo, si tomamos una mecánica de recolección de materiales (presente en *Tiempos Como Estos*), su funcionamiento indicará cuáles son las reglas. En este caso, la mecánica en cuestión permite recolectar materiales indefinidamente, pero tiene la limitación de que solo se podrá cargar con un tipo de material a la vez. Si el jugador recolecta un material de diferente tipo al que tiene en su inventario, de manera automática reemplazará al anterior y perderá toda la cantidad que haya recolectado. De esta manera, nacen las reglas del juego, es imposible hablar de las mecánicas sin que estas determinen qué puede hacerse y qué no, pues van de la mano.

### 1.3. Diseño de nivel

El diseño de nivel, contrariamente a lo que la palabra “diseño” pueda indicar en principio, no tiene mucho que ver con el apartado artístico o estético del videojuego. El diseño de nivel se centra en la experiencia del jugador, busca maneras de hacerlo interactuar con el mundo en un orden específico y bajo unas lógicas específicas. En palabras de Phil Co (2006): “Los diseñadores de niveles crean el espacio y los entornos por los que te mueves y experimentas mientras juegas videojuegos”.

El diseño de nivel es un ejercicio de ponerse en la piel de un jugador y pensar qué lo podría motivar a explorar un mundo, qué elementos se pueden disponer, dónde disponerlos y cómo disponerlos para permitirle avanzar de manera orgánica. Johansson (2014) lo plantea en los siguientes términos:

El enfoque para un diseñador de niveles es crear una experiencia y un reto para el jugador. Cómo se vea la disposición y el diseño finalmente [...] no es el enfoque del trabajo del diseñador de niveles. El enfoque es crear una experiencia y la disposición y el diseño de ciertas áreas u objetos son medios para conseguirlo.

Johansson (2014) además reitera que el ejercicio del diseñador de niveles no es artístico, exponiendo lo siguiente:

Mientras que un artista de niveles diseña ciertos objetos (gráficos, tales como sillas o árboles), un diseñador de niveles debe tener una visión guía sobre cómo el arte, el *gameplay* y las luces van a interactuar y crear la experiencia final.

### 1.4. Mundo abierto

El mundo abierto es descrito casi de la misma forma por la mayoría de los portales especializados en videojuegos que se pueden encontrar en internet. Para esta definición me basaré en el portal *gameopedia* y su artículo introductorio a los videojuegos de mundo abierto.

Un videojuego de mundo abierto tiene diversas características que lo diferencian del resto de géneros. La no-linealidad, la libertad para moverse en un gran entorno, las pocas restricciones para experimentar el videojuego, el énfasis en la exploración, un mundo que cambia dependiendo de las acciones del jugador, etc.

Existen múltiples maneras de crear un videojuego con estas características, destacando dos en concreto: la pre-creada y la procedural.

La generación pre-creada consiste en construir un mundo abierto a mano, el desarrollador debe encargarse de posicionar en su sitio cada elemento que vaya a albergar el mundo, desde un árbol hasta un personaje.

Por otro lado, la generación procedural se encarga de crear un mundo automáticamente a partir de datos suministrados por el desarrollador. Con estos parámetros la computadora crea un mundo aleatorio que puede cambiar dependiendo del jugador.

Para la construcción de este proyecto son importantes las características antes mencionadas, puesto que permiten el desarrollo de una historia en la que el usuario se pueda ver inmerso, un mundo que pueda conocer a su ritmo, destapando todo lo que tenga por ofrecer. En este caso, la aproximación buscada está más en la línea de un mundo abierto pre-creado antes que generado proceduralmente. Cada elemento de este universo importa y no es algo que pueda permitirse dejar al casi azar de una computadora.

### **1.5. Billboarding**

Entrando un poco al terreno de lo estético, otro factor diferenciador de este proyecto es la integración 2D-3D haciendo uso de la técnica del *Billboarding*.

La historia de esta técnica es bastante antigua en el mundo de los videojuegos, uno de sus referentes más claros y conocidos es Doom (1993),



videojuego en primera persona en un entorno tridimensional. En principio, debido a las limitaciones técnicas de la época, la solución a la que llegaron los desarrolladores para poder continuar con la construcción de este proyecto fue introducir elementos en 2D en escenarios en 3D. De la siguiente manera:



Si nos fijamos bien, los personajes enemigos que se ven en este *frame* no son modelos 3D, son *sprites* en 2D que siempre observan al jugador.

En esto consiste esta técnica, el portal *Relativity* del *Western Sydney Institute* lo describe así:

Un billboard incluido en un videojuego siempre estará orientado para observar a la cámara. A medida que la cámara se mueve, el objeto estará orientado para mirar hacia ella. La misma teoría puede ser aplicada para causar que un objeto siempre mire hacia otro objeto dentro del juego. Por ejemplo, se puede hacer que una cabeza siga otro objeto dentro del juego. (2013)

Aunque en un principio el uso de esta técnica se reducía a limitaciones técnicas, la realidad es que los efectos visuales que generaba eran muy únicos. Son imágenes muy reconocibles y dan libertades artísticas poco vistas en el mercado actual, donde cada vez se toman menos riesgos en la construcción de un videojuego, especialmente en la industria dominante.

## 2. Slow Gaming

Ya teniendo bien definido el formato que usa este proyecto y sus conceptos clave, se debe hablar del abordaje específico que se le dará. El *slow gaming* (traducido al español como jugar lento) es una corriente algo novedosa, no hay un registro (que yo haya podido verificar) de que este término fuera utilizado antes del 2014. Su primera aparición se da en un blog de Ishac Bertran (2014) donde los describe como “Los *Slow Games* (juegos lentos) son videojuegos físicos con una baja frecuencia de interacción: un movimiento al día”. Esta manera de entender a los *Slow Games* se ha visto modificada con el paso del tiempo, pues hasta hoy se puede entender a los *Slow Games* como “[...] una tendencia en auge, en la que los juegos cambian las anteriores cualidades por un ritmo tranquilo y pausado, en ambientes visualmente trabajados y con una música envolvente para, sencillamente, disfrutar”. (Forbes, 2023).

No obstante la realidad es que los juegos popularmente catalogados como *Slow Games* no son nada nuevos. Desde el siglo pasado existen ejemplos de juegos que comparten características con los hoy denominados *Slow Games* (Navarro, 2021), el movimiento del que se está hablando en la actualidad es solo una forma de nombrar algo que hasta este momento no tenía nombre. Es tan novedoso el concepto que hasta ahora no parece haber una definición concreta formal.

Aunque precisamente es esta ambigüedad en su concepto en la que baila este proyecto. No hay un acuerdo generalizado de lo que es y no es *Slow Gaming* y por eso Tiempos Como Estos técnicamente es, y al mismo tiempo no es, un *Slow Game*.

Navarro (2020) lo explica mucho mejor así:

Se diría que en realidad no hay una sola cosa llamada slow game sino una familia de ideas con rasgos compartidos: jugar despacio a un juego, tomarnos nuestro tiempo para saborear y jugar menos, bajar el ritmo de la industria y la cultura, juegos de ritmo lento que pretenden capturar la espesura del tiempo, experiencias cálidas y sin prisa que nos reconfortan, experiencias de placentera monotonía. Y lo que las une a todas, de nuevo, es esa resistencia a la aceleración, esa idea casi salvífica de lo lento.

La razón por la que tomo la decisión de catalogar a este juego como un *Slow Game* es, propiamente, por lo que expone Navarro en la última línea de la cita, la resistencia a la aceleración. Tiempos Como Estos explora esa idea desde el absurdismo y el sentido de la existencia subjetivo (conceptos explicados más adelante en este mapa teórico), sus características e intencionalidades se ven reflejadas en lo que, al menos para un gran número de personas, se cataloga como *Slow Gaming*.

¿Cuáles serían, entonces, las mecánicas centrales del slow game? ¿Qué acciones lo definen? Una primera lista preliminar podría incluir, aunque no sean exclusivos de este tipo de juegos, caminar, esperar (Shenmue, Yakuza), sentarse (Life Is Strange, Old Man's Journey, Abzû), descansar (Death Stranding, Hungry Hearts Diner), conversar (Far From Noise, Wheels of Aurelia) y contemplar. (Navarro, 2020).

### 3. Absurdismo

La filosofía del absurdo es la corriente que acompaña las reflexiones subjetivas detrás de este proyecto. De aquí parte en gran medida el pensamiento que se representa en el apartado conceptual de Tiempos Como Estos (y que ayuda a darle nombre). El absurdismo de la mano (principalmente) del autor Albert Camus moldea y guía lo que este proyecto quiere comunicar finalmente. Cuartago (1986), tomando como referencia la obra de Camus, describe el absurdo de la siguiente forma:

Todo comienza, dice Camus, "con esa lasitud teñida de asombro". Esa lasitud se halla al final de los actos de una vida maquinal, suponiendo por su parte el comienzo de una nueva existencia -se despierta una conciencia interior por medio del asombro. Pero eso provoca un estado de inquietud que exige el suicidio o el restablecimiento de la situación anterior. [...] El mundo cambia radicalmente, el orden y la importancia relativa de los elementos que lo componían quedan inmediatamente subvertidos. Se produce una descolocación radical. Se pierde todo

sentido. El mundo se muestra extraño y espeso. Esta extrañeza y esta espesura son lo absurdo.

Partiendo desde esta descripción, vamos a descomponer los elementos más importantes del absurdo para la construcción de este proyecto.

### **3.1. La lucidez o el despertar:**

En la filosofía del absurdo hay un momento al que se le han adjudicado diversos términos. Algunos autores hablan de la “lucidez”, otros del “despertar”. Lo que es común a todos es lo que pretenden transmitir. En síntesis, la lucidez o el despertar se refieren al momento en el que la persona se hace consciente de su condición de existencia absurda. Describen que la vida no tiene una explicación razonable, que no hay sentido alguno, de acuerdo con Blanco (2009): “Aquél sentimiento nace del choque, en principio insuperable, entre el deseo de unidad, de justicia, de libertad, de sentido que conforma el corazón del hombre y el silencio del mundo. El divorcio entre el hombre y su vida, entre el actor y su decorado es el sentimiento del absurdo”.

Este momento es, inicialmente, un proceso al que se le asigna una connotación negativa, es un momento acompañado de una sensación de infortunio y desesperación. Savater (1980), reflexionando sobre la obra de Ciorán, autor que guarda ciertas similitudes con las visiones de Camus, lo describe así:

[...] el que despierta no abre los ojos a una realidad positiva, sino que más bien percibe los vacíos que agujerean el texto del mundo; más que emborracharse de luz, el despierto se sensibiliza de la oscuridad fundamental que la policromía ilusoria de lo que hay pretende enmascarar.

Sin embargo, el momento de lucidez trae consigo un poder que no se tenía previamente: el control. Camus defiende que no es sino hasta que se llega al momento del despertar que, finalmente, la persona tiene la capacidad de asumir la

responsabilidad de sus propias acciones. Antes de esto se estaba en un estado de pasividad, a la espera de que algo más suceda, según Camus (1942):

Lo principal está ya hecho. Tengo algunas evidencias de las que no puedo apartarme. Lo que sé, lo que es seguro, lo que no puedo negar, lo que no puedo rechazar, eso es lo que cuenta. Puedo negar todo en esta parte de mí mismo que vive de nostalgias inciertas, salvo ese deseo de unidad, esa apetencia de solución, esa exigencia de claridad y cohesión. Puedo refutar todo en este mundo que me rodea, me hiere o me transporta, salvo ese caos, ese azar rey y esa divinidad equivalencia que nace de la anarquía. No sé si este mundo tiene un sentido que lo supera, pero sé que no conozco ese sentido y que por el momento me es imposible conocerlo.

### **3.2. La rebelión:**

Al llegar a este punto, el absurdismo de Camus propone un abordaje al problema del sinsentido de la vida. ¿Qué se puede hacer cuando no hay nada que justifique la acción de vivir? La respuesta de Camus es absoluta: rebelarse. Para esto, Camus (1942) hace uso del conocido mito de Sísifo, a modo de metáfora:

Sísifo enseña la fidelidad superior que niega a los dioses y levanta las rocas [...] Este universo en adelante sin amo no le parece estéril ni fútil [...] El esfuerzo mismo para llegar a las cimas basta para llenar un corazón de hombre. Hay que imaginar a Sísifo dichoso.

El ejercicio de subir la piedra a la cima de la montaña, aun sabiendo que volverá a caer eternamente, representa el “castigo” de estar vivo sin tener una respuesta al sentido. Pero Sísifo lo reconoce y lo acepta. Así, encuentra una forma de disfrutar lo que inicialmente era su pena, es en ese momento donde le gana al absurdo.

Yo grito que no creo en nada y que todo es absurdo, pero no puedo dudar de mi grito y tengo que creer por lo menos en protesta. La primera y la única evidencia que me es dada así, en la experiencia absurda, es la rebelión (Camus, 1951).

Gracias al reconocimiento del absurdo y de la posterior rebelión, es que el ser humano recupera su condición de libertad, su sentido. La filosofía del absurdo, consecuentemente a la idea de que no existe un gran propósito existencial, defiende que el sentido de cada ser humano debe ser subjetivo. Está en las manos de cada individuo entender y asumir la tarea de darle justificación a una existencia absurda.

### **3.3. Sobre la esperanza:**

De la caja de Pandora en que bullían los males de la humanidad, los griegos hicieron salir en último término a la esperanza, como el más terrible de todos. No conozco símbolo más conmovedor. Pues la esperanza, contra lo que se cree, equivale a la resignación. Y vivir no es resignarse (Camus, 1938).

Como último elemento importante para la construcción de este proyecto está la idea de la esperanza y cómo la entiende Camus y su filosofía de lo absurdo. Ya hasta este punto he desarrollado a grandes rasgos los motivos por los cuales el absurdismo se opone a la idea de la esperanza. Y es que ésta no es más que una respuesta escapista del dilema de la existencia humana. Es un acto distractor que evita que el individuo llegue, satisfactoriamente, a controlar los actos de su propia vida, como dice Málishev (2000): “Buscar lo verdadero no significa buscar lo deseable; es preferible vivir iluminado por el sentido de la realidad, por severa que sea, que alimentarse de ilusiones o resignarse a la mentira, por consoladora que pudiera ser”.

En definitiva, concluyo este mapa teórico con una cita que encapsula perfectamente el apartado conceptual de Tiempos Como Estos. La idea del sentido

subjetivo de la vida, del yo que decide por qué vale la pena vivir y que, finalmente, decide existir por lo que la vida, incluso en su sinsentido, puede brindar.

Además, la disposición a lo peor no excluye, sino que presupone disfrutar la vida en el presente. Cuando el hombre abriga la confianza en una remuneración en el más allá, se inclina a menospreciar las posibilidades de la alegría terrenal. A diferencia de la confianza religiosa que trata de inventar algo que es mejor que la misma vida, la conciencia finita se encamina hacia la construcción de una vida mejor aquí y ahora. La vivencia del absurdo se aleja del ajetreo sobre el “sentido” en el más allá y agudiza la sensibilidad del hombre, lo abre en cada instante a todas las sensaciones que lleva consigo. El único valor inherente a la conciencia absurda resulta, pues, la lucidez y la plenitud de las vivencias. [...] Solo el hombre que tiene la conciencia de lo absurdo comprende que antes no era un ser verdaderamente libre, era un esclavo del fantasma del futuro, un dignatario de la esperanza, un funcionario de su oficio. Al adquirir la experiencia de lo absurdo, el ser humano empieza a comprender que todos estos objetivos y justificaciones no poseen ningún sentido absoluto y que él, como un ser mortal, no se reduce a sus funciones sociales, por importantes que parezcan (Málishév, 2000).

## Metodología

**Tableros**: como punto de partida para la construcción del proyecto, desde el punto de vista metodológico, el ejercicio más esencial para la conceptualización de cualquier punto clave del desarrollo parte del uso de tableros y notas. Ya sea desde la caracterización de un personaje, hasta el diseño de los posibles niveles y escenarios, la mayoría de los componentes importantes se discuten primero en torno a un tablero, a modo de lluvia de ideas, anotando y subrayando cualquier cosa que se pueda considerar útil y depurando cada idea que no sirva para lograr el objetivo final. En un primer momento, cualquier cosa vale, ignorando la viabilidad de lo que se escribe. Este es un ejercicio que ha acompañado al proyecto desde el principio hasta los últimos días de su desarrollo, siendo fundamental para su culminación. A medida que se avanza, las ideas que salen de este ejercicio están cada vez más depuradas, empezando a considerar su viabilidad aporte al objetivo.

**Apuntes con Markdown**: Markdown es un formato de texto plano que prioriza la legibilidad de los apuntes. Es especialmente útil para programadores, puesto que permite con mucha facilidad escribir código formateado. Es decir, trozos de código que se ven como se verían en un editor convencional (*IDE*). La razón por la que tomar apuntes con Markdown es un punto fundamental de la metodología de este proyecto, es porque para el desarrollo de un videojuego se deben tener bases sólidas de programación y, más importante en este caso, conocimientos más avanzados, específicamente de programación orientada a objetos (POO). Para el estudio apropiado y óptimo de cursos en línea es imprescindible una herramienta que permita almacenar la información de forma organizada, limpia y personalizada. A pesar de que existan un gran número de portales web con la misma información que puede resultar en los apuntes, el hecho de que sean apuntes personales fomenta el aprendizaje y entendimiento apropiado de los temas. Incluso si el mismo objetivo puede ser logrado con apuntes en otros formatos más clásicos, encontré en Markdown la herramienta óptima para este trabajo.

**Listas de YouTube**: teniendo en cuenta que no dejo de ser un comunicador audiovisual y multimedial, y nuestro énfasis no está en los videojuegos propiamente, otro punto de gran ayuda e importancia en la metodología ha sido la creación de múltiples listas de vídeos útiles para lograr lo



que quiero con el juego. Entendiendo que por su naturaleza es sencillo encontrar personas que ya han llegado a los resultados que este proyecto ha requerido, seguramente diferente en el cómo, pero no tanto en el qué. Basarme en el camino que otra persona antes de mí pavimentó, me ha permitido lograr mis objetivos con mayor facilidad.

**Documentación de Unity, portales web como StackOverflow o Unity Forum:** de igual manera que las listas de YouTube, hay una enorme cantidad de información sobre desarrollo para videojuegos en Unity dentro de su documentación oficial, útil para dudas generales y fuente de información precisa sobre algunas características del motor. Luego, en el mismo grupo, sitúo portales web como StackOverflow o el mismo Unity Forum. Estos cumplen funciones más específicas, en estos se habilita la posibilidad de preguntar por cualquier problema del que no encuentre una solución en la documentación oficial. Bugs específicos del juego, comportamientos inesperados y paquetes desarrollados por otros usuarios. Cabe reiterar que, en este punto, al igual que en las listas de YouTube, lo más probable es que otras personas de la comunidad hayan atravesado los mismos problemas que pueden potencialmente presentarse en el desarrollo de cualquier videojuego, lo que facilita solventarlos de manera autónoma.

**GitHub:** Github es una plataforma diseñada para desarrolladores que permite compartir repositorios de proyectos de diversa índole. En este caso, se ha hecho uso de la plataforma para compartir los archivos del videojuego y permitir un trabajo colaborativo, de forma que se abra la posibilidad para otras personas de incluir componentes como el sonido o el arte. Además de facilitar las copias de seguridad constantes en caso de que algo salga mal. Otra gran ventaja de esta plataforma es que permite ver los avances del proyecto día tras día, ejercicio que es especialmente útil para la bitácora.

## Resultados

Antes de leer el apartado de resultados de este proyecto es recomendable jugar Tiempos Como Estos, pues la experiencia es altamente visual y resulta complejo hablar en detalle si no se conoce con anterioridad lo que se está exponiendo. Aun así, se realizará un esfuerzo por detallar cada elemento necesario para el entendimiento general de este punto de la hoja de ruta.

Rescatando un poco las primeras líneas del planteamiento de este proyecto, se hace necesario separar los resultados en dos ejes: el conceptual y el técnico.

### Desde lo conceptual:

No cabe duda de que Tiempos Como Estos es un proyecto con una naturaleza poco usual, la realidad es que utilizar al videojuego para exponer reflexiones personales acerca del sentido de la vida, el propósito existencial y el lugar que ocupamos en el mundo y en la sociedad, no es la ruta más lógica. El reto partía desde ahí, cómo cuestionar al formato, qué posibilidades daba y cómo explotarlas para hacer algo diferente, algo que, incluso con antecedentes, sigue siendo extraño y difícil de describir. En el resultado final se logran percibir esbozos de una intencionalidad que no alcanza a llegar a su destino final por meras cuestiones de tiempo, pero que tiene claro qué pretende y qué quiere comunicar.

Tiempos Como Estos construye una narrativa experimental, donde no hay diálogos, los personajes no tienen nombre y los objetivos no se indican textualmente. Esta inspiración sale de manera directa de uno de los referentes situados en el estado del arte: *Journey*. No me era posible transmitir lo que pensaba y reflexionaba de otra forma, la única respuesta que encontré para manifestar mis ideas fue la que acabó en la primera alfa del juego. No me sentía cómodo escribiendo diálogos, caracterizando personajes, poniendo en sus bocas palabras que nunca dijeron, especialmente cuando tenemos en cuenta que los personajes del proyecto acaban tomando inspiración en mi familia, en mis seres queridos y las personas más cercanas a mí. ¿Qué derecho tengo como narrador para asignarles a estos personajes detalles tan precisos? Finalmente, tomé la decisión de no hacerlo.

¿Cómo transmitir entonces el mensaje que el proyecto quiere comunicar? Los recursos visuales y narrativos a los que terminé acudiendo son principalmente los siguientes:

**El orbe de luz:** el orbe transmite la idea del gran sentido de la vida, de una respuesta superior al gran cuestionamiento por la razón de la existencia. Cuando aparece por primera vez baja de los cielos, atraviesa al jugador y le da la sensación de estar pleno. A través del orbe de luz represento lo que el absurdismo llama la esperanza, la idea idílica y utópica de que hay una razón para todo, de que todos tenemos un lugar en el mundo que da explicación a una vida que puede llegar a ser tan bella como insípida. Pero, al finalizar la experiencia y alcanzar ese orbe, la situación es otra, el mensaje que se transmite, desde el punto de vista del propio Camus, sería catalogado como realista. No hay un gran sentido, no existe un gran propósito ni tenemos un papel predefinido en este plano existencial.

**El brillo:** a lo largo de la experiencia se manifiesta, temporalmente, un halo de luz brillante que rodea al jugador. Cuando el orbe de luz lo atraviesa por primera, vez justo al empezar el juego, este último se ilumina intensamente de amarillo. El brillo cumple con la función de exteriorizar lo que el personaje protagonista está sintiendo, lo que se hace necesario desde el punto de vista conceptual no solo para transmitir la idea inicial del orbe como gran propósito existencial, o la esperanza, término usado más adecuadamente por los absurdistas, sino también para futuras interacciones en las que diferentes fuentes generan en el protagonista sentimientos semejantes. Estos sentimientos se exteriorizan con diversas variaciones, a veces son de un color morado, otras veces de rojo, representando que el sentido de la vida no tiene una sola fuente, tiene varias y, además, no siempre luce igual.

**Los personajes:** los personajes son un punto del proyecto que pretendía ser más de lo que acabó siendo, debido en gran medida al tiempo. Tenían la función de expresar el mensaje del sentido subjetivo de la vida, abordado en el mapa teórico. En Tiempos Como Estos, los personajes le transmiten al jugador sensaciones semejantes a las que transmite el orbe (de nuevo, en forma del brillo). La idea era repartirlos a lo largo del juego y darles eventos opcionales que compartían actividades tan mundanas como caminar o cocinar. De estas intenciones solo queda un ejemplo en medio del pueblo, con una mujer que observa unas palomas. Si el usuario decide interactuar con esta activará una secuencia donde las palomas llevarán a cabo una escena de telenovela. Durante la secuencia, el brillo rodeará al jugador sutilmente, muy diferente al orbe que iluminaba al protagonista bruscamente. Aquí se evidencian dos detalles muy importantes: 1. Que el brillo escale de manera sutil y no inmediata comunica la idea de que a veces es fácil pasar por alto un momento donde se está sintiendo felicidad o plenitud sin darse cuenta y 2. Que estas interacciones sean

opcionales transmite el mensaje de que, por momentos, envuelto en la labor de encontrar ese gran propósito existencial, puedo llegar a obviar actividades que me generan la satisfacción que tanto tiempo paso buscando en sitios equivocados.

**El mundo:** el mundo del juego está compuesto por un grupo interconectado de islas flotantes en medio de la nada. Esta es mi interpretación fantástica de una ciudad como Medellín, envuelta en sus montañas, donde da la sensación de que no hay nada más allá. Es mi visión subjetiva del mundo que me rodea, estructuralmente hablando. Un mundo que tiene todo lo que he conocido y conozco, pero que, también en ocasiones, puede potenciar una sensación de encierro y soledad. Esta construcción pretende aumentar al máximo el interés de un jugador por perseguir el orbe que se mueve a lo largo de las islas, porque, finalmente, ¿qué otra cosa hay por hacer en una zona tan limitada? Así es como transmito la sensación que he tenido durante mucho tiempo, pero que, acompañada por los puntos anteriores, está sujeta a matices y no es blanco o negro.

Las anteriores son soluciones muy sencillas y directas, pero, al mismo tiempo, eficaces para comunicar un mensaje muy concreto, reconociendo nuevamente que el juego renunció a los diálogos y las textualidades a favor de una narrativa experimental que fomenta sobre todo la interpretación.

Cada vez que experimento de nuevo *Tiempos Como Estos* acabo viendo las diferentes reflexiones que tuve al crearlo, de tanto en tanto el brillo que ilumina al jugador en medio de la partida representa felicidad, sabiduría, plenitud. A veces leo en sus personajes júbilo, alivio o tristeza. *Tiempos Como Estos* representa el sentido cambiante de la vida, de un mundo que no para y que nunca es constante. Precisamente, de ahí viene el nombre, como ya había explorado en el mapa teórico cuando describía al absurdismo, explicaba que para los absurdistas el sentido de la vida no viene dado, no es inherente al ser humano, es más bien un trabajo subjetivo, cada quien es responsable de darle un sentido a su propia existencia, y para mi caso, son los momentos que vivo con las personas que amo, las actividades que realizo, momentos como estos en los que estoy por concluir este gran trabajo, en los que estoy por concluir mi estadía en la Universidad de Antioquia después de cinco años y me regreso a reflexionar sobre lo vivido. Por eso finalmente el proyecto recibe ese nombre, porque son precisamente "*Tiempos Como Estos*" los que hacen que para mí tenga sentido estar vivo.

**Desde lo técnico:**

El punto de partida para hablar de este apartado del proyecto es la comunicación que se logró generar entre lo conceptual y lo técnico. Ya expuse algunos de los elementos que definen la experiencia conceptual que se materializó en el videojuego. Sin embargo, estos elementos no solo cumplen con comunicar un mensaje, también ayudan a que, desde el punto de vista del diseño de nivel, exista progresión.

El ejemplo más claro de esto es el orbe de luz. Sus funciones conceptuales ya han sido explicadas, a ellas se le suma la dinámica de persecución que se fomenta a lo largo de todo el juego. Cuando la historia se inicia hay una interacción entre el orbe y el jugador que lo invita a seguirlo. De ahí en adelante el objetivo será alcanzarlo. Cada vez que logra acercarse el orbe se aleja una vez más, reforzando nuevamente la idea en el usuario de que debe seguir buscando.

Cuando un jugador realiza una interacción de este tipo está recibiendo en cierta medida el mensaje de que está avanzando en la dirección correcta, debido a que el juego está manteniendo una vía conversacional constante. El jugador realiza acciones y el juego es consecuente.

Otro punto más que se añade a la lista de resultados del proyecto es el proceso de la construcción de sus mecánicas. Tiempos Como Estos tiene un grupo de mecánicas que fueron ideadas bajo la lógica de Zelda: Ocarina Of Time y Zelda: Majora's Mask, referentes del proyecto. La metodología detrás de esto es construir las ideas y prototipar un estado funcional inicial, experimentar con ellas y dejarlas en un punto que se sienta agradable con un usuario, que cumpla su función lúdica primero, después de esto se busca una manera de justificarlas en la narrativa. Esta aproximación es ciertamente contradictoria con las pretensiones conceptuales del proyecto, pues teóricamente aquí es clave que todo aporte a la narrativa. Sin embargo, es pertinente tener en cuenta que, como comunicador audiovisual y multimedial, no soy experto en el desarrollo de videojuegos y, por ese motivo, cuando este proyecto se inició tenía más sentido para mí seguir una metodología conocida y segura, antes que improvisar con un campo en el que no tenía suficientes conocimientos. Ahora bien, después de todo este proceso y con más experiencia sobre mis hombros puedo reconocer que algunos elementos del videojuego podrían haberse ideado mejor para que se integraran adecuadamente con lo conceptual, siendo un apartado tan importante y esencial en la construcción de Tiempos Como Estos. Aunque, en contraste al resultado agridulce, un punto a favor fue la gran posibilidad de experimentación y libertad para desarrollar nuevos conocimientos

en el campo. Este es el proyecto con el que, sin temor a equivocarme, más he aprendido. Nunca había atravesado un reto tan grande y por ese motivo, independientemente de la calidad final del producto, me siento lleno de orgullo.

Adicionalmente, debido a la ya previamente desarrollada naturaleza sin diálogos ni textos de la narrativa, el videojuego se vio en la necesidad de implementar un sistema de cámara dinámico que alternara entre el control del usuario y planos pre-compuestos que permitieran que el jugador no se sintiera perdido con lo que sucede. Este es uno de los grandes problemas que tienen los formatos multimediales, su factor diferenciador (la interactividad) es al mismo tiempo el mayor generador de conflictos. Hay que darle libertades al usuario, pero no tantas como para que no sepa qué debe hacer, o qué se le está comunicando. Por esta razón, basándose en los referentes técnicos del proyecto (Black Ops 3: Zombies y Slime Rancher), se toma la decisión de que, en aquellos puntos donde sucede algo a lo que se deba prestar especial atención, la cámara deje de ser controlada por el jugador y se active un modo que se puede denominar como “cinemático”. Las cinemáticas ocurren en tiempo real, no están pre-renderizadas o pregrabadas, en algunas de estas el usuario mantiene las capacidades de movimiento y, en otras, es necesario que se mantenga quieto en una posición específica. El sistema de la cámara fue uno de los apartados más laboriosos de este proceso, precisamente por la importancia del concepto. Era imprescindible que el jugador tuviera claro en todo momento qué se le está diciendo y por eso se hace pertinente realizar una mención en este punto de la hoja de ruta.

### **Concluyendo:**

A pesar de separar inicialmente los resultados por dos grupos, la realidad es que Tiempos Como Estos existe gracias a lo que logran los dos en conjunto. No se puede hablar del producto dejando de lado lo técnico o lo conceptual. Debido a estos elementos se logra un ejercicio que responde a los objetivos del proyecto. Las mecánicas y su integración, además de las reflexiones planteadas, constituyen una experiencia de *Slow Gaming* donde la idea no es que el jugador perciba una hiper-ludicidad, en cambio, se incentiva la contemplación del mundo, el disfrute en los pequeños detalles y la tranquilidad. De ahí que componentes como correr, morir, un sistema de puntos, etc., no existan en este videojuego. Tiempos Como Estos puede ser vivido con calma y

depende de cada quien decidir cómo quiere experimentarlo, no hay una penalización por tomarse el tiempo que se requiera, ni se habla de algo como el error.

Al término de este proceso, Tiempos Como Estos cuenta con más de cien *commits* en el portal web *github*. Cada *commit* representa un cambio en el estado del proyecto, por mínimo que haya sido. Todos pueden entrar y verificar la evolución del videojuego a través de esa plataforma, en la bitácora se encuentra el enlace disponible. Además de tener la posibilidad de acceder a cualquier archivo usado para la materialización final del producto. Es un repositorio con más de cuarenta scripts que van desde las cinco líneas de código hasta las más de trescientas. Está cada modelo 3D, cada diseño 2D, los efectos visuales, el sonido, las escenas completas con cada detalle, todo a disposición de cualquiera que lo pueda requerir, esa es mi contribución al pregrado y a la academia.

Por último, hasta donde tengo conocimiento, por lo que he investigado en el repositorio de la biblioteca de la Universidad de Antioquia, y por mis conversaciones con profesores del sexto módulo, este proyecto supone el primer videojuego en 3D realizado en el pregrado de comunicación audiovisual y multimedial.

## Conclusiones

Creo que resulta un tanto trillado aludir en las últimas instancias del proyecto de grado que este ha sido un trabajo que me transformó y en el que he experimentado un gran crecimiento. Sin embargo, en mi experiencia, aunque sea cliché, es la pura verdad. Tiempos Como Estos surgió como un proceso en el que me declaraba extraviado como individuo y en el que intentaba reflexionar sobre mi posición en el mundo.

Debido a esto tomé la decisión de alterar lo mínimo necesario algunas declaraciones de mi planteamiento, pues en él se puede evidenciar el pensamiento con el que partía. Pensamiento que, desde el absurdismo, es un suicidio filosófico. Asumo en diversas líneas que escribí, implícitamente, que existe un gran propósito para mi existencia, solo que aún no lo he encontrado. Me declaro explícitamente como un sujeto “perdido” y la justificación radica en un asunto meramente de profesión. Ignoro completamente mi lado humano y los detalles que están por fuera del núcleo laboral y académico, para centrar mis cuestionamientos en una suerte de fracaso en algo que, esencialmente, es solo una parte más de mi vida, no me determina ni es correcto asumir que el sentido de mi existencia se encuentra únicamente ahí.

Durante todo este proceso, impulsado por mi exploración conceptual y mis pensamientos personales, he tenido la oportunidad de centrarme en aspectos ajenos a la vida académica y laboral. Considero que, como estudiantes de la Universidad de Antioquia, es posible que nos dejemos llevar por un sentido de pertenencia tan fuerte que descuidemos otras facetas importantes de nuestra vida. A veces, nos obsesionamos con destacar académicamente y obtener los mejores resultados en nuestra área de estudio. En cierto punto de este recorrido, me vi en la necesidad de recordar, aunque parezca trivial, que la vida tiene múltiples dimensiones. Fue imprescindible detenerse para reflexionar sobre el lugar que ocupan mis distintos roles como individuo, el significado que deseo otorgar a mi existencia y abandonar la pasividad a la espera de que algo superior me dé respuestas a preguntas sin una solución rotunda.

Por otro lado, hablando del resultado alcanzado, me es inevitable cuestionar por qué no se exploran más propuestas de este medio en el pregrado. En múltiples ocasiones he podido tener conversaciones con mis colegas, en las cuales llegamos a la conclusión de que el videojuego es un formato que explota prácticamente todas las habilidades que se enseñan en el resto de los módulos. El semestre de multimedia dibuja un poco las posibilidades de las nuevas tecnologías y la industria



del *gaming* está creciendo en todo el mundo, incluso en la ciudad. Hacer proyectos así en el marco de CAM es posible en los plazos propuestos, la información en internet es gratuita y abundante y el acompañamiento de los laboratoristas y profesores en proyecto 1 y 2 termina de ser el motor necesario para impulsar estas iniciativas. Aún para personas como yo, pertenecientes a este nicho, siguen apareciendo términos nuevos como el *Slow Gaming* que presentan acercamientos diferentes y posibilidades interesantes de abordar. Desearía ver más juegos desarrollados por estudiantes de comunicación audiovisual y multimedial, con sus aproximaciones sociales y humanísticas. Construcciones novedosas que empujen las barreras de lo que un juego puede ser.

## Referencias

*Iwata Pregunta: The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*. (s. f.). Nintendo of Europe GmbH. <https://www.nintendo.es/Iwata-pregunta/Iwata-pregunta-The-Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time-3D/Vol-1-Sonido/1-La-cambiante-musica-de-Hyrule/1-La-cambiante-musica-de-Hyrule-231234.html>

Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.37547.pdf>

Zimmerman, E. (2004). Narrative, Interactivity, Play, and Games. In Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (eds), *First Person*, MIT Press.

Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens*. Beacon Press.

Rouse, R. (2004). *Game Design*. Wordware Publishing.

Barczak, A. Woźniak, H. (2019). Comparative Study on Game Engines. <https://czasopisma.uph.edu.pl/studiainformatica/article/view/1864/1578>

<https://docs.unity3d.com/Manual/class-MeshRenderer.html>

<https://docs.unity3d.com/Manual/class-SpriteRenderer.html>

<https://docs.unity3d.com/Manual/class-Animator.html>

<https://docs.unity3d.com/Manual/ScriptingSection.html>

<https://docs.unity3d.com/Manual/class-AudioSource.html>

<https://docs.unity3d.com/Manual/CollidersOverview.html>

Lo, P. Thue & D. Carstensdottir, E. (2021). What is a Game Mechanic? [https://rise.csit.carleton.ca/pubs/Lo\\_Thue\\_Carstensdottir\\_ICEC\\_2021.pdf](https://rise.csit.carleton.ca/pubs/Lo_Thue_Carstensdottir_ICEC_2021.pdf)

Hunicke, R. Leblanc, M.G. & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI.

Järvinen, A. (2008). Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design. Ph.D. thesis, University of Tampere.

Johansson, T. (2014). Level design in open worlds. Should you think like an architect? <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:832300/FULLTEXT01.pdf>

Co, P. (2006). Level design for games creating compelling game experiences

Balasubramanian, K. (2022). An introduction to Open World games. *Gameopedia*. <https://www.gameopedia.com/introduction-to-open-world-games/>

*Billboards* - *Game programming*. (s. f.). <https://relativity.net.au/gaming/java/Billboard.html>

Navarro, V. (2021). Slow Gaming: Cómo la lentitud y la relajación conquistaron el videojuego. [Seminario]. Una realidad videoludificada. La importancia social del videojuego en la sociedad contemporánea. San Sebastián, España. <https://www.tabakalera.eus/es/ver-leer-escuchar/contenidos/t-game-una-realidad-videoludificada-victor-navarro-remesal/>

Navarro, V. (2020). Introspección y calma jugables. Notas sobre el slow gaming. <https://web.archive.org/web/20220120214148/https://presura.es/blog/2020/03/21/introspeccion-y-calma-jugables-notas-sobre-el-slow-gaming/>

Bertran, I. (2014). Slow Games. <http://ishback.com/slowgames/>

Forbes, S. (2023). Así es el ‘Slow Gaming’, o la tendencia de jugar videojuegos, pero con calma. Forbes. <https://forbescentroamerica.com/2023/07/20/asi-es-el-slow-gaming-o-la-tendencia-de-jugar-videojuegos-pero-con-calma>

Camus, A. (1938). Bodas.

Camus, A. (1942). El mito de Sísifo.

Camus, A. (1951). El hombre rebelde.

Cuartango, R. (1986). El hombre absurdo en medio del desierto ("El mito de Sísifo" de Albert Camus como manifestación de la tragicidad moderna). [https://www.academia.edu/33919197/El\\_hombre\\_absurdo\\_en\\_medio\\_del\\_desierto](https://www.academia.edu/33919197/El_hombre_absurdo_en_medio_del_desierto)

Málishév, M. (2000). Albert Camus: de la conciencia de lo absurdo a la rebelión. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5167112.pdf>

Blanco, J. (2009). Albert Camus: rebelión y libertad. [https://riim.eseade.edu.ar/wp-content/uploads/2016/08/51\\_4\\_blanco\\_ilari.pdf](https://riim.eseade.edu.ar/wp-content/uploads/2016/08/51_4_blanco_ilari.pdf)

Savater, F. (1980). Ensayo sobre Ciorán.

## Anexos

### **Anexo 1. Enlace de descarga al videojuego**

<https://pank-studio.itch.io/tiempos-como-estos>

### **Anexo 2. Enlace a la bitácora**

<https://tiemposcomoestosjuego.wordpress.com/>

### **Anexo 3. Enlace al repositorio en GitHub**

<https://github.com/saesacga/La-luna-de-Meursault>