#amor/sexo

LOOP

Conexión virtual, sentimientos analógicos

Enamorarse jugando / Demiurga del sexo sim / La erótica del píxel gordo / Deconstructeam / Nina Freeman / George Kamitani

Editorial

por FERNANDO PORTA
@ferporbar

Iba a empezar esta reflexión hablando del vaivén que supone realizar un libro. De la figura del autor, del ilustrador, del diseñador, del corrector, del revisor, del editor, de todos los implicados para que ese montón de letras y trazos se convierta en algo que puedas ojear distraídamente en la librería, en el metro o en tu casa. Un momento para ti.

Sin embargo, quiero que reflexiones sobre el proceso que lleva detrás este libro. Hay personas, muchas, involucradas en todas esas páginas que vas pasando una y otra vez hasta que llegas a la contraportada. Nosotros, LOOP, somos esas personas.

Gente que lleva años editando, escribiendo e ilustrando. En nuestro caso, GameReport, durante siete años, por amor al arte. «Compra nuestro monográfico», decíamos, «diez euros nada más». Se nos olvidan las horas, el trasnochar mientras los bocetos se dibujan en una tablet o las letras se reflejan en la pantalla. Borra todo, vuelve a empezar.

La crítica cultural, y especialmente la de videojuegos, siempre atrapada por el ritmo de la industria, nunca ha tenido una época de bonanza en España. Tema de críos y poco más. Por no tener, nunca ha tenido los recursos para sostenerse, y el cierre de medios especializados o el abandono de carreras profesionales por gente que ha dedicado incontables horas a este sector, día sí, día también, nos dan la razón. La creación de un espacio donde coexistan posturas diferentes, capaz de llevar adelante una discusión siempre pendiente, hasta ahora abordada únicamente dentro del área de influencia de los medios anglosajones, debería ser ya un hecho. Pero no lo es. Seguimos trabajando.

Ahora sale LOOP, este *crowdfunding*, y el prototipo que tienes entre las manos. Ahora mismo, cinco artículos sobre amor y sexo en el videojuego. ¡Qué asunto!, ¿no? Ilustradores, diseñadores, correctores, editores, redactores dándose la mano para sacar adelante unas páginas que intentan manejar un tema diferente, que no se ha tratado en una publicación dedicada exclusivamente a ello en ningún momento y lugar. Ahora sí, después de siete años en los que editamos veintisiete monográficos, estamos intentando crear este ecosistema, donde el videojuego deje de ser un círculo cerrado en sí mismo. Se tiene que abrir al mundo. Cuando preparábamos este proyecto, escribíamos que LOOP quiere ser «una mirada en la que convivan la fascinación del descubrimiento y la reflexión concienzuda sobre la realidad y, al mismo tiempo, un espacio de expresión personal». Es lo que queremos lograr.

Asimismo, queremos que este ecosistema sea sostenible, que no sea algo que saquemos por pura fuerza de voluntad, sino que permita a todos los involucrados contar con los recursos para poder llevarlo a cabo. Nuestro propósito de remunerar de forma justa a los colaboradores está ahí, demostrable en cifras, superiores a lo que hemos visto en otros medios similares. Si el cambio no nace de uno mismo, es difícil que consigamos cambiar las reglas del juego para todos.

Por último, si has llegado hasta aquí, querido lector, es que estamos en tus manos. Este *crowdfunding* (y este proyecto, en definitiva) no quiere ser algo que acabe olvidado en la estantería, bonito, trabajado pero cogiendo polvo. Quiere instigar el debate, quiere ser un proyecto editorial cuidado y atemporal, quiere permitir a la gente detrás de él tener los medios para poder llevar a cabo su labor con los pertrechos necesarios. Y también quiere conectar contigo, permitiéndote reflexionar sobre lo que hay detrás de un simple *press start*. Lo que encontrarás entre sus páginas es una muestra de lo que tenemos que ofrecerte, y todo lo que podemos llegar a hacer juntos.

Adéntrate en el LOOP con nosotros.

↘ Info

CONTACTO
www.gamereport.es
info@loopgr.es

LOOP#01: AMOR/SEXO.
Conexión virtual, sentimientos analógicos

REDES
@Loop_GR
/Loop_GR
/Loop_GR

↘ Equipo

DIRECCIÓN
Fernando Porta
@ferporbar

DIRECCIÓN DE ARTE
Ezequiel Sona
@Ezekmt

ILUSTRACIÓN PORTADA
Iván Papiol
@ivanpapiol

ICONOGRAFÍA PERFILES
Jerónimo García

CORRECCIÓN/REDACCIÓN
Pedro J. Martínez
@LoquoPJ

Pablo Saiz de Quevedo
@PabloSQG

REDACCIÓN PROTOTIPO
Clara Doña
@SoHoFollie

Eva Cid
@evacdmr

Iris Rodríguez Alcaide
@iris_r_alcaide

Jorge Lagarga
@ciudadolvidada

ILUSTRACIONES PROTOTIPO
Pa-Luis
@pa__luis

Cris Segura
/Cris.ilu

Francisco Riolobos
@franxurio

Iván McGill
/ivanmcgill

Marta Selusi
@RatonPersona

FUTURA REDACCIÓN

Israel Fernández @ProggerXXI / Victoria Belver @rokuso3 / Jonathan Prat @johnny_devv / Elena Crimental @crimentals / Elena Cortés Alonso @pieldelibelula / Miguel García Otero @Miguel_94 / Mariona Borrull @Mariona_Borull / Luis García @ZeroRelate / Sofía Olmos @imaginarysong / Fran Sevilla

FUTURA ILUSTRACIÓN

Peter Jojaio @peterjojaio / María Marscarat @marscarat / Anabel Colazo @ufotomorrow / Miquel Muerto @pollomuerto / Marina Vidal @marimbavidal / Borja González @borgonhoy / Luis Madrigal @_ssepo / Ainhoa García @dafnext / Daku @fiopico / Joaquín Calderón @_sheloner / Víctor R. Rodríguez @necromic / María Pérez @Kitttsune / Mir Santos @mirmochi / Verónica Martín @verónicamgx / Mireia Turón @mirwallas / Laura Pulido @MofletesLau / Leyre Granero @leyre_dev

Aviso legal: Las imágenes incluidas en este libro actúan como mero soporte o complemento para los textos de cada autor, y pertenecen a sus respectivos propietarios, titulares o licenciatarios de contenido. Queda prohibida la reproducción de los contenidos por cualquier medio o soporte, total o parcialmente, sin permiso expreso de sus autores, salvo excepción prevista por ley. Las críticas y opiniones vertidas en esta publicación son responsabilidad única de sus autores y firmantes. Editorial GameReport SL no se responsabiliza de cualquier acción civil o penal que pudiera derivarse del contenido aquí representado contra cualquier miembro del equipo de redactores.

Contenidos planeados #01

↓ NEW ANGLES

Columnas
Roleplay: en la piel de otro yo
→POR LUIS GARCÍA

¿Cómo representar las relaciones? Narrativa y mecánicas
→POR ELENA CORTÉS

Historias de no-binarismo en itch.io
→POR MARIONA BORRULL

Cajón de arena
AI Dungeon y su capacidad de generar historias procedurales
→POR FRAN SEVILLA

↓ CORE LOOP

Series Report
La serie de videojuegos de Lisa, de Austin Jorgensen
→POR FERNANDO PORTA

Company Report
Reportaje sobre la trayectoria de la compañía BioWare
→POR PABLO SAIZ DE QUEVEDO

Especial
La representación de las relaciones a través del videojuego chino
→POR SOFÍA OLMOS

↓ VERTICAL SLICE

Reportaje
Vertical Slice: Deconstructeam
→POR JONATHAN PRAT

Entrevista
Nina Freeman
→POR JONATHAN PRAT, VICTORIA BELVER Y FERNANDO PORTA

↓ DEBUG MODE

Pantalla de carga
Cosificación y fetichismos a través de la VAM scene
→POR ISRAEL FERNÁNDEZ

Culto al juego
George Kamitani y 13 Sentinels: Aegis Rim
→POR VICTORIA BELVER

↓ LET'S PLAY

Crítica
Cobra Club: imagen y privacidad
→POR MIGUEL GARCÍA

Crítica
Catherine: el puzle del erotismo
→POR VICTORIA BELVER

Crítica
Ripened Tingle's Balloon Trip of Love
→POR PEDRO J. MARTÍNEZ

Columna cierre
Material fan-made
→POR ELENA CRIMENTAL

Índice prototipo

6. **El amor es una mecánica esquiva**
→POR EVA CID

10. **Demiurga del sexo sim**
→POR CLARA DOÑA

16. **La erótica del píxel gordo. Porno de sobremesa a través de las consolas de Atari, Nintendo y Sega**
→POR PEDRO J. MARTÍNEZ

26. **Enamorarse jugando. El afecto y sus traducciones jugables**
→POR JORGE LAFARGA

36. **Angelique: maromos celestiales en tu zona**
→POR IRIS R. ALCAIDE

Columna

↓
El amor es una mecánica esquiva

↘texto
EVA CID
@evcdmr

↘ilustración
PA-LUIS
@pa_luis

Jugar a videojuegos es un acto de placer. Cuando jugamos, *a priori*, no nos planteamos ningún objetivo en particular, no nos vemos sujetos a ningún imperativo: lo hacemos de forma voluntaria, desinteresada y autodirigida. Lo hacemos por el puro placer de jugar.

Desde las ciencias sociales se han llevado a cabo numerosos estudios que teorizan sobre los juegos digitales como productos de consumo hedónicos, e investigaciones que tratan de discernir las motivaciones que intervienen en el proceso de jugar; desde el momento en que elegimos un juego, a la hora de jugarlo o al mantener ese juego activo durante un tiempo determinado. En contraste con el consumo utilitario o el orientado a objetivos, el consumo hedónico implica experimentar el producto como una finalidad en sí mismo, porque la experiencia que proporciona nos resulta agradable o estimulante, divertida o hermosa.

Esta motivación intrínseca tiene que ver con el hecho de que los juegos digitales suelen ser multisensoriales y suscitan una serie de respuestas que nos provocan placer. Todas esas aventuras y experiencias que nos ofrecen los videojuegos se componen de estímulos visuales, sonoros e incluso táctiles, y están relacionadas, temáticamente, con elementos de fantasía o evasión de la realidad. Son mundos virtuales minados de incentivos atractivos, y en nuestro devenir por ellos se desencadenan emociones. Nuestra motivación a la hora de jugar, por tanto, está estrechamente relacionada con la noción de placer.

Dice Anne Carson en su 'Eros: Poética del deseo', que «la imaginación es el núcleo del deseo, actúa en el corazón de la metáfora y resulta esencial para la actividad de la lectura y la escritura». Esta afirmación es fácilmente extrapolable al acto de jugar. La imaginación y el deseo son fuerzas afines que se ponen en marcha cuando nos internamos en los universos del videojuego, en sus mundos fantásticos y sus reglas internas. Imaginación, deseo y placer como catalizadores y a la vez consecuencia del acto de jugar.

Pensemos en cuánta energía, tiempo y emoción, a lo largo de los muchos años de nuestra vida que llevamos jugando, hemos invertido en los videojuegos. Pensemos en cuántos juegos han sido, y en que cada uno de ellos ha requerido un

«Denominaciones y semántica aparte, el amor es uno de los grandes temas humanos, uno de los principales protagonistas del arte y la literatura. Sin embargo, el amor en los videojuegos es un fenómeno marginal»

esfuerzo paciente y un proceso de aprendizaje hasta que conseguimos conectar con él, comprendemos su funcionamiento y nos convertimos en parte activa y fundamental de su propia naturaleza en tanto artefacto interactivo. Los videojuegos están diseñados para conectar con la persona como única forma de realización. Exigen, por nuestra parte, un esfuerzo activo para comprender, aprender, comunicarnos con su mundo y ponerlo en funcionamiento.

Todos estos términos; el aprendizaje, la paciencia, la comunicación, la conexión, los estímulos placenteros, son afines a la noción de amor y al ejercicio del amor. Definir el amor, como concepto, es una de las cuestiones más complejas que ha abordado la literatura o cualquier otra disciplina de la que haya sido objeto, y como fenómeno humano y social sus límites y denominaciones están sujetos a una transformación continua, pero sí existe una semántica universal asociada que, casualmente, se solapa con la del fenómeno lúdico.

El amor como tema

Denominaciones y semántica aparte, el amor es uno de los grandes temas humanos, uno de los principales protagonistas del arte y la literatura. Está presente en los cuadros, en los libros, en canciones, películas y obras de teatro, en todas sus formas y con sus distintos afluentes: el enamoramiento, la ruptura, el sexo, los celos, el desamor o la pérdida del mismo. Sin embargo, el amor en los videojuegos, como tema, es un fenómeno marginal que habitualmente se aborda como una tarea secundaria, una sucesión simplista de mecánicas de intercambio o como una recompensa a un determinado esfuerzo o tarea.

Hay una brecha entre la presencia del amor como tema y la integración del mismo en las mecánicas

del juego. Los videojuegos pueden contarnos historias románticas, pero muy a menudo estas historias no se encuentran en armonía con las mecánicas que las sustentan. El amor se narra en los videojuegos de una manera completamente desligada de la jugabilidad, como si fuera un elemento extraño en medio de un juego que realmente te está transmitiendo otra cosa. La mayoría de interfaces y mecánicas se basan en interacciones directas, frenéticas y agresivas. Significan una forma de relacionarse con el mundo que poco tiene que ver con el ejercicio del amor y sus denominaciones. Sin embargo, existen otras tantas interfaces que proponen aproximaciones más delicadas, laboriosas y sutiles que, curiosamente, se emplean en contar otro tipo de cosas que nada tienen que ver con lo amoroso, aunque indirectamente nos comuniquen algo muy parecido.

'Dragon Quest Builders 2' es un juego de construcción y gestión de recursos que mezcla hábilmente la premisa del famoso 'Minecraft' con las señas de identidad del universo de 'Dragon Quest'. Existe una historia de fondo, tontorrona y bienintencionada, que nunca importa demasiado, pero lo más interesante del juego es que está atravesado, de principio a fin, por una narrativa de cuidados, compromiso, comunidad y sostenibilidad que se refleja maravillosamente bien en sus mecánicas. La ética y los cuidados son elementos transversales en el juego, y todas las acciones que realizamos, todos los mecanismos de interacción con el entorno, desprenden un raro sentido del equilibrio, de la reciprocidad y, de forma colateral, de amor.

Cuidar de la comunidad y del entorno es la constante de 'Dragon Quest Builders 2', y estos cuidados se llevan a cabo con mecánicas minuciosas y especializadas. Esto se refleja especialmente bien en el sistema de agricultura del juego. A diferencia de las habituales formas de explotación de recursos en los juegos de gestión (indiscriminada, alienante y abusiva), la agricultura aquí aparece representada como una actividad rica, delicada y llena de matices. No es lo mismo plantar coles que una tomatera o cañas de azúcar. Cada tipo de cultivo requiere unas condiciones determinadas, material especializado y cuidados específicos lo suficientemente complejos como para resultar estimulantes a nivel jugable, pero que sirven, sobre todo, para comunicarnos la idea de que lo que estamos haciendo es algo que importa realmente. Cuidar las cosechas, atender sus necesidades específicas, darles el tiempo y el espacio que cada una necesita para madurar, crecer y que finalmente podamos saborear sus frutos, es una actividad delineada, a nivel semántico y funcional, como un acto de amor.

Este tipo de aproximación supone un ejemplo perfecto de cómo podrían articularse todas esas grandes historias en el medio, pero no el único. El amor es un fenómeno complejo que funciona a distintos niveles y es capaz de albergar significados diferentes para cada persona y en cada práctica. Puede ser motor o finalidad, aportar o restar, puede ser tranquilo y apacible, o bien apasionado y tempestuoso. El interactivo, por su parte, es un medio susceptible de generar rutas especializadas capaces de sostener todas esas formas de amar, de modular todas esas sensaciones y matices a través de sus mecánicas para que, con suerte, el amor en los videojuegos deje pronto de ser una nota a pie de página.

DEMIURGA DEL SEXO SIN

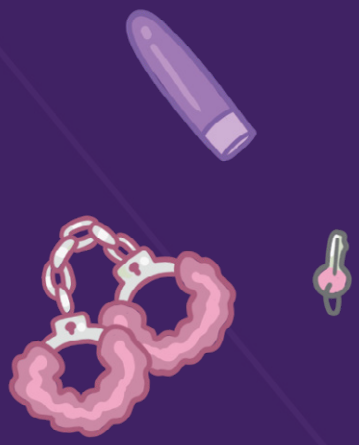
texto
CLARA DOÑA
@Sohofollie

ilustración
CRISTINA SEGURA
@Cris7_7 - IG: Cris.ilu

A través de la pantalla acontece un pequeño *big bang*. Un nuevo personaje nace en 'Los Sims 4', bastión de innumerables horas, lugar seguro de los multiversos posibles. Sobre una mesa metafórica alguien —en concreto, yo— está prediciendo los eventos que sucederán, aunque una pequeña nube de caos e incertidumbre orbita alrededor de la mente creadora: un *mod*. Tras instalarlo me siento, más que nunca, como una demiurga poderosa, una jugadora a punto de desatar más fantasías de poder de las que jamás pudo imaginar.

Y es que este es un día especial para la adulta recién nacida Lilly —nombre básico de las *sims* encomendadas con la dura carga de cumplir las fantasías inoperables de mi mente—, que en su primera jornada en Windenburg ha conseguido una cantidad ingente de simoleones que usará para amueblar la casa con los bienes de diseño más caros, el *jacuzzi* más ostentoso, los instrumentos que aún no sabe tocar. A su alrededor, mil personas invisibles —o quizás una mano divina— pondrán sobre el tablero todas las herramientas para su futuro éxito, ya sabéis, *fake it 'till you make it!* Ante su pequeña casa lujosa, Lilly parece hacerse preguntas sobre su porvenir, aunque tiene la certeza de que será brillante, como las carísimas luces de su patio auguran. Sin detenerse, entra con paso firme hacia la cocina para hacer un burrito en el microondas, desaprovechando por completo las instalaciones —insulto mentalmente a la *sim*—.

El *mod* que lo podría cambiar todo se llama 'Wick-



edWhims'. Delimitar las posibilidades que ofrece antes de contaros la historia de mi experimentación con él se me antoja adecuado, por si a alguna lectora le interesa mantener intacta la idea del inocente *quiqui* bajo las sábanas con fuegos artificiales y movimientos torpes. Esta extensión, desarrollada por TURBODRIVER, cuenta con más de once mil mecenas en su portal de apoyo, y supone una remodelación de las interacciones sexuales en el juego, cargándolo de sexo explícito y desnudos en los que entran todos los cuerpos, orientaciones y lugares; eso sí, sin menores de dieciocho años.

Mientras Lilly se instala en su hogar —que parece limitarse a la mesa donde está el ordenador—, me planteo cuestiones sobre la operabilidad y las posibilidades de esta nueva herramienta que los dioses *modder* han puesto en nuestras manos: ¿cómo se integrará el sexo en la cotidianidad de la población *sim*? ¿Cuán ilimitadas son realmente sus posibilidades? Y quizás lo más importante —porque no sé si estoy lista para aceptarlo—: ¿me va a poner cachonda? En tanto que la demiurga, ajena a la pantalla y sintiéndose la protagonista de 'Sexo en Nueva York', escribe estas preguntas en una libreta, Lilly ha empezado a protagonizar su propia serie análoga, porque se está haciendo un dedo frente a la antes inocente pantalla del ordenador: feliz ante tal iniciativa de autoplacer, me doy cuenta por primera vez de la desnudez y del realismo de las acciones de la *sim*. Su espalda no está curvada hacia atrás de manera erotizada, sino que se inclina hacia la pantalla, de manera natural, como si nadie la estuviera mirando. «Madre mía, soy una *voyeur*», pienso; poco sé que esa frase rondará mi mente durante toda la experiencia.

Tras instalarlo me siento, más que nunca, como una demiurga poderosa, una jugadora a punto de desatar más fantasías de poder de las que jamás pudo imaginar

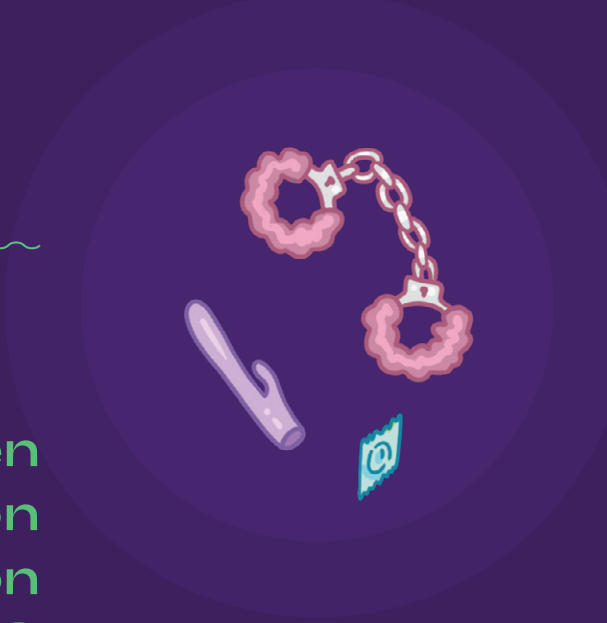
Pasan las horas y decido seguir con paso certero el día de Lilly, cuidándola y tratándola a base de consumo cultural y mejora de habilidades no rentabilizables —la fantasía absoluta—. Por la noche, llegan unas vecinas a dar la bienvenida a la nueva inquilina y, tras dejarlas pasar, se acomodan en los sofás a charlar. Lilly me

avisa de que hay alguien atractivo en la sala: su vecina May. Mientras en mi mente encajo este nuevo sistema de atracciones, completamente personalizable, en la fiesta de estreno de la casa se desata un flirteo descarado entre las dos: mi *sim* se abanica con la mano para intentar reducir el calentón, y el ambiente de la conversación cambia a romántico. La demiurga, que quiere lo mejor para su avatar, alienta la conversación. De repente, una burbuja llena la pantalla con una pregunta: ¿quiere Lilly follar con May? Nervios e indecisión. Quizás es demasiado pronto. No sé si estamos preparadas. Aprieto la negativa. Las vecinas se van.

Comprendo pronto que 'WickedWhims' es mucho más que sexo: es atracción, es un sistema de periodos realista y control de la natalidad, la posibilidad de tener relaciones poliamorosas o de tener reacciones causadas por celos, es sudar, y quizás incluso ser nudista. Todas estas opciones son completamente personalizables a través del menú del *mod* dentro del juego, e incluso existe un *mod* hermano —'WonderfulWhims'— que incluye todo esto sin la explicitud sexual. Las opciones son enormes, más aún si incluimos la lista de objetos interactuables y animaciones descargables creadas por la comunidad. Y esto se me antoja refrescante, este fluir de la sexualidad en un juego donde, de alguna manera, debería ser intrínseca. Me pregunto el porqué de estas ausencias de sexo en un entorno lúdico lleno de violencia, y concluyo que es en 'Los Sims', con sus incalculables posibilidades, donde encaja a la perfección.

Pero volviendo a Lilly y a su vida de ensueño donde el trabajo es opcional, por fin me decido a explotar el lado explícito de las interacciones posibles. ¿Y cómo encontrar a otras para hacerlo? Claramente, yendo al gimnasio. El gimnasio de moda en el mundo *sim* es un espacio completamente liminal: tiene tres plantas, aunque dos de ellas están desaprovechadas, hay televisiones por todas partes, los personajes charlan en grupo y sonríen mientras hacen ejercicio —antinatural— y el nivel de higiene es imposiblemente perfecto. Me propongo ensuciar y mancillar este lugar impoluto yendo a las opciones del *mod* y subiendo el nivel de autonomía sexual de los NPC a la máxima intensidad. No sé qué esperar, pero espero, mientras muevo a Lilly a dejarse las pantorrillas en una de las máquinas.

Y de repente, ocurre. Pronto la sala principal donde antes se agrupaban las vigoréxicas se vacía, y en las notificaciones en el lado izquierdo de la pantalla empiezan a aparecer nombres y apellidos completamente aleatorios, con un mensaje claro: están follando. Me pongo un tanto nerviosa, pero no me hace falta buscar mucho para encontrar que, en cualquier sala separada por una puerta, hay uno, dos, tres o cuatro *sims* enzarzados en mil actos sexuales. No sólo se ve, también se oyen los sonidos de un despertar sexual sin precedentes. Es hipnótico y atrayente: la demiurga se que-



¿Cómo se integrará el sexo en la cotidianidad de la población *sim*? ¿Cuán ilimitadas son realmente sus posibilidades? Y quizás lo más importante —porque no sé si estoy lista para aceptarlo—: ¿me va a poner cachonda?

da a ver los desenlaces a varias propuestas, girando la cámara para ver varios ángulos, explorando los movimientos y las físicas absurdamente realistas, apreciando el hecho de que alguien haya diseñado los cuerpos para moverse de maneras diversas. Veo la posibilidad de utilizar el juego ya no solo como un agujero negro de fantasías de una vida incumplida, sino también del sexo sin explorar, de las posturas imposibles solo accesibles a través del yoga que nunca seguí a rajatabla, de las orgías en las que no participé y los amantes que nunca tuve. A todo esto, Lilly, ajena aún al sexo, regresa a casa con agujetas, porque no le ordené que parara —tenía cosas mejores que hacer que ocuparme de las necesidades de la *sim*—. Sin embargo, tengo grandes planes para ella. De nuevo la pongo a cuidarse, a descansar, a prepararse para lo inevitable: una cita con su atractiva vecina May.

May acepta la cita y quedan en una lujosa azotea con vistas a la ciudad. Bajo estándares *sim*, todo va bien —charlar con tu cita, tomar algo juntas, flirtear, bailar— y acaban besándose. Sin embargo, la demiurga, ajena a todo excepto a seguir el papel de la perfecta casanova, no se da cuenta de que la noche ha caído sobre ellas y, de repente, todo el mundo abandona el local. Lilly se queda sola y se pone a cantar en el karaoke. Mientras ella desafina, en la calle —que no tiene hora de cierre—, May folla con una *sim* desconocida. Tengo que dejar mis fantasías sexuales en pausa hasta otro día.

Amanece. ∞

texto:
PEDRO J. MARTÍNEZ / @LoquoPJ

ilustraciones:
IVÁN MCGILL / @IvanMcgill

LA LARGA!

¡PÍXEL GORDO

PORNO DE SOBREMESA A TRAVÉS DE LAS CONSOLAS DE ATARI, NINTENDO Y SEGA

«La leyenda cuenta que cada nueva tecnología se utilizó por primera vez con algo relacionado con el sexo o la pornografía. Ese parece ser el camino de la humanidad»

—Tim Berners-Lee, el informático que inventó la World Wide Web

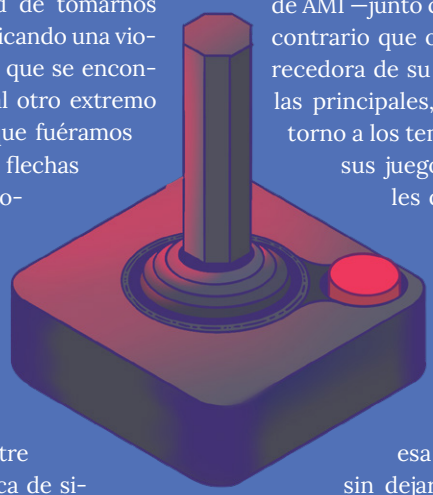
LA MÍSTICA DE LA PALANCA VERTICAL

A finales de los años setenta, terminó de materializar uno de esos extraños fenómenos sociales que cambiaron por completo el rumbo de nuestra civilización. Sin que nos diéramos cuenta, y sin hacer más ruido del necesario, señores orondos con camisa hawaiana entreabierta habían escalado a la categoría de magnates de la producción cinematográfica mostrando en pantalla a voluptuosas y maquilladísimas damas de ensueño junto a vigorosos bigotones de miembros excepcionales. Pero, a pesar del nivel de implantación del porno en nuestros días, este proceso fue más lento y gradual de lo que pudo parecer. Ya desde finales de los sesenta, la distribución de cintas clasificadas X y la proliferación de cines porno en los Estados Unidos de América se colaban, fotograma a fotograma, por los resquicios del enraizado puritanismo de su sociedad. Todos los intentos de detenerla por la vía de la criminalización iban cayendo en saco roto: desde la condena a Johnny Keyes por la escena de más de cuarenta minutos de sexo interracial con Marilyn Chambers en 'Tras la puerta verde' (1972) —evidenciando que el racismo estructural se daba la mano con las leyes sobre la obscenidad vigentes entonces en EE. UU.—, hasta las incesantes protestas de asociaciones como Women Against Pornography que, en contraposición a otros grupos feministas que sí estaban favor de la representación pornográfica, dieron lugar a los instructivos debates conocidos como *sex wars*, que se dilataron más de una década y se extendieron a otros asuntos como la prostitución o el sadomasoquismo. Nada podía pararlo: cada piedra en el camino fue salvada y arrojada con fuerza a sus adversarios y, así, durante su edad de oro, mostachudos como Ron Jeremy o John Holmes y descamisados como Bill Amerson o William Margold presumían de ser parte reconocible del lienzo de celebridades norteamericanas.

Es en ese contexto en el que aparece Mystique, sello de American Multiple Industries (AMI) que, en colaboración con Caballero Control Corporation (CCC) —una de las más importantes productoras de pornografía de Estados Unidos—, serviría para trasladar de alguna forma el divertimento erótico-festivo a ese nuevo y entrometido juguete que era el videojuego de sobremesa. Se acercaban

las Navidades de 1982, y Atari se encontraba disputando en los salones recreativos su particular guerra contra los *invasores* japoneses al tiempo que su rebautizada 2600 seguía entrando imparable en los salones de millones de hogares. De repente, se podían conseguir por unos cincuenta dólares algunos cartuchos exóticos, cuya venta estaba prohibida a menores. Sólo fueron tres los juegos que se editaron bajo el sello de Mystique: 'Custer's Revenge', 'Beat 'Em & Eat 'Em' y 'Bachelor Party'. El primero de ellos, qué duda cabe, fue sin duda el de mayor repercusión.

En la piel del teniente coronel George A. Custer, tras la derrota en Big Horn de 1876 a manos de los nativos americanos, teníamos la oportunidad de tomarnos cumplida venganza practicando una violación a una joven nativa que se encontraba atada a un poste al otro extremo de la pantalla, siempre que fuéramos capaces de esquivar las flechas que llovían del cielo. Poronga en ristre, el comportamiento de nuestro viejo oficial de caballería se podía entender como un divertimento pactado, algo parecido a un juego de roles entre amantes, pero su temática de simulador de violación colonialista resultaba ofensiva a tantos niveles y hacia tantos colectivos que nadie pudo entenderlo así. El trasfondo lúdico que trataron de transmitir las cabezas más visibles de la compañía, Stuart Keston y Joel H. Martin, quedó emparedado tras solemnes pancartas que aseguraban que «Custer's Revenge dice que violar es divertido». Las sostenían centenares de enérgicos protestantes a las puertas del hotel Hilton de Nueva York, donde Stuart y Joel se encontraban promocionando su terna de videojuegos para adultos antes siquiera de haberlos lanzado al mercado. Ninguno de los juegos de Mystique, por desgracia para aquellos que los solicitaron al tendero escondidos tras gafas oscuras y gabardina *beige*, tenía el más mínimo valor como producto de entretenimiento. 'Custer's Revenge' no era capaz de armar con eficacia el simplísimo *gimmick* de la esquiva en una dirección, pero es que 'Beat 'Em & Eat 'Em' copiaba sin rubor al exitoso 'Kaboom', tomando el control de una pareja de rubias desnudas y boquiabiertas que debían atrapar, antes de tocar el suelo, cada una de las gotas de semen provenientes del sonriente rubiales que se la machacaba en la azotea. Por su parte, 'Bachelor Party' solo quiso ser un 'Breakout' de despedida de soltero en el que se sustituyen bola y ladrillos por chico y chicas sin ropa, respectivamente, dando la razón a todos aquellos que ya entonces etiquetaban a estos cartuchos como *basura electrónica*.



Llegó el terrible y tan cacareado *crash* de 1983, y la línea de videojuegos de AMI —junto con su sello Mystique—, al contrario que otras víctimas, sí fue merecedora de su destino fatal. Aunque no las principales, toda la controversia en torno a los temas sobre los que armaba sus juegos y los problemas legales que le supusieron fueron algunas de las razones por las que tanto vendedores como consumidores perdieron la confianza en esta forma de ocio doméstico. Pero esa presunta desaparición sin dejar ni rastro, sin embargo, ocultaba un astuto engaño. Como relató Kate Willært en su artículo de investigación para Kotaku, la empresa a la que supuestamente vendieron las licencias de sus juegos, GameSource, y que a su vez transfirieron a PlayAround, sello con el que se reeditaron, no era más que el resultado de una intrincada urdimbre societaria que orbitaba sobre el propio Joel H. Martin, artífice e instigador principal de esta aventura empresarial. Así, con la cara lavada y notas de prensa que ponían distancia con las polémicas de 'Custer's Revenge', volvieron al mercado bajo el sello PlayAround los otros dos juegos de Mystique junto con tres nuevas creaciones, ligeramente más elaboradas: en 'Knight on the Town' teníamos que reconstruir un puente mientras, desnudos, sorteábamos obstáculos de todo tipo; en 'Burning De-

«‘Custer's Revenge’ podía verse como un divertimento pactado entre amantes, pero resultó ofensivo a tantos niveles que nadie pudo entenderlo así»

sire’ debíamos rescatar a nuestra amante mientras colgábamos de un helicóptero, *escupiendo* al fuego que le rodea y ofreciéndole nuestro miembro como improvisado asidero; mientras, en ‘Cathouse Blues’, un simple juego de memoria, nos invitaban a recordar las casas en las que se encontraban las prostitutas y evitar a la policía mientras las visitábamos una a una.

Lo insólito de la aportación del sello PlayAround al mundo de los videojuegos pornográficos, como era de esperar, no se encontraba en la sofisticación de su oferta lúdica. Lo que más llamaba la atención era que de cada uno de sus títulos se editó una versión con los roles chica-chico intercambiados: señoras ofreciendo la leche de sus pechos como manjar de dioses y amazonas de caderas bamboleantes rescatando a sus novios de ser pasto de las llamas gracias a sus enormes pechos. Se vendieron en extraños cartuchos dobles, similares a los de la compañía Xonox, lo que les permitió mostrarse algo más competitivos en lo económico. Pero había también una sorpresa desagradable: PlayAround en realidad no había renegado nunca de Custer, sino que lo había *escondido*. A sabiendas de que no podía volver a tocar una estantería estadounidense sin que saltaran todas las alarmas, se reeditó de nuevo como ‘Westward Ho!’ y se empaquetó junto a su contraparte, ‘General Retreat’, que nos daba el control sobre la joven nativa mientras era Custer el que se encontraba atado al poste, para su venta en territorio europeo. Dentro de los circuitos piratas, incluso se le vio en algunos países latinoamericanos bajo el paraguas de dudosas licencias y extraños pseudónimos.

Este segundo intento de Joel H. Martin de ganar millones de dólares a través del porno videolúdico no consiguió el efecto deseado. No sirvió aludir a un público más amplio ni tratar de ofrecer una respuesta paritaria a la siniestra fama que arrastró el sello Mystique. El daño fue demasiado grande, y su onda expansiva la notaron también otros tímidos intentos de introducir la pornografía en la primogénita de Atari, como el ‘X-Man’ de Universal Gamex, que interponía un laberinto y unas tijeras amenazantes entre su breve escena de sexo cuadriculado y nuestras inciertas ganas de contemplarla. La propia Atari, salpicada por los escándalos, maldecía entre dientes mientras contemplaba cómo su catálogo se perlaba de burdos intentos de trasladar la *obscenidad explícita* a un sistema que necesitaba aún del ejercicio activo de la imaginación. Era cuestión de tiempo que las cosas fueran más fáciles.

¡Ay, las suecas!

Las cajas de los juegos publicados bajo el sello de Mystique venían adornadas con la marca «Swedish Erotica». Se trataba de un símbolo de distinción dentro del mundo del *videocassette* pornográfico, acuñado por Caballero Control Corporation, cuyo incierto origen podría estar en esa idea colectiva que asociaba la belleza femenina y la libertad sexual a la tradición católica y libertina del continente europeo, con énfasis en el país escandinavo. Fama ganada a pulso, todo sea dicho, gracias a personalidades como el activista-intelectual-director porno Lasse Braun, de origen italofrancés pero afincado en Suecia, quien logró derribar muchas de las barreras de este cine en los sesenta y setenta, consiguiendo llevar varias de sus producciones a Cannes.

A CADA NINTENDO LE LLEGA SU SUPER PIG

Los salones arcade vieron el *crash* desde la barrera. En definitiva, la más famosa crisis de los videojuegos no tenía tanto que ver con la calidad de los mismos, sino con la incapacidad del mercado para cubrir y gestionar un aumento exponencial de la oferta y producción de cartuchos, algo más cercano a un problema comercial y logístico que de confianza del consumidor. Ajenas a ello, las máquinas recreativas seguían poblando puntualmente garitos y baretos, salpimentadas en ocasiones con cierto contenido algo subido de tono. Entre el 'Gals Panic' de Kaneko y el 'Lady Killer' de Yanyaka podíamos encontrarnos un sinfín de pequeñas y desconocidas desarrolladoras, como Promat ('Cassanova') o Playmark ('Excelsior'), pero también gigantes como Namco y su 'Dancing Eyes', en el que se podían ver modelos tridimensionales de chicas en ropa interior, o la propia Taito y la edición japonesa de su 'Puzznic', que mostraba fotografías de mujeres desnudas adecuadamente renderizadas que se iban descubriendo con el transcurrir de los niveles.

Pero esta forma de pornografía recreativa era completamente distinta de la que llegó a los hogares norteamericanos. Mientras que Mystique proponía contextualizar la jugabilidad a los actos sexuales o a situaciones coyunturales de los mismos, en la mayoría de máquinas arcade, en cambio, esta se desligaba completamente de cualquier actividad erótica. Tras depositar una moneda, la propuesta interactiva se limitaba a la resolución de puzles, la destreza al derrotar enemigos y la desenvoltura en entornos y retículas abstractos, relegando los desnudos a un mero telón de fondo, el *merecido premio* al esfuerzo. Hay dos claros motivos para esta transformación: el primero era, por supuesto, que el desarrollo tecnológico permitió prescindir de los monigotes cuadriculados incapaces de suscitar la más mínima lascivia, y el segundo, que los japoneses ya se iban perfilando como los líderes indiscutibles de la industria del videojuego, trasladando sus excesos y perversiones heredados de la subcultura del manga, como el *fanservice* o el *lolicon*.

Una buena muestra de esos excesos podíamos encontrarla al auspicio involuntario de Nintendo. En 1986, salió al mercado japonés el periférico Famicom Disk System (FDS), que permitía almacenar videojuegos de forma rápida en simples y baratos disquetes flexibles que, además, podían ser borrados y regrabados con facilidad en las trastiendas de los puestos de venta. Estábamos ante el caldo de cultivo ideal para una empresa como Super Pig, orgullosa desarrolladora y licenciataria de juegos pornográficos para uso y disfrute de onanistas adolescentes. La relación de Super Pig con otras marcas similares y con un marco de operaciones casi análogo, como Hacker Internacional o MIMI Pro, se antoja más retorcida de lo que a muchos amantes de la historia más oscura y depravada del videojuego japonés nos

gustaría, pero tanto si Super Pig fue una desarrolladora independiente como si, por el contrario, se trató de una simple marca propiedad de Hacker u otro ente empresarial superior escondido tras las sombras, lo cierto es que la mayoría de sus juegos sabían cultivar mejor que la competencia ese sutil arte de la seducción, primero sugiriendo y finalmente mostrando solo lo necesario. Y, además, tenían un cerdito superhéroe como mascota. No se podía pedir más carisma a una compañía de videojuegos piratas guarrindongos.

Se tiene constancia de poco más de una decena de juegos vinculados a la marca Super Pig, entre los que destacan 'Sexy Invaders', un competente clon del clásico de Taito, 'Aki to Tsukasa no Fushigi no Kabe', un difícil rompemuros en 3D que como era de esperar escondía tras sus ladrillos algunos encantos femeninos, y 'Emi-chan no Moero Yakyuuken!', con la icónica chica rubia de largas piernas que podíamos desnudar ganando al juego del *janken* —o piedra, papel y tijeras—. Ninguno de estos títulos tuvo una producción equiparable a la de un videojuego comercial promedio para NES, pero eso no significaba que otras compañías no lograran al menos acercarse, siempre por la vía de la imitación. A su modo, el 'BodyConQuest I: Abakareshi Musume' de Hacker Internacional, con sus dos disquetes dedicados, supuso todo un golpe de efecto: una aventura épica que parodiaba a juegos populares del JRPG de la época, como 'Dragon Quest' o 'Ys', y que relegaba a situaciones muy puntuales y avanzadas las poquitas imágenes eróticas para dejar espacio a la exploración y el desarrollo de su simple historia. De los más de cincuenta juegos producidos por Hacker Internacional —la mayoría para Famicom y FDS—, sin duda este es el más recordado, toda una parodia jugable, pionera en el medio, y que gozó además de una secuela, ya para la PC-Engine de Hudson Soft.

Pero claro, esta historia se quedaría un poco coja si nada de esto hubiera traspasado las fronteras de su Japón natal, que por otro lado tenía la voracidad consumista suficiente para deglutir toda su producción videolúdica, incluida la pornográfica. A pesar de ello, Panesian, compañía taiwanesa que muy posiblemente no fuese otra cosa que una subsidiaria de Hacker, llevó a los Estados Unidos de América tres de sus juegos eróticos, y los vendió mediante un sistema de compra por catálogo en 1991. 'Bubble Bath Babes', 'Peek-A-Boo Poker' y 'Hot Slots' podían llegar directos al buzón de casa, como el que se suscribía al Penthouse. Si años antes Nintendo había devuelto el videojuego al dormitorio del niño medio estadounidense, fue otra empresa asiática, a espaldas de la Gran N, la que introdujo casi una década después los *juegos guarros* de nuevo en las sacrosantas viviendas norteamericanas, para desgracia de reverendos y predicadores.

Nadie pudo parar aquello. Los cartuchos piratas, algunos importados directamente de Asia y que requerían adaptadores o versiones no oficiales de la NES —como la MasterGames, distribuida en España por Nevir—, incluían dentro de sus tripas de silicio algunos de esos sugestivos tesoros electrónicos. De forma indirecta, Super Pig y el resto de editoras furtivas acabaron entrando a hurtadillas en decenas de países europeos y americanos, escondidas tras interminables menús de selección y *copyrights* borrados a conciencia. El videojuego pornográfico había vuelto, pero aún no había salido de la clandestinidad.

¡Haber elegido muerte!

Es posible que ningún otro juego jamás haya superado el *peak* de la depravación en una consola de Nintendo que alcanzó 'Bishōjo SF Alien Battle'. Somos una chica raptada por una criatura alienígena de muchos tentáculos a la que debemos ganar jugando al póker, o de lo contrario nos empalará con sus gigantescas zarpas y nos deleitará con la traumática contemplación de tan macabro acto. La alternativa, si conseguíamos ganar los puntos suficientes, era por el contrario ser violada de forma cada vez más salvaje y explícita. Asimilable quizá a otros juegos de la escena *dōjin* del catálogo de NEC, Sharp u otras computadoras japonesas, pero inédito sin duda en una videoconsola doméstica.

EL DOBLE FONDO DE SEGA SATURN

Ya en la segunda mitad de los años noventa, el videojuego erótico habitaba con digno desparpajo los entresijos de los ordenadores domésticos. Gracias a la facilidad con que se podían *compartir*, fueron extendiéndose como una gripe, un *virus* que los Panda Software de la época no supieron detectar, y cuyos ejecutables se escondían tras inocentes carpetas convenientemente bautizadas como «Trabajo de Sociales». Ninguno nos referíamos a ellos con el apropiado calificativo de *eroge*, preferíamos el más genérico *hentai*. *Pervertido*, en japonés. Pero entre tanta promiscuidad y *upskirts* facilones se abría paso un nuevo cambio de paradigma: dejábamos atrás la imagen erótica como aparición descontextualizada y volvía a integrarse dentro del sistema de juego, especialmente gracias a la eclosión de los simuladores de citas y lo bien que maridaban con el contenido pornográfico.

Y la Sega de los noventa se mantuvo muy atenta a este movimiento. Los precedentes, sin embargo, no lo auguraban, y en sus primeras videoconsolas casi todas las chicas desnudas pasaron de largo. Apenas dos intentos en Mega Drive: 'Divine Sealing', de Studio Fazzy, un *shmup* arquetípico que marcaba el final de cada nivel con extensas narraciones y pechos descubiertos, y una historia de detectives embutida en un *mahjong game*, 'Dial Q o Mawase!', en el que nuestras hermosas contrincantes pagan prenda cuando pierden. Un bagaje escaso que, pese a todo, iba a servir de antesala a la mayor colección de videojuegos eróticos que jamás tuvo una videoconsola doméstica comercial, confinada por supuesto en el archipiélago japonés… en teoría.

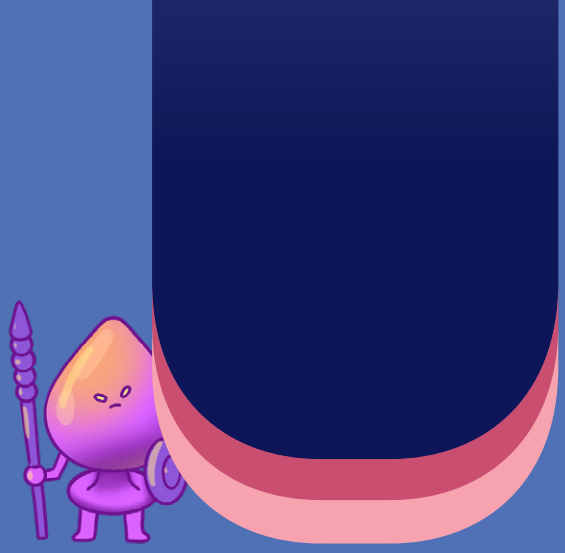
La práctica era bien distinta. Por todo el mundo, orgullosos usuarios de Sega Saturn se hicieron con Action Replay, un cartucho que se insertaba en la ranura de expansión y que podía dejar sin efecto el infame bloqueo regional, al tiempo que los *modchips* permitían hacer uso de —observen cómo les guiño el ojo— nuestras *copias de seguridad*. La laxitud o, mejor dicho, los buenos ojos con que Sega veía que se publicaran de manera oficial videojuegos de contenido erótico para su flamante máquina de treinta y dos bits tenían su reflejo en Occidente: cajones con fondos secretos llenos de cedés que sólo se abrían en las noches de soledad y calentura. Un catálogo diverso y numeroso que a mediados de los noventa creció imparable hasta que las presiones se hicieron insoportables, empujando a Sega a sumarse a sus contrincantes Sony y Nintendo en su rechazo a la pornografía en los videojuegos. Alguien tenía que pensar en los niños.

A pesar de que seguía siendo fácil encontrar puzles y otros juegos de habilidad muy simples y clónicos que escondían imágenes eróticas tamizadas por el filtro de sus ocho procesadores, convenía ignorarlos en pos de la inmersión

«Con la aparición de los simuladores de citas vino un cambio de paradigma: dejábamos atrás la imagen erótica como aparición descontextualizada y volvía a integrarse dentro del sistema de juego, entrelazando jugabilidad y contenido erótico»

que prometían los *dating sims*. Es posible que su contenido fuera poco explícito, y el idioma una barrera infranqueable, pero la atención al detalle a la hora de buscar ese punto sugerente es lo que hizo que 'Eternal Melody', 'Kiss Yori', 'No-appointment Gals Olympos' y otros muchos simuladores se convirtieran en objeto de culto, una experiencia novedosa en la que nuestras decisiones guiaban el éxito y, en última instancia, determinaban cuán lejos llegábamos en la peliaguda tarea de satisfacer nuestros bajos instintos.

Pero la tecnología permitía algo más. Las videoconsolas se disfrazaban de centros multimedia, el *compact disc* era una puerta abierta por la que se colaba el *microfilm*, y el *full motion video* parecía una idea tan buena como otra cualquiera para construir sobre su propuesta una nueva arista del catálogo erótico de Saturn. Los dos volúmenes de 'Playboy Karaoke Collection' y 'Virtua Photo Studio' —este último nos permitía cumplir nuestro sueño adolescente de dedicarnos a inmortalizar con nuestra cámara a hermosas modelos— destacaban entre otros títulos que no eran más que meros expositores interactivos. Multitud de compañías apuntándose a una moda que duró lo que los *laserdiscs* en los salones arcade. A su modo, 'The Yakyuu Ken Special' definía bastante bien esta *new wave*: un sencillo pasatiempo en el que podíamos desnudar a nuestra contrincante virtual jugando al *janken*, algo que Super Pig ya había hecho hacía casi una década.



El videojuego erótico se autoplagiaba con fruición, y terminó el milenio mirando de soslayo a su nuevo acomodo: el videojuego de navegador, el libre y salvaje mundo inexplorado de Macromedia Flash. Abandonó su cuna, el espejo de la cinematografía erótica de los setenta, para acabar explorando nuevas formas de subvertir a una sociedad anclada en su aburrido ascetismo. «La vida es demasiado corta para masturbarse en silencio», decía la actriz porno Asa Akira en su anecdotario 'Solo para adultos'. Se refería, claro, a que no le importaba demasiado si desde la calle la escuchaban gemir cuando se daba placer a sí misma, en la intimidad de su casa. Una idea transgresora, inconformista, casi como naturalizar la existencia y el consumo del material pornográfico, incluso en forma de videojuegos. Una escena que aún tiene muchísimo camino por delante en cuanto a refinamiento, conciencia de género y autodefinición, que debe dotar a su oferta de un empaque artístico mayor, pero que siempre encontrará la manera de entrar en nuestras casas, en nuestros móviles, ordenadores y consolas; pues si algo nos define como sociedad, aparte de que la estupidez humana sea tan infinita como el universo, es que nada, absolutamente nada, a lo largo de toda la historia, ha sido capaz de atenuar nuestro apetito por la pornografía.

ENAMORARSE JUGANDO

El afecto y sus traducciones jugables

por JORGE LAFARGA
@ciudadolvidada

ilustraciones por
FRANCISCO RIOLOBOS @franxurio

La ficción es un reflejo de la cultura, en ocasiones distorsionado y a menudo perverso, pero inevitablemente similar a la sociedad que la formula. Entre la realidad y la obra median la voluntad y el talento del artista, como premisas desdibujadas que nunca terminan de concretarse. Discutir qué es relevante para que se sublime una tendencia creativa es un diálogo estéril, aunque muy divertido. A pesar de todo, los lugares comunes son un marco de referencia sólido entre tanta incertidumbre: el amor, el afecto y el buen rollo en general aparecen desde que la transmisión oral colmase la imaginación de la gente. Los personajes se cogen cariño porque las personas también lo hacen, por mucho que aquellos lo demuestren mediante piruetas fabulosas y casualidades ridículas. Las historias de ficción se permiten el lujo de subir el volumen del romance hasta lo increíble, porque nada nos hace abrazar la suspensión de incredulidad con mas vehemencia que un beso imposible.

«Si se deja a la cabeza de un amante trabajar durante veinticuatro horas, resultará lo siguiente:

En las minas de sal de Salzburgo, se arroja a las profundidades abandonadas de la mina una rama de árbol despojada de sus hojas por el invierno; si se saca al cabo de dos o tres meses, está cubierta de cristales brillantes (...)

Lo que yo llamo cristalización es la operación del espíritu que en todo suceso y en toda circunstancia descubre nuevas perfecciones del objeto amado».

Stendhal, 1822.
'Del amor'.

Henri Beyle, un escritor francés que le dio un montón de vueltas a esto de las pasiones desenfrenadas, nos legó una metáfora muy socorrida para describir el proceso —todos le conocemos por Stendhal y su síndrome, aunque en el terreno de la ficción se dedicó sobre todo a desbarrar sobre amores y desamores—. Él la llamaba *cristalización*, porque la extraña alquimia que mutaba la indiferencia en cariño se parecía a la de una ramita desvencijada llenándose de cristales brillantes: el tiempo y la tensión convertían los defectos en virtudes, trastornando la razón de los afectados en eso tan humano que es un idiota enamorado. Lo suyo era la literatura, pero lo cierto es que cualquier disciplina ha explorado este hecho con las herramientas a su alcance.

¿Cuántas veces hemos visto una película que maneja la tensión sexual como resorte para ilustrar esta transformación? Por su parte, la historia videolúdica ha tenido una trayectoria más irregular, trastabillando entre la torpeza y el refinamiento con intermitencia. Mientras que lo interactivo ha permanecido siempre como una constante del medio, lo discursivo ha tardado más en perfilarse: la llegada de la complejidad narrativa trajo consigo, por pura necesidad, un cambio de paradigma en los mecanismos jugables. Así pues, mientras la mayoría de los héroes de los ochenta rescataban a la damisela en apuros porque ya estaban enamorados, a partir de los noventa el diseño tuvo que hacerse cargo de esa *cristalización* en su propio terreno. Dicho de otra forma: aficionados y desarrolladores tuvimos que aprender a enamorarnos jugando.

Mientras que el diseño narrativo es el cauce directo entre público e historia, el diseño jugable debe montar su castillo de naipes particular para codificar todos y cada uno de sus rasgos. La traducción a idioma interactivo de la cadena de sucesos que implica el afecto sufrió una evolución espectacular con la llegada del siglo XXI. Desde la anécdota argumental hasta los tibios amagos de algunas aventuras —'Parasite Eve II' intentó fusionar la obtención de finales con romanticismo, por ejemplo—, todo contribuyó para que hoy en día la práctica de la tensión afectiva sea un elemento jugable más, llegando a formar parte central de algunas propuestas comercialmente atractivas. Alcanzar este punto no ha sido fácil, y el ensayo creativo ha explorado muchos recovecos interesantes.

«La tensión romántica es un atributo más que describe con exactitud en qué punto del camino de la cristalización nos encontramos»

'Dragon Age: Origins' y los números del amor

Es difícil hablar de 'Dragon Age' sin mencionar 'Baldur's Gate', por mucho que entre ambas sagas medie un universo de distancia. En su día, la secuela de la incursión de BioWare en el mundo de Dungeons & Dragons ya coqueteó con la idea del romance, pero con unos valores de producción que aún estaban demasiado lejos de una representación visual estimulante. 'Origins' no solo ilustra ese cambio argumental cualitativo que mencionaba, también encarna el punto de inflexión entre el texto casi desnudo del Infinity Engine y la aproximación cinemática a los diálogos. Ambos hechos elevan el listón narrativo de forma que a la jugabilidad no le queda más remedio que adaptarse. Siguiendo el estilo de la época, este aumento de la complejidad se materializó con una interfaz artificial que traducía directamente los afectos en cifras.

David Gaider, la mente creativa detrás de la creación de Thedas —nombre del continente ficticio en el que tienen lugar todos los juegos de 'Dragon Age' hasta la fecha—, definió el proceso de escribir personajes estimulantes como una mezcla

«La aritmética de los regalos y su influencia en la barrita de apego tienen el efecto secundario de desligar romanticismo y jugabilidad»

entre la recopilación de cualidades atractivas y la adscripción al mundo que representan, de modo que cuando el jugador se interesa por sus compañeros, lo hace también por la parcela del universo que encarnan. He aquí uno de los primeros elementos netamente jugables que definirán su lenguaje interactivo: para ganarnos el afecto de los compañeros de aventura, uno de los caminos más seguros es regalarles obsequios. Sobre el papel se trata de un sistema magnífico, porque codifica el interés y la atención del jugador a través del proceso de agasajar a un amante potencial. ¿Hemos prestado atención a sus diálogos? ¿Comprendemos su pasado? ¿Qué comentarios ha hecho durante el viaje? Leer las descripciones de los obsequios y ponderar si serán apropiados es una forma sencilla y elegante, al menos en principio, de resolver la cuestión.

Tratándose de un juego que pasó varias etapas largas de desarrollo —las primeras noticias de su existencia se remontan a 2002—, pueden percibirse ecos de modas dispares. La cantidad de información presente en la partida sería hoy en día una rareza; todo lo relevante está en pantalla o en la interfaz del personaje, incluyendo una barra de progreso que ilustra de forma exacta el nivel de aprecio o inquina que nos profesa cada uno de nuestros compañeros. La tensión romántica es un atributo más que describe con exactitud en qué punto del camino de la *cristalización* nos encontramos. La gran ventaja de este sistema es que difícilmente se puede dar un mayor control al jugador sobre los asuntos del querer. Por desgracia, la aritmética de los regalos y su influencia en la barrita de apego tienen el efecto secundario de desligar romanticismo y jugabilidad, convirtiéndolo en un inconsecuente ensayo-error, a menos que restrinjamos voluntariamente los guardados manuales.

La pátina de cifras y hechos consumados es deudora del pasado rolero de BioWare. La sombra de 'Baldur's Gate' era muy larga, y el estudio aún se encontraba en proceso de hallar una nueva voz para sus franquicias. Dicho todo esto, 'Origins' también adopta posturas atrevidas para la época: los diálogos forman un árbol de consecuencias que no siempre se rige por lo evidente. Una mala reacción puede ser pasajera, sirviendo de condición necesaria para un aprecio mayor que solo ocurrirá en caso de desencadenar este conflicto. Ese juego psicológico lleva un paso más allá la traducción jugable del tira y afloja de las emociones, hasta el punto de crear ventanas de oportunidad que pueden conducir a cambiar de forma radical el carácter de amigos y amantes.

El caso de Leliana y Alistair, dos de los romances potenciales, es especialmente significativo. Prescindiendo de la interfaz más evidente, ambos personajes pueden sufrir un proceso de cambio de personalidad extremo provocado por nuestras decisiones. Con los años, BioWare puliría este sistema hasta convertirse en uno de sus sellos de identidad; a pesar de sus defectos, es un estilo vinculado al videojuego como forma de expresión, un híbrido entre dos épocas que estaban a punto de colisionar. A partir de aquí, el exceso de información como recurso jugable empezó a quedar obsoleto y las tendencias creativas se rindieron a la sencillez.

‘Life is Strange’: interiorizando mecánicas

El éxito de ‘Life is Strange’ en 2015 fue una de esas ocurrencias propias de nuestro tiempo. Dontnod venía de crear ‘Remember Me’, una ambiciosa aventura de acción sobre la construcción de la identidad con serios problemas narrativos, así que nadie auguraba demasiadas fanfarrias. Sin embargo, se obró el milagro: la fusión temática, su estilizado entramado visual y el gancho de la propuesta jugable convirtieron esta aventura narrativa en un auténtico triunfo comercial. La franqueza con la que trata ciertos temas peliagudos logró prender las llamas de las redes sociales. Quizá su gran acierto fue encajar la crudeza de cuestiones como el *bullying* o el suicidio en un contexto verosímil, sin renunciar por ello a presentarse como un entretenimiento esperanzador.

Concebida como una aventura gráfica en tercera persona, lo cierto es que sus fronteras están más próximas a la ficción interactiva. Jean-Maxime Moris, primer director creativo de la saga, creyó de nuevo en el concepto de la identidad como nexo temático y trajo de vuelta muchas de las ideas esenciales que die-

«La traducción jugable del afecto que lleva a cabo 'Life is Strange' es un recurso natural que prima el efecto sobre el control del jugador»

ron forma al malogrado 'Remember Me'. La historia de Max Caulfield en 'Life is Strange' es la historia de redescubrimiento y forja de una personalidad, explorando las circunstancias habituales del final de la adolescencia. Si bien es cierto que los puzles se entrometen en el desarrollo, en su mayoría son meros trámites que encuadran una concepción jugable íntimamente ligada al fundamento narrativo: determinar quién es Max Caulfield a través de sus dilemas.

Dentro de la intrincada telaraña de opciones para perfilar esta realidad, la más importante será su relación con su mejor amiga, Chloe Price. Este vínculo afectivo recorre toda la trama y puede tomar dos naturalezas distintas, plagadas de matices. La construcción de la tensión romántica o de amistad entre Max y Chloe se basa en la simple toma de decisiones, pero el verdadero valor jugable de su diseño es llevarlo a cabo sin una interfaz intrusiva. Los diálogos y reacciones de las dos protagonistas perfilan poco a poco qué clase de admiración sienten la una por la otra, a pesar de que la trama siga un camino predeterminado. Generar esta ilusión de cambio se logra gracias a detalles orgánicos como el diario de Max, una ventana a su monólogo interno que justifica *a posteriori* el significado de las decisiones tomadas.

La traducción jugable del afecto que lleva a cabo 'Life is Strange' es un recurso natural que prima el efecto sobre el control del jugador, evitando la frialdad de la mediación cuantificable del sistema de 'Dragon Age' —a cambio de existir, claro, en un entorno infinitamente más concentrado—. La percepción de que esta aproximación es más moderna se desprende de una cuestión sencilla: las barras de afecto con representaciones numéricas no dejan de ser pantallas de puntuación encorsetadas, ilustraciones *gamificadas* que identifican la *cristalización* como un objetivo a batir en un diario de misiones. Sin embargo, el calado de los cambios que exige este sistema no termina de alcanzar su máximo potencial. La promesa de evocar los matices de una relación más o menos intensa quedan ensombrecidos por la sencillez de su ejecución: apenas algunos cambios de tono en las conversaciones o un flirteo esporádico en un mensaje de texto.

Durante su vida útil como videojuego episódico comercialmente activo, Raoul Barbet y Michel Koch —directores tanto del primer como del segundo juego— insistieron mucho en esta forma básica de interacción entre jugador e historia; herederos del estilo de la extinta Telltale, la generación de expectativas siempre se daba de bruces con la realidad del producto final. Entre toda la parafernalia comercial de aquellos meses sí que se incidió sobre otro aspecto jugable que corrió mejor suerte: la capacidad de la protagonista para retroceder en el tiempo. Creada como salvaguarda para arrepentirnos de las decisiones más inmediatas, tiene el efecto secundario de engrandecer aún más el constante aumento de tensión que implica la creación de vínculos afectivos: repetir los hechos para ver qué consecuencia encuadra mejor con nuestra visión de Max y su relación con Chloe es una adaptación jugable fantástica de la eterna incertidumbre emocional de una pasión en ciernes.

‘Along the Edge’ o la revolución indie de las visual novels

Como paradigma de un género maldito, la *visual novel* ha tenido la ventaja de crecer sin el escrutinio constante de los focos. Las peculiaridades de su estructura jugable se han puesto en entredicho con frecuencia, pero sea cual sea nuestra postura al respecto, no se puede negar que pocas parcelas del ocio electrónico han explorado con más osadía los límites de la narrativa interactiva. Hace ya más de una década, la explosión *indie* tuvo la feliz consecuencia de dar nuevos bríos a géneros olvidados: *metroidvanias* o *roguelikes* revivieron en un cóctel de experimentación lúdica sin precedentes. Las *visual novels*, sin llegar al mismo nivel de popularidad, también se beneficiaron del fenómeno.

Novabox, un estudio francés independiente que publica sus propios juegos narrativos desde 2013, ejemplifica con maestría las consecuencias de esta ebullición creativa. ‘Along the Edge’, su primer videojuego autónomo, es una *visual novel* que abandera con elegancia la transformación profunda que ha sufrido la narrativa videolúdica en los últimos diez años. Aunque lo más llamati-

«Con Daphné Delacour nos adentramos en la responsabilidad cínica de la madurez, donde las decisiones exigen ser tomadas»

vo de su propuesta es la estilizada presentación visual, su estructura jugable es especialmente interesante desde el punto de vista de la creación de vínculos afectivos. Siguiendo los pasos de Daphné Delacour, una matemática que vuelve al pueblo de sus ancestros tras una experiencia de hastío emocional, el ritmo de la partida nos conduce por una serie de decisiones que dibujarán un retrato muy específico de la protagonista.

De nuevo, nos encontramos con la construcción de la identidad como motor jugable principal. Lo realmente atractivo de esta premisa es su ejecución: en 'Along the Edge' las decisiones son constantes y definitivas. Las respuestas describirán la actitud de Daphné respecto al mundo y cómo entenderá sus vínculos en base a esta percepción. El sistema de guardado automático impide que nos desdigamos, siguiendo el camino opuesto al concepto de 'Life is Strange'. Dado que el juego nos obliga a tomar decisiones con mucha frecuencia, la sensación es similar a la de una especie de *permadeath* narrativo: aunque no podemos morir, todas las opciones tienen el peso de la perpetuidad. Si en el caso de Max Caulfield explorábamos las inseguridades de la adolescencia gracias a la salvaguarda del viaje temporal, con Daphné Delacour nos adentramos en la responsabilidad cínica de la madurez, donde las decisiones exigen ser tomadas.

Gracias a la contención de su argumento, el estudio concretó con mayor detalle la multitud de variables que definen las rutas potenciales. Daphné puede enamorarse otra vez de su exnovio, encontrar un futuro distinto en el hijo pródigo de una familia ilustre o simplemente seguir sola su camino. Todo ello sobre la base de la personalidad que hayamos forjado mediante las respuestas en los diálogos y decisiones, representadas en el texto aunque solo sea sutilmente. El desequilibrio entre densidad argumental y jugable en una *visual novel* es obvio, compensándose en este caso con un sistema que es a la vez evocador, informativo y flexible.

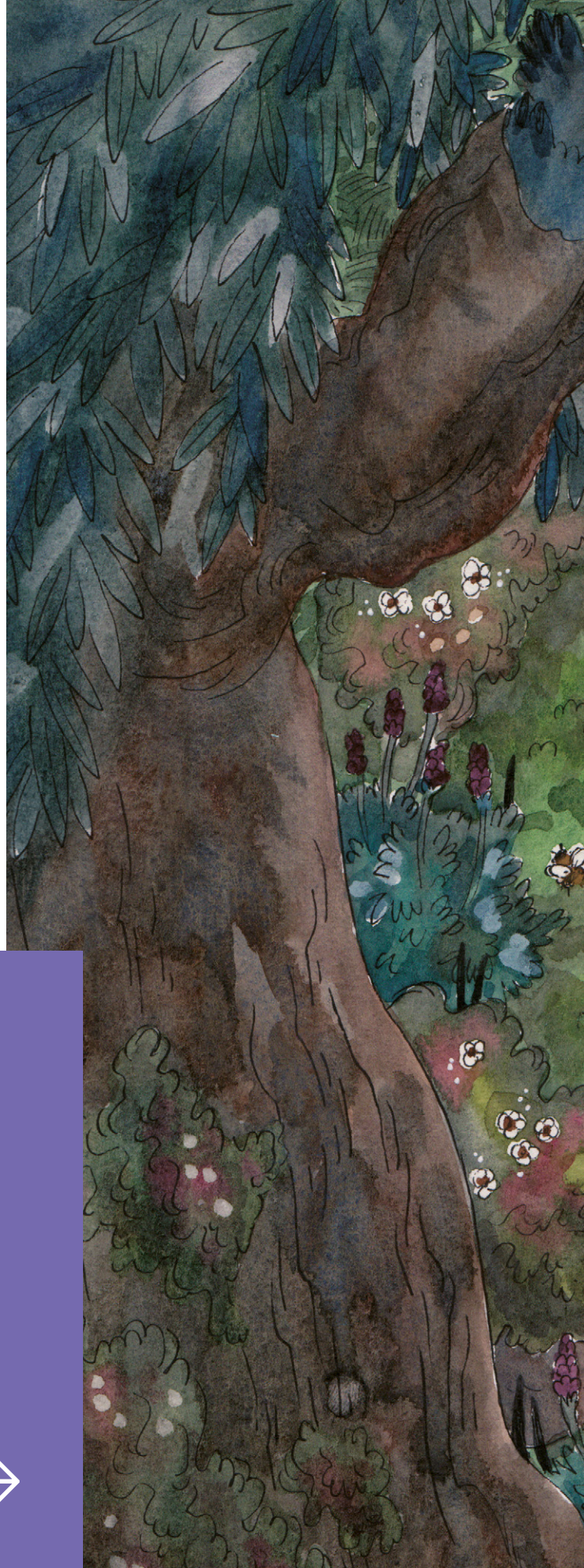
El fondo real que mueve la participación del jugador en 'Along the Edge' es exiguo; sin embargo el resultado es muy potente. Como obra independiente de un estudio pequeño, la dimensión no puede ser la misma que la de los dos ejemplos anteriores, y aun así maneja una interfaz apenas intrusiva, explora la sutileza de los afectos y representa con cierta elegancia las consecuencias. La mezcla de estilos sacrifica complejidad en favor de una imagen conjunta más coherente: el capítulo donde se desarrolla por completo el alcance de nuestra construcción de Daphné apenas dura un suspiro, pero el resto de matices que componen el camino a este epílogo dotan de significado a su conclusión.

La evolución conjunta de narrativa y estructura interactiva está sometida a los vaivenes del diseño de moda. No obstante, en su desarrollo está también el germen de la técnica, moldeada por un avance cualitativo más consistente. Si la presentación jugable de los afectos tuvo una revolución formal desde el año 2000, lo que vimos a partir del año 2010 solo puede describirse como una alineación tímida entre la producción comercial y la transgresión independiente. Quizá en la próxima década nos topemos con una distribuidora que se tome tan en serio el lenguaje videolúdico, salvando el vacío que los estudios pequeños no pueden soslayar. Sea cual sea el futuro, mientras los vínculos afectivos transpiren con tanto ímpetu, la gramática del medio seguirá enriqueciéndose.

Angelique: maromos celestiales en tu zona

por **IRIS RODRÍGUEZ ALCAIDE**
@iris_r_alcaide

ilustración **MARTA SELUSI**
@RatonPersona



Otome, de «doncella» o «señorita». Un género muy japonés pero que no estuvo presente en el medio hasta la irrupción de Keiko Erikawa, instigadora de una forma diferente de comprenderlo. Este es su romance.

→ Koei
→ Super Famicom
→ 1994

A mediados de los ochenta, la mayor parte de los videojuegos en distribución se orientaban a un público masculino, centrados como estaban en la acción y las plataformas. Pero en pleno éxito del manga *shōjo* y sus historias protagonizadas por chicas mágicas, Keiko Erikawa (cofundadora de Koei) comenzó a darle vueltas a la idea de crear un producto especialmente dirigido a adolescentes y veinteañeras. Para Erikawa, el motivo por el que muchas chicas no eran usuarias activas de videojuegos era que no había títulos dirigidos a ellas, ni centrados en sus intereses. Convencida de que las mecánicas violentas estaban demasiado extendidas en el medio, Erikawa deseaba reivindicar que en él también pudieran tener cabida los sentimientos y, por qué no, el sentido del humor.

Pero nuestra productora se enfrentaba a dos grandes problemas. Por un lado, la compañía Koei, fundada por el matrimonio formado por Keiko Erikawa y Kō Shibusawa (apodo de Yōichi Erikawa) en 1978 —donde la primera corrió con los gastos del primer equipo informático—, llevaba un tiempo cosechando éxitos en otro campo muy distinto: los videojuegos (pseudo)históricos de estrategia, en cuyo catálogo brillaron franquicias como 'Romance of The Three Kingdoms' (1985) o 'Nobunaga's Ambition' (1987). Por otro, estaba el escaso número de mujeres que por entonces desarrollaban juegos en Japón; Erikawa era, de hecho, la única en su propia compañía.

La solución a ambos fue crear una división dentro de Koei, bautizada como Ruby Party, que estaría exclusivamente formada por mujeres y desarrollaría una serie propia: Neoromance. A pesar de que en un primer momento se pensó en crear una adaptación para niñas de 'Nobunaga's Ambition', título ambientado en el periodo Sengoku, la idea pronto tomó otros derroteros: el objetivo sería trasladar el romance puro e inocente de los mangas *shōjo* —caracterizado por desarrollarse en ambientes más pacíficos y cotidianos que el *shōnen*— a los píxeles.

Aunque en ese momento Erikawa se hallaba absorbida por la parte de negocios de la compañía, tales como reuniones y presentaciones, comenzó a reunir candidatas que pudieran seguir sus pasos como diseñadoras narrativas y de personajes. Hizo falta un largo periodo de tiempo para formarlas, pues todas tenían un perfil en artes y humanidades, y nunca antes habían trabajado en nada parecido a programación. Pese a ello, Eri-

Keiko Erikawa, a la sombra de Koei

Aunque es innegable que las mujeres han sido parte fundamental de la industria de los videojuegos desde sus inicios —ahí están los nombres de Carol Shaw (Atari), Rieko Kodama (Sega), Roberta Williams (Sierra On-Line) o Brenda Romero (Sir-Tech Software), entre otros muchos—, a sus más de setenta, Keiko Erikawa es la única mujer que permanece activa como directora dentro de una empresa de proyección mundial. Y no solo eso, sino que se erige como un ejemplo de feminismo desde una perspectiva profundamente japonesa: lejos de incitar al abandono del papel de la mujer como madre y protectora del hogar, aboga por compaginar dicho rol tradicional con el de mujer trabajadora, capaz de labrarse una exitosa carrera laboral.

Más allá de Ruby Party y la serie Neoromance, Erikawa ha dirigido al equipo encargado de diseñar la VR Sense (2017), máquina recreativa de realidad virtual que involucra los cinco sentidos. El comité ejecutivo de Koei se mostró en contra de la idea, dado que prefería centrarse en la comercialización de las series representativas de la compañía, de modo que Erikawa decidió asumir todo el proceso de desarrollo de la nueva tecnología, desde la fabricación y distribución de la máquina hasta la producción de videojuegos adaptados para la misma.

kawa se involucró activa y personalmente en crear un espacio seguro donde se empezara a tomar a las mujeres en serio. El nombre de la nueva división, con el regio rubí como emblema, pretendía representar el amor romántico, la pureza y la pasión.

En 1990, Ruby Party estaba lista para afrontar el gran reto. El primer título de Neoromance, 'Angelique', tendría lugar en un mundo fantástico digno de cuento de hadas, con elementos *neomedievales* tomados del imaginario occidental. Kairi Yura, la diseñadora de personajes, ideó una protagonista tan rubia, adorable y amante del rosa como la del icónico manga setentero 'Candy Candy'. Otro de sus puntos fuertes era la interfaz, de apariencia dulce y femenina, y sobre todo, sencilla de utilizar, anticipándose a la falta de pericia de algunas de las novatas futuras usuarias. Por último, Chinatsu Kuzū fue la encargada de componer la música, adaptada a los ocho canales de la recién nacida Super Famicom. Pero las primeras versiones no contentaron a Erikawa, a la que, a pesar de los sugerentes diseños y escenarios, le costaba ver un «verdadero videojuego» en el prototipo: en sus propias palabras, las mecánicas eran *flojas*, y los objetivos, *aburridos*. Le faltaba *algo*... y era cómo *simular* un romance de forma convincente, ¡y entretenida!

«El nombre de la nueva división de Keiko Erikawa, Ruby Party, con el regío rubí como emblema, pretendía representar el amor romántico, la pureza»

Con el tiempo, y el más experimentado Kō Shibusawa a los mandos de la programación, 'Angelique' acabó siendo el primer *otome* de la historia; cierto es que anteriormente habían existido juegos de romance, pero sólo enfocados a una audiencia masculina (*bishōjo*). Hoy día, los juegos de este tipo se caracterizan por estar desarrollados en forma de *dating sims* o novelas visuales, y tienen por objetivo hacer que vivas un idilio virtual con un joven atractivo (*bishōnen*). En todas las historias hay un mínimo de tres chicos con *looks* y personalidades completamente diferentes entre sí y con los cuales podrás ligar; pero, al tratarse de juegos de simulación, también te enfrentarás a la toma de decisiones y a diversas misiones secundarias adicionales, las cuales afectarán al éxito o fracaso de la relación, teniendo que elegir sabiamente entre las opciones que te llevarán a enamorar a tu chico ideal.

En este caso, nos meteremos en la piel de Angelique Rimoge, una de las dos jóvenes seleccionadas para convertirse en la nueva Reina del Universo del Pájaro Divino. Como protagonistas tendremos que explorar las diferentes áreas del palacio, superar alocadas pruebas semanales que nos permitirán ganar puntos frente a Rosalia de Catargena, nuestra rival por el trono, y ganarnos la simpatía

de la reina Dia y nuestros futuros súbditos. En el transcurso de la aventura, a través de minijuegos, misiones y líneas de diálogo especiales, el título también nos permitirá establecer (o no) una relación romántica con alguno de los nueve Guardianes Secretos encargados de asistirnos con sus poderes, en quienes se observa una evidente inspiración en la mitología griega. Así, en 'Angelique' la trama y el potencial romance van de la mano, presentándose como decisión final del juego la elección entre subir al trono o aceptar a alguno de nuestros pretendientes, lo que dará lugar a diferentes *endings* para la protagonista.

Sin embargo, el lanzamiento del primer 'Angelique', ya en 1994, no fue un éxito instantáneo. A la novedad de su propuesta se sumaba el hecho de que, a causa de las características técnicas de la Super Famicom —incapaz de reproducir voces—, su mundo y personajes de fantasía no lograban apreciarse en toda su dimensión. Paradójicamente, este aparente talón de Aquiles terminó convirtiéndose en el empujón que hizo posible que el legado Neoromance gozara de continuidad. Y es que Erikawa también fue pionera en llevar a cabo lo que hoy conocemos como «proyecto transmedia»: a través de CD narrados, entregas de manga y hasta eventos para *fans* donde los actores de voz representaban algunas secuencias en directo, no solo se logró una experiencia más completa para las jugadoras, sino que las ventas del título acabaron por redondearse.

«El lanzamiento de 'Angelique' no fue un éxito instantaneo. La novedad de su propuesta y las limitaciones de la Super Famicom impedían apreciar la propuesta en toda su dimensión»

'Angelique' sería así la primera IP de las muchas que con los años terminarían conformando la exitosa serie Neoromance, junto a 'Harukanaru Toki no Naka de' (RPG de tintes fantásticos ambientado en el periodo Heian) y 'Kin'iro no Koruda' (cuya acción tiene lugar en una academia musical típica de los años 2000), por mencionar algunas. Su éxito hizo que en varios casos llegaran a producirse incluso mangas y animes basados en ellas, algunos de los cuales han sido localizados a otros idiomas. Sin embargo, más de veinticinco años después, 'Angelique' sigue sin poder jugarse en otra lengua que no sea el japonés (o, en su defecto, el chino), pese a que en su día llegó a ponerse en marcha un proyecto *fanmade* que se propuso traducirlo al inglés, pero que a día de hoy sigue inconcluso.

En la actualidad, Ruby Party continúa en funcionamiento como parte de Koei Tecmo, con Mei Erikawa, hija mayor del matrimonio de fundadores, a la cabeza como CEO de la compañía. Tanto madre como hija siempre se han mostrado muy claras a la hora de hablar de esta división —ya no formada totalmente por mujeres, pero donde estas siguen siendo una mayoría de en torno a un 60%, y ocupan los tres principales puestos de mando— y sus *excéntricas* políticas laborales en apoyo a las profesionales del sector. Así, a la hora de afrontar un proyecto, en el caso, por ejemplo, de que uno de los equipos vaya a resentirse por una baja de maternidad, en vez de buscar a una sustituta o presionar a la madre para que se reincorpore rápidamente, se opta siempre por reducir el tiempo de desarrollo. De este modo se aseguran de que no desaparezca la perspectiva creativa y la misma visión que desde los inicios han querido trasladar a sus juegos.

Las chicas solo quieren divertirse

A pesar de los prejuicios con los que aún son percibidos, los juegos de tipo *otome* son capaces de tocar géneros desde la ciencia ficción al drama de época sin despeinarse, y sus mecánicas de romance impregnan hoy de forma natural una buena cantidad de títulos de estrategia y JRPG, como ocurre en el caso de las sagas 'Fire Emblem' o 'Persona'. Así, con el paso del tiempo, los *otome* han ido incluyendo o ampliando sólidos elementos de acción, aventura y épica donde la heroína salva el mundo —y paralelamente vive un romance—, y no solo se dedica a sonrojarse y ser protegida por su interés amoroso.

Con el *boom* mundial de los *otome* durante la pasada década, además, también se han visto cambios en cuanto a diversidad étnica y orientación sexual tanto en protagonista como elenco romántico, mayor en aquellos juegos desarrollados fuera de Japón, con unas tramas y tópicos más restrictivos. Buenos ejemplos de ello, nacidos de estudios independientes, pueden ser 'Anicom: Animal Complex' (Zeiva Inc, 2016), 'C14 Dating' (Winter Wolves, 2016), 'Cinderella Phenomenon' (Dicesuki, 2017) o 'The Arcana' (Nix Hydra, 2019).

Aunque en su época 'Angelique' no fue un superventas, a la larga sí cumplió con su objetivo de hacerse un hueco en el corazón del público femenino y, sobre todo, se convirtió en un importante precedente, sentando las bases del género de videojuegos que hoy conocemos como *otome*. Un género con enormes cifras de ventas en Japón —hoy multiplicadas por la existencia de aplicaciones móviles— y sin el cual no puede entenderse en buena parte el éxito de consolas como PlayStation Vita o Nintendo DS. Sin embargo, no será hasta 2006 cuando se traduzca por primera vez un juego *otome* al inglés, 'Yo-Jin-Bo' (en inglés, 'The Bodyguards', Two-Five); a partir de ese momento, estos comienzan a gozar de un mayor éxito a nivel mundial, con 'Hakuōki: Demon of the Fleeting Blossom' (Idea Factory, 2009-2012) como la saga más representativa de este género en Occidente.

LOOP #01 - AMOR/SEXO

*Cubierta con acabado holográfico selectivo exclusiva de Verkami.

¡APÓYANOS!

LOOP | VERKAMI

Tras este pequeño aperitivo, necesitamos tu ayuda. Queremos que las dos publicaciones planificadas para 2022 como parte del Año 01 de LOOP sean una realidad, tanto en papel como digital.

La edición final de LOOP #01, 'Conexión virtual, sentimientos analógicos', contará con más de 200 páginas, además de una portada holográfica exclusiva y una lámina que sólo se podrán conseguir en este crowdfunding. Por supuesto, con tu nombre entre sus páginas, como orgulloso mecenas en su primer año.

Con tu apoyo, serás artífice tú también de este proyecto independiente, libre de publicidad, sostenible y responsable con el equipo humano que llenará sus páginas.

¿Te adentras en el LOOP con nosotros?

IR AL VERKAMI

LOOP es un proyecto editorial desarrollado por un equipo multidisciplinar que aborda la reflexión y crítica del videojuego a través de diversas temáticas.

9 788412 093223