

## ¿Quieres ser Barbanegra?

# Piratería en internet... con piratas reales

► Un nuevo mundo virtual permite a sus usuarios penetrar en un mundo basado en el Caribe del siglo 18

Seth Schiesel

¿Qué tienen en común Henry Morgan y Barbanegra con Luke Skywalker y Merlin? Todos ellos han capturado la imaginación de millones con las historias de sus aventuras, y ahora todos han inspirado juegos masivos en línea.

Por supuesto, hay una gran diferencia entre los piratas por un lado y el piloto estelar y el mago por el otro: Sir Henry y Barbanegra (alias Edward Teach) fueron reales.

El hecho de que esté basado en la realidad es uno de los aspectos más interesantes de Pirates of the Burning Sea (Piratas del Mar Ardiente), el adictivo juego en línea lanzado por Flying Lab Software, que arrancó la semana pasada después de seis años en desarrollo. Después de todo, ya hay docenas de juegos para aspirantes a hechiceros, enanos y elfos. Hay un puñado más para quienes quieren ser pilotos espaciales. Pero hasta ahora casi no ha habido mundos en línea basados en una aproximación al mundo real.

Esto no es difícil de explicar. La razón misma por la que la gente se conecta a mundos virtuales —“Calabozos y Dragones”, “World of Warcraft”— es para explorar una fantasía. Un mundo virtual ubicado, digamos, en un edificio de departamentos definitivamente no ofrecería la misma cantidad de fantasía que un juego con mutantes voraces o traviesas hadas. Incluso los polvosos pueblos de vaqueros no son lo bastante exóticos.

Pero la era dorada de la piratería, hace tres siglos, sigue siendo fascinante porque se encuentra justo en la frontera entre el mito y la realidad histórica. Bandas errantes de forajidos libres en el mar abierto, los piratas del Caribe fueron de muchas maneras el paroxismo final del mundo premoderno antes de que los gobiernos coloniales tomaran el control total del Hemisferio Occidental. No es coincidencia que la más influyente romantización de la piratería, la novela “La Isla del Tesoro” de Robert Louis Stevenson, no apareciera hasta 1883, cuando la piratería real había prácticamente desaparecido.

“Pirates of the Burning Sea” se centra en 1720, el punto máximo de la piratería en el Caribe, justo después de la Guerra de la Sucesión Española. El juego simula toda la región, desde las costas orientales de México y Florida hasta la costa norte de Sudamérica, hasta la Guyana. Los usuarios juegan como miembros del imperio inglés, francés o español, o como un pirata asociado con la infame Hermandad de la Costa.

Dentro de su vasto golfo virtual, miles de jugadores pueden explorar simultáneamente docenas de pueblos y bahías, o manejar una de docenas de naves históricas, cuidadosamente recreadas. La economía depende casi en su totalidad de los jugadores, de modo que, en vez de que las naves aparezcan mágicamente a la venta, los jugadores cooperan para reunir materias primas como madera y hierro, que después procesan y venden



como objetos manufacturados para obtener ganancia.

Trabajar y vender está bien, pero “Pirates” también permite a grupos de jugadores luchar por el control de las regiones y los puertos, en combates que duran semanas. Los recursos más valiosos sólo están disponibles en ciertos puertos, de modo que, al igual que en la vida real, la economía, la política y el combate son simplemente diferentes herramientas para la guerra.

“Si observas la realidad del Caribe en 1720, la economía dirigía el combate, y el combate era parte de la economía, porque el fondo de la cuestión era que los poderes europeos querían explotar los ricos recursos naturales del área”, dijo Russell Williams, ex directivo de Microsoft que ahora es director de Flying Lab, en Seattle. “Lo que realmente queríamos hacer era crear ese tipo de interdependencia en el juego para atraer a diferentes tipos de jugadores, como los que disfrutan crear objetos y los que sólo quieren pelear. Así es como creas una comunidad”.

El desarrollo de “Pirates” empezó en el 2002, un año antes de que la película de Walt Disney “Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra” con Johnny Depp reviviera a los piratas en la imaginación popular. (Disney también ha usado su franquicia de “Piratas del Caribe” en videojuegos).

Por lo general, cuando un juego tarda seis años en desarrollo significa que algo salió muy mal, y el juego resultante es una mezcla de impulsos contradictorios pegados en el transcurso de demasiadas juntas de trabajo.

“Pirates” no tiene ese problema. No es una joya tan pulida como “World of Warcraft”, pero todos los sistemas de juego parecen funcionar bien, y la estrella del juego, el cuidadosamente diseñado sistema de combate entre barcos, es francamente adictivo.

El modelo de navegación es lo bastante exacto para sentirse real sin ser fastidioso. Williams dijo que el largo tiempo de desarrollo del juego refleja la capacidad del equipo para admitir cuando capacidades en las que había trabajado durante meses simplemente no eran divertidas, para después empezar de nuevo.

“Primero creamos un sistema de navegación muy real, en donde si volteabas directamente hacia el viento y no bajabas las velas, perderías velocidad e incluso te moverías hacia atrás”,



dijo. “Marineros reales opinaron que estaba bastante bien, pero la mayoría de las personas lo odiaba”.

La esclavitud y las enfermedades tampoco son parte del juego, aunque ambas eran parte importante de la vida en el Caribe en 1720. Y no hay violaciones que acompañen al inevitable pillaje.

“Los piratas en realidad no enterraban tesoros, pero éste es un juego de piratas, así que tiene que haber tesoros enterrados”, dijo Williams. “La vida de un pirata era brutal y corta. Sus carreras se medían en meses, y generalmente morían ahogados en el mar, o ahorcados por el gobierno. La imagen del pirata y la vida real de un pirata histórico son dos cosas completamente distintas”.

Servicio de The New York Times



## Más juegos para iPod, más negocio para Apple

► Varias empresas crean títulos para el gadget que llegan a fanáticos amantes del videojuego

Igor Galo

Los más de 100 millones de iPod que circulan por el mundo y que ya funcionan como reproductor MP3, de video o disco duro, son cada vez más utilizados como consola de juegos, una aplicación más para este dispositivo que se está convirtiendo en el verdadero centro de ocio en movilidad.

PopCap, una compañía especializada en juegos sencillos para celulares y para juegos on line que ha vendido desde su creación en el 2000 más de mil millones de juegos, ha desarrollado una versión para iPod de su juego “Peggle”, que más de 13 millones de internautas ya se han descargado de internet durante el último año.

La versión para iPod que pronto Apple promocionará a través de su portal de descargas podría costar alrededor de 5 dólares, frente a los 20 dólares que cuesta la descarga en computadora, y estará disponible en inglés, español y otras lenguas.

Una función más para la ya útil ruedita del iPod, y un negocio de contenidos que aumenta para Apple y que se une a las descargas de canciones, videos, podcasts o programas de televisión.

La versión personalizada del juego “Peggle” para iPod se distingue de la web, entre otras cosas, en que permite escuchar las listas de músicas personalizadas que el usuario tiene grabadas en el MP3 de Apple, y cuenta con 55 niveles de juego.

La rueda de navegación es una herramienta natural para controlar Peggle, explica Jason Kapalka, cofundador y director general creativo de PopCap.

Parece que la apuesta de Apple de convertir a sus dispositivos móviles en el centro del ocio en movilidad va en serio, siendo los juegos su última argucia.

También el gigante de los videojuegos, Sega, ha puesto en iTunes por 5 dólares una versión de “Sonic The Hedgehog”.

El presidente y director de operaciones de Sega, Simon Jeffery, declaró a Forbes.com que “Sonic The Hedgehog” es uno de los personajes de videojuego más queridos y que gracias a la versión para iPod, será accesible a un nuevo grupo de gamers en portátiles.

Los sitios web que ofrecen juegos, gratuitos o de pago para el MP3

más popular del mundo o hablan sobre esta nueva utilidad son cada vez más numerosos.

Además de los alrededor de 20 juegos que iTunes ofrece en su sección de juegos a unos 5 dólares la unidad, otros proveedores están impulsando la utilización del dispositivo de Apple también para jugar.

La dirección [www.ipodarcade.com](http://www.ipodarcade.com) permite crear trivias personalizadas para jugar en el iPod o bajarse alguno de los cientos ya existentes sin costo alguno.

Desde [www.juegosmac.es/juegos\\_ipod/](http://www.juegosmac.es/juegos_ipod/) se explica cómo utilizar el iPod con juegos no creados únicamente para iPod instalando para ello Linux en el dispositivo. Otra dirección interesante es [www.ipodblender.com/ipod\\_games.php](http://www.ipodblender.com/ipod_games.php)

Una oferta que crece poco a poco, en parte debido a la tendencia de Apple de mantener cerrada su comunidad y controlar la venta de contenidos, pero que puede generar un nuevo flujo de ingreso para Apple a 5 dólares la descarga de juego.

Si cada comprador de iPod descargara uno, la firma de la manzana ganaría más de 500 millones de dólares.

A nivel mundial según la firma informa Telecoms and Media el Mercado mundial de juegos para celulares será de 7 mil 220 millones en el 2011.

Juniper Research calculaba en unos 17 mil 500 millones este mismo mercado para 2010.

**BATALLA POR LA CONVERGENCIA**  
Los celulares se han convertido ya en navajas suizas con radio, MP3, cámaras de video y grabadoras de voz y navegadores de sitios web.

Mientras las consolas como las Nintendo han comenzado a incluir conexión WiFi, el primer paso para poder ofrecer más servicios incluyendo telefonía IP, mientras que las computadoras de bolsillo hace tiempo que ofrecen llamadas.

Ahora, el lanzamiento de juegos para el iPod vuelve a romper esta difuminada barrera entre dispositivos, y aumenta la convergencia y competencia entre los diferentes dispositivos electrónicos para movilidad.

Apple mantiene así su pulso con fabricantes como Nokia, que ve cómo la firma de la manzana se ha introducido en el mercado de celulares de alta gama y ahora en el juego para dispositivos de movilidad, después de que la finlandesa haya apostado también por las descargas y hace tiempo que sus modelos funcionan como reproductor de MP3.

No está lejos el intento que Nokia hizo por entrar en el negocio de los videojuegos en pequeños dispositivos con su Nokia Ngage, sin demasiado éxito.

¿Le funcionará a Apple?



### PEER TO PEER

LUIS CARLOS ACEVES  
admin@luiscarlosoaceves.com

## Arquitectura de información para la web

En anteriores columnas he hablado de profesiones que han surgido gracias a la digitalización social que estamos viviendo. Una de estas profesiones es la del arquitecto de información para la web.

La arquitectura de información tiene sus orígenes en la bibliotecología. Esta disciplina tiene entre sus objetivos la clasificación y organización de grandes volúmenes de información, así como la búsqueda dentro de estos bancos de datos y su presentación. Aunque usted no

sea tecnólogo, podrá concluir que la web es una gran biblioteca de información donde los objetivos mencionados cobran especial relevancia.

Ahora, es importante aclarar que el arquitecto de información no es un bibliotecario de la web. ¿Qué hace entonces esta persona? ¿Por qué su rol se vuelve más relevante en el desarrollo de proyectos web?

En esencia, el arquitecto de información tiene un papel similar al de un arquitecto tradicional. Su trabajo está enfocado a tomar decisio-

nes que deben ocurrir antes de desarrollar y programar un sitio. Estas decisiones deben responder a algunas de las siguientes cuestiones: ¿cómo deberá navegar el usuario de un sitio web? ¿cómo podrá buscar información el usuario? ¿cómo se le presentará esta información? ¿cómo podrá navegar en ella (uso de menús y opciones)? ¿cuántas secciones o páginas conformarán un sitio web? ¿cómo estarán organizadas? ¿en cuántos clicks se podrá llegar a alguna(s) de estas páginas?

Como podrá darse cuenta, todas estas preguntas tienen un impacto directo en las experiencias que vivimos como usuarios al visitar determinados lugares en la Red. Por otro lado, si la pregunta la orientamos a averiguar en qué tipo de licenciatura en México se enseña esto, entonces la respuesta se complicará. Le pondré algunos ejemplos. El arquitecto de información debe tener cierto conocimiento técnico en algunas herramientas de desarrollo y programación para determinar cuánto de lo que propone se puede implementar, sin embargo, esto no quiere decir que deba tener una formación orientada a sistemas o tecnologías de información.

El arquitecto de información debe tener algunas nociones de diseño gráfico para determinar de qué forma sus propuestas pueden ser representadas, hay que recordar que la primera impresión en un sitio siempre tendrá que ver con algo visual. Esto no implica que el arquitecto de información deba ser necesariamente un diseñador gráfico.

El arquitecto de información debe contar con bases de mercadotecnia y comunicación social, algunas de sus ideas estarán dirigidas a presentar información de forma eficaz para que el usuario comprenda lo que hace o vende la organización propietaria de un sitio web.

¿Cuál es entonces la respuesta? En el País no existe una licenciatura formal orientada 100 por ciento a la arquitectura de información para la web. En general, en toda Iberoamérica la situación es similar.

Afortunadamente, ya se ha empezado a incluir temas de arquitectura de información en algunos programas y planes de estudio. Algunos de estos programas son parte de licenciatura, de un posgrado o de un programa de educación continua.

Laboralmente, algunas organizaciones que están involucradas con el desarrollo web han empezado a solicitar profesionistas que tengan un perfil orientado a arquitectura de información. Esta situación puede ocasionar que cada vez se formalice más la capacitación en es-

### Conéctate

Universidad Pompeu Fabra (Barcelona):

[www.documentaciondigital.org](http://www.documentaciondigital.org)

Universidad de Monterrey:

[www.udem.edu.mx/posgrados/maestria\\_en\\_diseño\\_gráfico](http://www.udem.edu.mx/posgrados/maestria_en_diseño_gráfico)

Usabilidad y Accesibilidad para la Web A. C.:

[www.uaweb.org.mx](http://www.uaweb.org.mx)

CEDEM:

[www.cedim.edu.mx](http://www.cedim.edu.mx)

ta disciplina. Es muy probable que debamos esperar algunos años para ver más resultados en México.

Vale la pena que no se olvide de este concepto, pues como habrá visto la arquitectura de información es uno de los pilares fundamentales para crear sitios web exitosos.

El autor es experto en usabilidad de la web y mercadotecnia electrónica.