Democracy 2 y Peacemaker

autor Jugando a arreglar el mundo, por Miguel Cornejo
Wednesday, 02 de May de 2007

No todos los juegos son de tiros en 3D. Para la gente a la que le gusta pensar, hay unos cuantos juegos menos conocidos pero no menos entretenidos. Por ejemplo, éstos.

En ambos casos se trata de programas independientes pero muy premiados, baratos, disponibles como descargas, en los que el aspecto gráfico (sin estar descuidado) es lo de menos... y que sólo están en inglés. El jugador asume el papel de un gobierno y se enfrenta al reto de resolver situaciones más o menos críticas, llevar a sus ciudadanos a una situación mejor... y mantenerse en el poder. Pero ahí se acaban los parecidos.

Democracy 2

El primero es el más variado. Democracy nos ofrece una auténtica batería de países para elegir, y parte de un modelo democrático: si pasado un periodo no tienes el apoyo de los votantes... pierdes.

Elección de países.

Ejemplo de resultados electorales.

Cada país tiene sus características y problemas, a los que nos enfrentaremos con una amplísima variedad de herramientas. Las acciones se dividen en dos: la reacción a eventos que suceden de forma aleatoria, y las políticas que vayamos implementando. Podemos modificar casi todo lo que se nos ocurra, desde una amplia variedad de impuestos y subsidios hasta la política social, de transportes... Podemos intentar el modelo de sociedad que queramos.

Cada círculo representa un tipo de política.

Eso sí, Democracy incluye un modelo (llámalo "inteligencia artificial") bastante competente. Lo que hagas tendrá efectos bastante lógicos, y no se puede ser radical sin encontrarte problemas a corto plazo. Poco a poco y con sensatez, en cambio, puedes dar la vuelta a las situaciones y ganarte los votos de los distintos colectivos que componen el electorado.

El país perfecto no existe, pero puedes acercarte.

Esos colectivos van cambiando con tus políticas (los fumadores, los conductores, los agricultores... y también los conservadores, los liberales, los...), su peso varía, y su actitud hacia tí también.

El juego te orienta sobre lo que le importa a cada uno.

El interface es claro y sencillo, fácil de usar. Quizá se eche de menos alguna animación más.

Lo único que no acaba de gustarme de este juego es que, incluso cambiando de país (lo que le dá mucha variedad), las variables son las mismas, las minitramas también, y pasadas unas cuantas horas de juego, digamos seis o siete partidas, pierde interés... hasta la próxima vez que te entren ganas de arreglar el mundo.

En resumen, es un 8 sobre 10... para aficionados a este tipo de cosas :-). El resto del mundo, mejor abstenerse.

Democracy se vende en la web de su fabricante (que también distribuye muchos más juegos independientes), entre otros comercios, por unos 23 dólares. Puedes bajarte una demo gratuita aquí.

Peacemaker

Peacemaker no ofrece tanta variedad, pero tampoco se queda corto: nos permite encarnar al presidente del gobierno de Israel... o al de la Autoridad Palestina. Para más variedad, nos permite hacerlo en tres situaciones de tensión diferentes.

El objetivo, evidentemente, es llegar a una situación de arreglo estable que permita la existencia de dos estados sin violencia. El juego (como señalan sus creadores) asume que ambos bandos quieren llegar hasta ahí, pero ninguno de los dos líderes controla por completo a su bando.

Los efectos visuales y los detalles están algo más cuidados que en Democracy, pero son muchos menos. Hay animaciones, eso sí: vídeos que ilustran tanto los sucesos como los pasos que se vayan consiguiendo hacia la solución (mejor que "victoria") del juego.

Igual que en el caso anterior, lo que sucede durante el juego son dos cosas: eventos que no controlas, que en principio son aleatorios pero acaban dependiendo de lo que hayas hecho hasta el momento... y que en general son muy negativos (bombas, ataques, invasiones, manifestaciones...), y acciones políticas. Estas acciones pueden ser de bastantes tipos, y no siempre funcionan: puedes intentar desarmar a las milicias, y verás qué pasa. O puedes intentar proclamar la independencia palestina...

Cada uno de los gobernantes tiene una gama diferente de opciones, desde las militares a las económicas pasando por las diplomáticas, pero en ambos casos juegan para varios públicos: la comunidad internacional, y su propio estado... incluso, necesariamente, para el otro bando. No se puede ganar sin contar con el otro bando, porque lo que quieres está en sus manos.

Las tesis de los autores se dejan ver. Hay cosas a las que ambos bandos deben renunciar, al menos en parte, para que se pueda ganar. O, al menos, yo no he conseguido ganar sin renunciar a algunas cosas :-). Sorprendentemente, no son siempre las que uno pensaría.

Quizá lo único negativo de este juego es que las opciones creativas son todas lógicas. Es un juego tremendamente realista. Jugado en el entorno más hostil, es bastante duro. Quizá sea también una de las grandes virtudes del juego: obliga a pasar por el aro de la realidad.

En resumen, es un 9,5 sobre 10... para aficionados al género.

El juego puede comprarse en la página web del desarrollador, por 20 dólares. Y puedes descargar la demo aquí .

Premios y buenas razones

Ambos juegos incorporan buenos modelos de la realidad. La macroeconomía de Democracy no es mala, aunque el crecimiento económico no se contempla (es decir, año tras año se cuenta con los mismos factores productivos). Los parámetros de Peacemaker son más amplios de lo que uno se esperaría, y se aprende mucho sobre la situación de Oriente Medio.

Democracy ha ganado premios como simulación del año; Peacemaker ha ganado premios como los de Ashoka o los de la escuela de diplomacia de la Universidad de California. Son entretenidos, son realistas, y motivan bastante (si te gustan estas cosas). Ninguno de los dos tiene realmente meses de duración, pero dan bastante por su precio.

Además de ser entretenidos para adultos, ambos tienen capacidad de enseñar conceptos correctos en sus materias. Y no son los únicos: iniciativas como ésta y ésta están generando cada vez más reconocimiento para el tipo de juegos que ayuda a pensar... y las entidades del sector están lanzando herramientas, comoel juego gratuito Food Force de la WFP, que sirven para educar y concienciar mediante simulaciones serias.

Puedes comentar el artículo en los foros .