

# RETR•SPECTIVA

## Piratería & Videojuegos: La victoria de la programación en la era digital

De la falsificación de títulos a la codificación de los juegos que buscan reivindicar la cultura del consumidor

[ CARLOS CRUZ ]

Luego de la Crisis del videojuego de 1983 y la llegada de consolas como PSONE (1995) y XBOX (2001) que se explicó en la primera parte de este especial —si no tuviste la oportunidad de leerlo ayer en su formato impreso, puedes consultarlo en la página web en la sección de Espectáculos—, se presentó uno de los problemas y retos a vencer más grandes para la industria del gaming: la falsificación de títulos.

La solución al problema inició cuando algunos desarrolladores decidieron incluir candados dentro del juego, los cuales estarían basados en pequeñas líneas de código que se ejecutarían al momento de detectar que el juego había sido copiado de forma ilegal. Lo curioso de esta programación es que permitiría la ejecución del juego hasta algún punto importante de la historia, y cuando se activara el candado, el cual emitiría un mensaje al jugador diciéndole que si quiere terminar el juego, debería adquirirlo de forma legal — muy parecido a las versiones demo—. Algunos de estos desarrolladores son:

### CROTEAM

El estudio decidió incluir en su juego *Serious Sam 3* a un personaje imposible de ser eliminado y que sólo haría al jugador gastar municiones y tiempo, este personaje se ejecutaba si el candado detectaba que el juego era una copia crackeada.

### EA DIGITAL ILLUSIONS CE

Este estudio filial de Electronic Arts, decidió castigar a aquellos que prefirieran la versión pirata de *Mirror's Edge*; ya que el juego se basa en la velocidad y precisión, la protagonista pierde velocidad, lo cual impide al jugador realizar los saltos necesarios para avanzar en la partida.

### NAMCO BANDAI GAMES

*Dark Souls 2* es conocido por los fanáticos de la franquicia como uno de los mejores y más difíciles juegos que hay en el mercado, la curva de dificultad lleva al jugador a explotar todas sus habilidades al máximo; este juego no ha estado excluido de *hackers* y por lo tanto tiene lo que se conoce como servidor penitenciaro. Al detectar a un "tramposo" se le habilitará al jugador dicho servidor donde podrá guardar sus armas —detalle que no se permite en el

juego regular—; pero la trampa está en que este servidor está lleno de otros *hackers* que se dedican a matar a aquellos que lleguen dicho servidor.

### ROCKSTEADY STUDIOS

En *Batman Arkham Asylum*, el caballero de la noche no se vio exento de ser víctima de los piratas, así que los desarrolladores de

una habitación llena de gas venenoso pero para quien utiliza una copia ilegal, esto no será posible por más que lo intente.

Eso llevó a una nueva ola de desarrolladores que aun buscan proteger sus juegos en contra de los piratas. Por su parte, Sony y Microsoft hicieron lo propio con la implementación de las tiendas virtuales; ambas realizaron contratos internacionales para que las grandes empresas dieran acceso gratuito a los jugadores a los proyectos de pequeños estudios.

La estrategia fue sencilla, los jugadores ya no necesitarían salir de casa para adquirir el reciente lanzamiento, ahora podían adquirirlo desde la tienda virtual. Estas copias o versiones virtuales son, en algunas ocasiones, más económicas que las versiones físicas, incentivando al jugador a consumir de manera digital, como en el caso de las siguientes tiendas:

**STEAM** es una de las plataformas más utilizadas debido a sus descuentos semanales, lo que fomenta la adquisición de copias legales; desarrollada por Valve Corporation.

**ORIGIN** es la plataforma en línea de Electronic Arts, que per-

mite el acceso a títulos exclusivos de esta empresa desarrolladora; por el pago de una mensualidad muy accesible el jugador es libre de descargar los títulos que desee, el acceso a estos juegos es según la duración de la suscripción.

**G2A** brinda a los desarrolladores no sólo la oportunidad de vender copias legales de sus juegos, sino que también pueden ofertar mejoras o accesorios de los juegos; una opción más para que los jugadores busquen mejorar dentro de sus títulos favoritos.

Otro plus al modo digital, fueron las versiones de prueba o demos, que ofrecen hasta cierto punto la experiencia del juego; utilizados como una gran herramienta para enganchar a los jugadores incentivándolos a adquirir el título.

Estas estrategias han ayudado a que la piratería disminuya de forma importante, aunque la decisión final queda en el jugador; existen demasiadas opciones para adquirir juegos de forma legal y muchos títulos que tienen "errores de código" para vencer a los piratas, pero la pregunta verdadera tras la piratería es: ¿el error radica en el código de programación o en el código moral?



Rocksteady decidieron apoyar al defensor de Gotham City y colocaron una trampa antipiratería; en un punto el jugador debe usar sus habilidades para escapar de

