

Baba is you, Tu Decides

Sara Cardona

Tú decides si ganas, y de ser así, también cómo lo haces (divertido si tienes creatividad y paciencia). En la mayoría de los videojuegos, las reglas establecen lo que es posible dentro de su mundo y delimitan las acciones del jugador. Sin embargo, *Baba Is You* desafía esta noción al permitir que las reglas sean manipuladas por nosotros los jugadores, lo que transforma completamente la forma en que se interactúa con el juego. Más que simplemente establecer normas, *Baba Is You* convierte las reglas en su mecánica central, redibujando los límites entre el jugador y las reglas mismas. Esto genera un concepto revolucionario en el diseño de videojuegos, en el cual las restricciones tradicionales se convierten en restricciones impuestas por los mismos jugadores, poniendo a prueba su creatividad. Este enfoque ha inspirado a otros desarrolladores a pensar de manera más creativa sobre cómo estructurar sus juegos y cómo involucrar a los jugadores en la creación de reglas

Lanzado en 2019 por el desarrollador Arvi Teikari, *Baba Is You* es un videojuego de rompecabezas basado en la manipulación de reglas como bloques físicos dentro del entorno. Su mecánica permite a los jugadores modificar las normas que rigen la lógica del juego, cambiando lo que pueden controlar, las condiciones de victoria y las interacciones con los objetos del escenario. A diferencia de los juegos de puzzle tradicionales, donde las reglas son inamovibles y las soluciones están predefinidas, *Baba Is You* propone un enfoque más flexible en el que el jugador puede encontrar múltiples formas de resolver un problema dependiendo de cómo reorganice los bloques de reglas. Este enfoque ha sido ampliamente reconocido dentro de la industria de los videojuegos, destacando como un ejemplo sobresaliente de creatividad en el diseño de juegos.

La flexibilidad de las reglas en *Baba Is You* es su rasgo más distintivo. En la mayoría de los juegos, las reglas funcionan como barreras estrictas que determinan los límites de lo que es posible. En este caso, las reglas están físicamente representadas como bloques de texto en el mundo del juego, y el jugador puede moverlas y reorganizarlas para modificar el comportamiento del sistema. Por ejemplo, si la regla “Baba Is You” está activa, el jugador controla a Baba, pero si cambia la frase a “Rock Is You”, de inmediato pasará a controlar una roca en lugar de Baba. Del mismo modo, si la frase “Flag Is Win” es modificada por “Wall Is Win”, tocar una pared en lugar de la bandera se convierte en la condición de victoria. Este sistema de reglas dinámicas convierte el juego en un ejercicio de lógica, programación y resolución de problemas, donde la experimentación se vuelve esencial para avanzar ya que diferentes situaciones se presentan en cada nuevo nivel, como poder atravesar paredes o tener piedras que nos den pistas.

Sin embargo, con todo este tema de que las reglas son lo que compone a un videojuego surge una cuestión: **si las reglas pueden cambiarse, ¿siguen siendo reglas en el sentido tradicional?** En los videojuegos, las reglas suelen establecerse para definir los límites de lo que se puede hacer y estructurar la experiencia del jugador. En *Baba Is You*, las reglas son maleables, pero aún existen restricciones fundamentales. No cualquier combinación de palabras forma una regla válida, los bloques deben estar estructurados en frases gramaticalmente correctas para que sean funcionales. De esta manera, el juego evita

caer en un caos absoluto y mantiene una estructura que lo hace comprensible y jugable. Aunque el jugador tiene control sobre las reglas, el juego impone límites sutiles que aseguran que la experiencia siga siendo coherente y desafiante.

Fomentar la experimentación y el pensamiento lateral es el mas claro proposito de este diseño de reglas. En los juegos de rompecabezas tradicionales, la solución suele ser única y lineal, lo que puede llevar a momentos de frustración si el jugador no encuentra la respuesta correcta. En *Baba Is You*, el diseño de reglas permite múltiples soluciones para un mismo problema, incentivando la creatividad y la exploración. Este enfoque convierte al jugador en un diseñador de reglas en lugar de un simple ejecutor de comandos preestablecidos. Además, el juego establece una interesante analogía con la programación y el lenguaje, ya que los bloques de texto funcionan como comandos que alteran el comportamiento del mundo digital. De esta manera, *Baba Is You* no solo es un juego sobre cambiar reglas, sino sobre comprender cómo las reglas estructuran la realidad dentro y fuera de los videojuegos.

En conclusión, *Baba Is You* desafía la concepción tradicional de las reglas en los videojuegos al convertirlas en una mecánica manipulable. Aunque permite una flexibilidad interesante e innovadora, sigue manteniendo ciertas restricciones que garantizan una experiencia lógica y estructurada. Su diseño fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, llevando a los jugadores a cuestionar la naturaleza de las reglas y su impacto en la jugabilidad. Más que un simple rompecabezas, *Baba Is You* representa una exploración profunda sobre cómo los sistemas de reglas pueden ser diseñados, desafiados y redefinidos, convirtiéndose en un referente innovador en la historia del diseño de videojuegos.