



PIXEL. 1

ÍNDICE

- 01 **Mina the Hollower: la herencia que se gana** ACCIÓN · PLATAFORMAS
.....
- 02 **Shinobi: la elegancia de la limitación** ARCADE · ACCIÓN
.....
- 03 **OutRun: conducir hacia ningún lado** ARCADE · CONDUCCIÓN
.....
- 04 **Bounty Sister: cuando el género se vuelve íntimo** INDIE · ACCIÓN
.....
- 05 **Ball X Pit: física como poesía** INDIE · ARCADE
.....
- 06 **El tiempo en los videojuegos** CRÍTICA · DISEÑO
.....
- 07 **«Mi objetivo es satisfacer a los apasionados del género»** ENTREVISTA · SHOOT'EM UP
.....

EDITORIAL

Esto empezó como una conversación que no cabía en ningún sitio.

No en redes sociales, donde los juegos se convierten en listas y los argumentos en titulares. No en los medios grandes, donde el ciclo de noticias arrastra todo hacia lo nuevo antes de que haya tiempo de pensar lo reciente. No en ningún formato que premiara tomarse el tiempo necesario.

Así que hicimos el nuestro.

PIXEL es una revista sobre videojuegos escrita por personas que juegan y piensan, en ese orden. No tenemos anunciantes que contentar ni algoritmos que alimentar. Lo que sí tenemos es la convicción de que los juegos merecen el mismo tipo de atención crítica que cualquier otra forma de arte: lenta, honesta, dispuesta a cambiar de opinión a mitad del párrafo.

En este primer número hay juegos de arcade y juegos de autor, clásicos y desconocidos, mecánicas simples con ideas complejas. Lo que tienen en común no es una época ni un género: es que a alguien le pareció que valía la pena pensarlos en voz alta.

Eso es lo que vamos a seguir haciendo.

MINA THE HOLLOWER: LA HERENCIA QUE SE GANA

Yacht Club no imita a Castlevania. Lo entiende, lo desmonta y lo reconstruye con sus propias manos.

EL PESO DE LOS REFERENTES

Hay juegos que nacen con una deuda visible. Mina the Hollower llega con el apellido de Shovel Knight grabado en la frente y la sombra de Castlevania proyectada sobre cada píxel de sus escenarios. Yacht Club Games no ha intentado disimular sus influencias: las ha exhibido con orgullo, casi con provocación. Y sin embargo, lo que consigue en las primeras horas de juego no es nostalgia, sino algo más difícil de fabricar: convicción.

Mina es una ingeniera ratón que desciende a un mundo subterráneo de monstruos y maquinaria. El planteamiento es sencillo, pero la ejecución revela que el estudio ha comprendido algo que muchos clones de la era de los 16 bits olvidan: los juegos clásicos no eran perfectos, eran intensos. La dificultad no era un defecto de diseño, era el medio a través del cual se construía la relación entre el jugador y el mundo. Cada sala tiene una lógica implícita que el jugador aprende a leer no porque el juego se lo expli-

que, sino porque lo castiga con precisión quirúrgica hasta que lo interioriza.

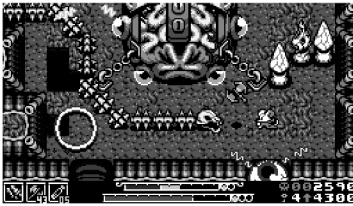
Hay algo honesto en esa severidad. Mina no ofrece tutoriales condescendientes ni flechas que apuntan al siguiente objetivo. Confía en que quien la sostiene sabe jugar, o está dispuesto a aprender. Esa confianza, en 2025, es casi un acto radical.

MOVIMIENTO COMO ARGUMENTO

El sistema de movimiento de Mina merece un análisis propio. La protagonista no salta: se desplaza bajo tierra con una barrena, emerge, golpea y vuelve a hundirse. Es un verbo nuevo en un género que lleva décadas usando los mismos. Esa elección no es cosmética. Cambia la manera en que se lee el espacio, cómo se anticipan los enemigos, cómo se interpreta cada sala.

Perforar el suelo tiene un peso físico que los desarrolladores han calibrado con cuidado obsesivo. La barrena tiene inercia. Salir en el momento equivocado puede ser fatal. Pero cuando se domina —cuando el

jugador empieza a leer el terreno como una partitura y ejecuta secuencias de golpes y hundimientos sin pensar— el resultado es algo cercano al flow. Esa sensación de competencia adquirida, de habilidad que se acumula sesión a sesión, es una de las grandes promesas del género de acción y Mina la cumple.



Mina the Hollower: la herencia que se gana - gameplay

Los niveles son laberínticos con lógica interna, con atajos que se desbloquean hacia atrás y secretos que premian la curiosidad sin castigar la ignorancia.

EL MUNDO QUE CONSTRUYE

Los entornos subterráneos de Mina the Hollower no son decorados intercambiables: cada zona tiene una identidad propia, una paleta, un ritmo diferente. Pasar de las catacumbas inundadas a los engranajes de la fábrica abandonada no se siente como un cambio de nivel; se siente como cruzar una frontera.

Los jefes son el punto más alto de este diseño. Cada uno es un examen sobre lo aprendido hasta ese momento, pero también una decla-

ración de intenciones sobre el mundo que habitan. No son obstáculos: son personajes con historia propia, que el jugador intuye más de lo que comprende explícitamente. Yacht Club sabe que el misterio, bien administrado, es más poderoso que la exposición.

LA DIFICULTAD COMO IDIOMA

Mina the Hollower no es difícil por capricho: es difícil porque la dificultad es el canal por el que fluye la información. Cada muerte devuelve al jugador algo que no tenía antes de morir. Un patrón identificado. Una distancia calibrada. Una ruta alternativa que antes parecía innecesaria.

Los juegos que usan la dificultad como barrera buscan la exclusividad. Los que la usan como lenguaje buscan la comunicación. Mina pertenece a la segunda categoría. El jugador que supera una sala después de diez intentos no ha ganado contra el juego: ha aprendido a hablar con él.



Mina the Hollower: la herencia que se gana - gameplay

«Yacht Club no ha hecho un juego retro. Ha hecho un juego clásico, que es una cosa completamente distinta.»

Lo que Mina the Hollower demuestra es que la fidelidad a una época no requiere reproducirla: requiere entenderla. Yacht Club no ha hecho un juego retro. Ha hecho un juego clásico, que es una cosa completamente distinta. Un juego retro mira hacia atrás con melancolía. Un juego clásico mira hacia adelante con los principios del pasado.

Uno termina sus primeras sesiones con la sensación de haber jugado algo que ya conocía y que, al mismo tiempo, no había visto nunca. Esa paradoja, cuando funciona, es el mejor cumplido que puede recibir un videojuego. Mina the Hollower la hace funcionar casi sin esfuerzo aparente, que es exactamente lo más difícil de conseguir.

POR QUÉ IMPORTA AHORA

El mercado indie de 2025 está lleno de juegos que miran al pasado con nostalgia decorativa: paletas de colores limitadas, píxeles grandes,

chiptune. Mina the Hollower no es eso. No usa la estética retro como disfraz sino como idioma. La diferencia es enorme y se nota en cada pantalla.

Hay una responsabilidad implícita en hacer un juego de este tipo. Quien lo firma está afirmando que entiende por qué esos juegos funcionaban, no solo cómo se veían. Yacht Club lleva años demostrando que entiende la diferencia — Shovel Knight fue la primera prueba, Mina the Hollower es la confirmación. No es un estudio que imita: es un estudio que estudia. Y en un momento en que la industria independiente tiende más a la referencia superficial que al análisis profundo, esa distinción tiene un valor que va más allá del juego en sí.

Mina the Hollower no es perfecta. Tiene momentos de frustración legítima, salas donde la curva de dificultad aprieta más de lo que enseña. Pero esa imperfección también es honesta. Los clásicos a los que homenajea tampoco eran perfectos. Lo que tenían — y lo que Mina tiene — es carácter. Y el carácter, en los videojuegos como en las personas, vale más que la perfección.



SHINOBI: LA ELEGANCIA DE LA LIMITACIÓN

En 1987, Sega definió qué significa moverse con propósito dentro de una pantalla que no perdona.

GEOMETRÍA DEL COMBATE

Existe una diferencia fundamental entre los juegos que se hacen difíciles acumulando enemigos y los que se hacen difíciles haciendo que cada enemigo importe. Shinobi, el arcade de Sega de 1987, pertenece firmemente al segundo grupo. Joe Musashi no es un personaje invencible que atraviesa horas: es un ninja preciso que habita un espacio con reglas estrictas, y su elegancia nace precisamente de esa restricción.

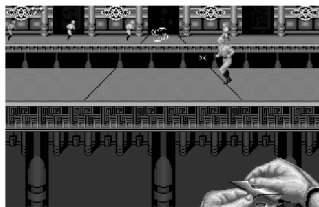
La pantalla del arcade original tiene una claridad casi geométrica. Los enemigos aparecen desde posiciones predecibles, en oleadas con lógica interna. Aprender Shinobi no es memorizar una secuencia: es aprender a leer un espacio. Los rehenes distribuidos por cada fase añaden una capa de presión silenciosa que obliga a moverse con intención. No se puede correr. No se puede improvisar indefinidamente. Hay que pensar en movimiento.

Esa exigencia es lo que separa a Shinobi de la mayoría de los beat 'em up de su época. No es un juego de reacciones: es un juego de anticipación. El jugador que vuelve al día siguiente, habiendo procesado inconscientemente los patrones, descubrirá que el juego recuerda exactamente lo que él ha olvidado.

EL NINJA COMO METÁFORA DEL CONTROL

Joe Musashi se mueve en dos planos, lanza shurikens con munición limitada y ejecuta un salto que no admite corrección en el aire. Esa característica, que hoy sonaría a defecto de diseño, es el núcleo del sistema. Comprometerse con un salto en Shinobi es un acto de lectura anticipatoria: se decide en el aire lo que ya se entendió en el suelo.

«Cada muerte en Shinobi es diagnóstico, no castigo.»



Shinobi: La elegancia de la limitación - gameplay

Hay algo filosófico en ese diseño, aunque probablemente nadie en el equipo de Sega lo pensó en esos términos. La limitación como maestro. El error como información. Cada muerte en Shinobi es diagnóstico, no castigo. El juego no dice «has fallado»: dice «aquí está lo que no habías entendido todavía».

Esa distinción importa más de lo que parece. Los juegos que usan la dificultad como castigo generan frustración. Los que la usan como información generan aprendizaje. Shinobi pertenece a la segunda categoría con una coherencia que muy pocos títulos de su época — o de cualquier época — consiguen sostener de principio a fin.

LA AUSTERIDAD COMO PERFECCIÓN

Décadas después, el juego sostiene su reputación no por sentimentalismo sino por coherencia. Sus mecánicas no han envejecido porque nunca dependieron de la tecnolo-

gía: dependían del criterio. El criterio de un equipo que entendía que cada elemento que añades a un sistema de juego es también un elemento que puede fallar, y que la elegancia consiste en saber cuándo parar de añadir.

Shinobi es un recordatorio de que los mejores juegos de acción no son los que dan más herramientas al jugador, sino los que hacen que las pocas herramientas disponibles sean infinitamente expresivas. En la austeridad bien aplicada vive una forma de perfección que los juegos contemporáneos rara vez se permiten alcanzar — no porque no puedan, sino porque el mercado rara vez se lo permite a ellos.

LA ESCUELA DEL ARCADE

Hay una pedagogía específica en los juegos de arcade que los juegos domésticos de la misma época no tenían. El arcade enseñaba en público. Cada muerte era visible. Cada progreso, también. El jugador experto que llegaba a una pantalla

avanzada de Shinobi atraía una audiencia. El jugador torpe aprendía observando.



Shinobi: La elegancia de la limitación - gameplay

Esa dimensión social del aprendizaje no tenía equivalente en el salón de casa. Y sin ella, algunos juegos de la época parecen más difíciles de lo que son — porque sin nadie que demostrara que eran superables, la dificultad parecía un muro y no una puerta.

Shinobi fue diseñado con esa audiencia en mente. Sus momentos de mayor elegancia — el jugador que limpia una oleada sin un golpe, que rescata a los rehenes con la última bala — están pensados para ser vistos, para que alguien detrás entienda que ese dominio es posible y decida perseguirlo. El arcade era un aula. Y Shinobi, uno de sus mejores maestros.

LO QUE PERMANECE

Décadas después, Shinobi sigue siendo citado como referencia. No por sentimentalismo, sino porque sus soluciones siguen siendo co-

rectas. La economía de sus mecánicas, la precisión de su dificultad, la claridad de su lenguaje visual responden a principios que no tienen fecha de caducidad.

Hay juegos de la época que envejecieron mal porque dependían de la tecnología para impresionar. Shinobi dependía del criterio.

LA RESTRICCIÓN COMO LIBERTAD

Hay una paradoja en el diseño de Shinobi que no suele formularse explícitamente: cuantas menos herramientas tiene el jugador, más expresivo se vuelve su uso. Con shurikens limitados, un salto sin corrección y dos planos de movimiento, cada decisión tiene peso. No hay botones de más. No hay habilidades que compensen los errores. Hay exactamente lo necesario para que la habilidad del jugador sea el único factor diferencial.

Eso es lo que hace que el juego siga siendo interesante décadas después de su estreno. Los juegos que dan muchas herramientas envejecen cuando sus herramientas dejan de sorprender. Los que dan pocas pero bien calibradas envejecen de otra manera: revelan capas. El jugador que vuelve a Shinobi con veinte años más de experiencia jugando encontrará cosas que no vio la primera vez. No porque el juego haya cambiado, sino porque él ha cambiado. Esa capacidad de crecer con

el jugador es la marca de los grandes diseños, y Shinobi la tiene en abundancia. Quien lo juega hoy por primera vez encontrará exactamente lo mismo que encontraban los jugadores de 1987: un sistema

honesto, exigente y, en su austeridad, completamente generoso. Pocas obras de cualquier medio pueden decir lo mismo después de casi cuatro décadas.



OUTRUN: CONDUCIR HACIA NINGÚN LADO

OutRun no es un juego de carreras. Es una fantasía de libertad construida con curvas y horizonte.

EL DESTINO ES EL PAISAJE

La mayoría de los juegos de conducción tienen como objetivo llegar antes que los demás. OutRun tiene como objetivo llegar. El matiz no es pequeño. En el arcade de Yu Suzuki no hay rivales directos, no hay clasificación, no hay podio. Hay una carretera que se bifurca, un Ferrari rojo, una acompañante que sonríe y un horizonte que retrocede eternamente. La pregunta no es si ganarás: es hasta dónde llegarás antes de que el tiempo se acabe.

Esa estructura, aparentemente simple, contiene una idea radical para 1986: el viaje como fin en sí mismo. OutRun no simula una carrera. Simula una escapada. La elección entre rutas no es táctica sino estética: ¿prefiero la costa o el bosque? ¿El atardecer o la ciudad iluminada? Cada bifurcación es una pregunta sobre el tipo de experiencia que se quiere tener, no sobre el camino más corto al final.

La tecnología que Sega desplegó era, en 1986, lo más cercano a la ciencia ficción. El pseudo-3D de Suzuki creaba una ilusión de profundidad y velocidad que nadie había experimentado antes. Pero la tecnología era un medio, no el fin. El fin era la carretera.

VELOCIDAD Y MELANCOLÍA

Hiroshi Kawaguchi compuso tres temas y permitió al jugador elegir cuál sonaría. Esa elección, tan pequeña en términos técnicos, transforma la experiencia: no es la música del juego, es tu música mientras conduces. Magical Sound Shower, Passing Breeze y Splash Wave son tres estados de ánimo para la misma carretera.

«El temporizador siempre gana. La carretera termina. La escapada tiene fecha de caducidad.»

Hay algo melancólico en OutRun que no suele mencionarse. El temporizador siempre gana. La acompañante siempre se despidе. El juego es una fantasía de libertad con

fecha de caducidad incorporada, lo que lo hace más honesto que la mayoría de sus contemporáneos.



OutRun: conducir hacia ningún lado – gameplay

Los años ochenta sabían que la escapada era temporal. OutRun lo convierte en mecánica. La melancolía no está en los créditos: está en el diseño, en ese temporizador que corre mientras la carretera brilla y la música suena. La belleza y su límite, simultáneos.

UNA INFLUENCIA SIN FECHA

OutRun no ha dejado de influir porque su propuesta era, en el fondo, literaria: no describía una competición sino un deseo. Y los deseos, a diferencia de los resultados, no tienen fecha de caducidad.

Cada vez que un juego de conducción decide que la ruta importa más que la meta, que la atmósfera es una mecánica y no una decoración, que el jugador merece detenerse a mirar el horizonte – hay una deuda con aquel arcade de 1986. Una deuda que la mayoría de los deudores ni siquiera sabe que

tiene, lo cual es, probablemente, la mejor medida de hasta dónde llegó su influencia.

LO QUE EL FERRARI REPRESENTA

El Ferrari Testarossa rojo de OutRun no es un vehículo de competición: es un símbolo. En 1986, ese coche era la imagen más condensada del deseo de una generación – velocidad, dinero, libertad, Europa imaginada desde Japón como un conjunto de carreteras costeras y ciudades iluminadas. Yu Suzuki no eligió ese coche por sus especificaciones técnicas. Lo eligió porque era una fantasía y el juego era una fantasía y todo encajaba.

Ese nivel de coherencia simbólica es raro en cualquier medio. En OutRun, el vehículo, el destino, la música y la mecánica cuentan exactamente la misma historia. No hay grietas entre el diseño y el significado. Cada elemento refuerza la misma promesa: que durante tres minutos, mientras el temporizador corra, serás libre.

Tres minutos. La duración media de una canción pop de los ochenta. Probablemente no sea una coincidencia.



OutRun: conducir hacia ningún lado – gameplay

EL LEGADO DE UNA CARRETERA

La huella de OutRun no está en lo mecánico — ningún juego copió exactamente su estructura — sino en lo atmosférico. En la idea de que una carretera puede ser un estado de ánimo. En la certeza de que ir rápido hacia ningún lugar específico puede ser más satisfactorio que ganar una carrera.

Los juegos que tratan el paisaje como un personaje, los diseñadores que defienden la contemplación como mecánica válida, los títulos que se atreven a no tener un objetivo claro — todos tienen algo de ese arcade de 1986. La influencia más profunda es siempre la que se ha absorbido tan completamente que ya no se puede señalar.

UNA FANTASÍA CON FECHA DE CADUCIDAD

Lo que hace a OutRun único entre los juegos de su época es que sabe exactamente lo que es y no intenta ser otra cosa. No hay trampa. No hay ilusión de profundidad que no existe. Es una fantasía de tres minutos, construida con honestidad total, que no promete más de lo que puede dar.

Esa honestidad es, en retrospectiva, su mayor virtud y la razón por la que sigue resonando. Vivimos en una época de juegos que prometen mundos infinitos, narrativas ramificadas, experiencias que duran cientos de horas. OutRun prometía una carretera y un atardecer. Lo cumplió completamente. Y en ese cumplimiento exacto, sin exceso ni déficit, hay una lección sobre el diseño que los juegos contemporáneos raramente se permiten aprender.

Tres minutos. La duración media de una canción pop de los ochenta. Probablemente no sea una coincidencia. Yu Suzuki entendía que la intensidad no se mide en horas sino en densidad emocional, y que tres minutos perfectos valen más que treinta mediocres. OutRun sigue siendo la demostración más elegante de esa idea.

Cada vez que arranca la partida y el Ferrari sale disparado hacia el horizonte, el juego cumple exactamen-

te lo que prometió. No más, no menos. Hay algo profundamente tranquilizador en eso. En un mundo donde todo promete demasiado y

cumple a medias, OutRun sigue siendo fiel a su promesa, partida tras partida, desde 1986.



BOUNTY SISTER: CUANDO EL GÉNERO SE VUELVE ÍNTIMO

Un juego indie que encuentra su identidad en la textura de sus personajes, no en la escala de sus ambiciones.

LO PEQUEÑO COMO ELECCIÓN

Hay una tendencia en la crítica de videojuegos a valorar los juegos indie por su capacidad de parecer grandes con pocos recursos. Bounty Sister no parece grande. Parece exactamente lo que es: un juego de autor con una voz propia, construido alrededor de una relación entre dos personajes y un mundo que existe para poner esa relación a prueba. Esa modestia no es limitación: es criterio.

El juego sigue a una cazarrecompensas y a su hermana en un contexto que mezcla ciencia ficción de bajo presupuesto con dinámicas familiares reconocibles. El tono oscila con habilidad entre la acción despreocupada y momentos de quietud que sorprenden por su honestidad emocional. No hay grandes revelaciones ni giros narrativos calculados para el tráiler. Hay conversaciones. Hay silencios. Hay la sensación de que los personajes existían antes de que la partida empezara.

Lo que hace funcionar esa sensación es la consistencia. Bounty Sister no construye a sus protagonistas en las cinemáticas para abandonarlas durante el gameplay. Las mecánicas no ilustran la historia: son la historia.

EL RITMO COMO NARRACIÓN

Lo que distingue a Bounty Sister de otros juegos del mismo presupuesto aproximado es su sentido del ritmo. Los tramos de combate no interrumpen la narrativa: la avanzan. Cada encuentro dice algo sobre la dinámica entre las protagonistas, sobre quién toma decisiones y quién las cuestiona. El diseño de niveles no es ambicioso en términos técnicos, pero es inteligente en términos dramáticos.

La intimidad no se construye con cinemáticas largas sino con detalles acumulados: un comentario de una hermana sobre el estilo de combate de la otra, una discusión antes de una puerta importante, la

manera en que el juego registra las elecciones sin convertirlas en un sistema de moralidad explícito.



Bounty Sister: cuando el género se vuelve íntimo – gameplay

Bounty Sister confía en que el jugador puede leer lo que no se dice. No subraya. No explica. Deja que los momentos respiren.

UNA VOZ QUE SE SOSTIENE

El mayor riesgo de los juegos de autor es la inconsistencia: las ideas brillantes que no se sostienen durante toda la experiencia, los momentos donde la voz del creador desaparece y el juego se convierte en un producto genérico. Bounty Sister evita esa trampa con una disciplina notable. Desde la primera pantalla hasta los créditos finales, hay alguien detrás del juego que sabe lo que está haciendo y por qué.

«Alguien quería contar exactamente esta historia, de esta manera, y lo hizo.»

Bounty Sister no llegará a las listas de los juegos del año. No tiene la producción ni la visibilidad para eso. Pero tiene algo que muchos tí-

tulos con diez veces su presupuesto no consiguen fabricar: la sensación de que alguien quería contar exactamente esta historia, de esta manera, y lo hizo. En un medio que celebra la escala, esa certeza es más rara y más valiosa de lo que parece. Y cuando se encuentra, merece ser reconocida.

EL GÉNERO COMO RECIPIENTE

Bounty Sister usa las convenciones del juego de acción como un recipiente, no como un fin. Los combates existen porque la relación entre las protagonistas necesita un espacio de tensión física. Las misiones existen para explorar quién decide, quién ejecuta, quién paga el precio. El género es la excusa; el vínculo entre las hermanas es el tema.

Esta inversión de prioridades puede alienar a jugadores que buscan la pureza del género. Pero para quien entra dispuesto a escuchar además de jugar, la recompensa es la sensación de haber conocido a alguien.



Bounty Sister: cuando el género se vuelve íntimo – gameplay

Al terminar *Bounty Sister*, uno no piensa en los niveles completados ni en los jefes derrotados. Piensa en una conversación concreta, en un silencio antes de una misión difícil, en la manera en que el juego eligió no resolver algunas tensiones porque la vida tampoco las resuelve.

PEQUEÑO Y NECESARIO

El mercado indie está saturado de juegos que intentan parecer grandes. *Bounty Sister* hace lo contrario: es deliberadamente pequeño, y en esa deliberación reside su valor. No aspira a la épica. Aspira a la precisión.

En un año repleto de lanzamientos que prometen mundos inmensos, un juego que se conforma con contar bien una historia pequeña es, paradójicamente, el más ambicioso. *Bounty Sister* sabe lo que es.

EL VÍNCULO COMO MECÁNICA CENTRAL

Lo que *Bounty Sister* entiende — y que pocos juegos de acción se permiten explorar — es que una relación entre personajes puede ser, en sí misma, un sistema de juego. No hace falta un árbol de diálogos ni

un medidor de afinidad. Basta con que cada decisión mecánica refleje algo sobre quiénes son esas personas y cómo se relacionan.

Las hermanas de *Bounty Sister* pelean de manera diferente, priorizan objetivos distintos, reaccionan de forma opuesta ante el peligro. Esas diferencias no son solo narrativas: son el juego. Aprender a gestionar esa dinámica es aprender el idioma del título, y ese idioma habla tanto de sistemas como de personajes. Es una fusión que el género de acción rara vez intenta y que, cuando lo logra, produce algo que los juegos de gran presupuesto con departamentos enteros de narrativa no siempre consiguen fabricar: la sensación de que importa lo que les ocurre a esas personas.

Bounty Sister no llegará a las listas de los juegos del año. No tiene la producción ni la visibilidad para eso. Pero tiene algo que muchos títulos con diez veces su presupuesto no consiguen: la sensación de que alguien quería contar exactamente esta historia, de esta manera, y lo hizo. En un medio que celebra la escala, esa certeza es más rara y más valiosa de lo que parece.



BALL X PIT: FÍSICA COMO POESÍA

| *Cuando las reglas son tan simples que desaparecen, lo que queda es puro juego.*

LA REGLA MÍNIMA

Hay una corriente en el diseño de videojuegos independiente que no busca contar historias ni replicar géneros establecidos, sino explorar una pregunta muy concreta: ¿qué pasa cuando el sistema es tan simple que resulta imposible no entenderlo? Ball X Pit pertenece a esa tradición. Su premisa cabe en una frase. Su profundidad, sin embargo, no.

Una pelota. Un espacio. Obstáculos que aparecen con lógica propia. Las reglas se aprenden en segundos porque están diseñadas para aprenderse en segundos. Lo que el juego hace después de esa comprensión inicial es donde reside su interés real: la física del objeto central tiene una cualidad casi orgánica, una manera de rebotar y acelerarse que nunca se siente del todo predecible sin ser tampoco arbitraria. Ese equilibrio, que parece trivial desde fuera, es extraordinariamente difícil de calibrar.

El diseñador que consigue que un objeto físico virtual se sienta satisfactorio de manipular ha resuelto

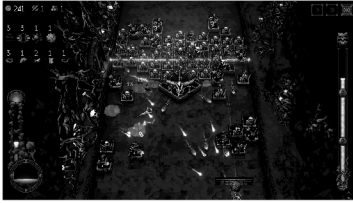
un problema que no tiene solución técnica evidente. No es cuestión de realismo — la física realista es con frecuencia la más aburrida de jugar. Es cuestión de algo más parecido al tacto: la sensación de que el sistema responde como uno espera, y al mismo tiempo como no esperaba del todo. Ball X Pit tiene ese tacto. La pelota vive.

CUANDO EL SISTEMA HABLA

Los mejores juegos de este tipo generan lo que podría llamarse conversación sistémica: el jugador aprende el idioma del juego y descubre que hay dialectos. Ball X Pit tiene ese comportamiento. Las primeras partidas son de comprensión. Las siguientes, de exploración. En algún punto intermedio, sin tutorial ni desbloqueo, el juego se vuelve distinto porque el jugador se ha vuelto distinto.

Hay una influencia clara de los juegos de puntuación de los ochenta: la puntuación no como recompensa sino como espejo. Cada número en pantalla es un registro de decisiones tomadas en fracciones de

segundo, un archivo que permite, al terminar, hacer una lectura honesta de cómo se jugó.



Ball X Pit: física como poesía – gameplay

Esta dimensión reflexiva es lo que separa a Ball X Pit de sus contemporáneos. Los juegos de puntuación suelen ser competitivos hacia afuera. Ball X Pit empuja hacia adentro. La comparación relevante no es con el tablero global sino con la partida anterior. Con la versión de uno mismo de hace diez minutos, cuando todavía no había entendido que la esquina inferior izquierda era una trampa.

LA BREVEDAD COMO FORMA

Cada sesión de Ball X Pit dura poco. Esa brevedad no es una limitación técnica: es una declaración estética. El juego sabe que su poder reside en la repetición concentrada, no en la extensión.

Hay algo budista en ese diseño. La impermanencia como característica central. Cada partida existe en sí misma y desaparece. Lo que permanece es el aprendizaje invisible

que se acumula sesión a sesión sin que ninguna pantalla de progreso lo certifique.

«El placer más puro del medio es el momento en que un sistema y un jugador se comprenden mutuamente.»

Ball X Pit no aspira a ser recordado como un hito. Aspira, con más ambición de lo que parece, a ser jugado bien. A que alguien entienda su sistema lo suficiente como para habitarlo con gracia. En esa aspiración discreta vive una idea que vale la pena defender: que el placer más puro del medio no es la narrativa ni el espectáculo, sino el momento exacto en que un sistema y un jugador se comprenden mutuamente.

EL PLACER DEL DOMINIO

Hay una fase en cualquier juego bien diseñado que podría llamarse el umbral de la competencia: el momento en que dejas de luchar contra el sistema y empiezas a jugar con él. En Ball X Pit ese umbral llega antes de lo esperado porque el sistema es honesto. Lo que ves

es lo que hay. Y sin embargo, lo que hay es suficiente para sostener horas de exploración.



Ball X Pit: física como poesía – gameplay

El dominio parcial es una de las experiencias más satisfactorias del medio. No el dominio total — ese lleva al aburrimiento — sino ese estado intermedio en que se ejecutan jugadas elegantes pero el juego sigue sorprendiendo. Ball X Pit calibra ese estado con una precisión que pocos juegos más complejos consiguen.

Cuando la puntuación aparece en pantalla, no hay frustración ni euforia. Hay reflexión. Una conversación silenciosa con el juego sobre lo que acaba de ocurrir. Esa conversación es el verdadero producto de Ball X Pit. La puntuación es solo el pretexto para tenerla.

POR QUÉ EL MINIMALISMO ES DIFÍCIL

Hay una trampa en los juegos de reglas mínimas que los diseñadores inexpertos no ven hasta que es demasiado tarde: la sencillez expone todo. En un juego complejo, un sistema mal calibrado puede quedar oculto detrás de otros sistemas. En

un juego como Ball X Pit, no hay dónde esconderse. Si la física de la pelota falla en una décima de segundo, el jugador lo nota. Si el ritmo de aparición de obstáculos es ligeramente incorrecto, la experiencia se rompe.

Esa exposición total es la razón por la que el minimalismo bien ejecutado merece más respeto del que recibe. No es la opción fácil. Es la opción más exigente, porque no admite errores menores. Ball X Pit no tiene errores menores. Tiene una pelota que se mueve exactamente como debe, un sistema que responde exactamente como promete, y esa exactitud es, en el fondo, la única promesa que importa.

En un panorama indie donde la ambición narrativa y la escala visual acaparan la atención, un juego que se limita a hacer una sola cosa perfectamente bien es, sin proponérselo, un acto de resistencia. Ball X Pit no discute sobre el futuro del medio. Simplemente lo practica, con una pelota y un espacio y reglas que caben en una frase. A veces eso es suficiente. A veces eso es todo.

Hay juegos que se recuerdan por lo que hicieron y juegos que se recuerdan por cómo se sintieron. Ball X Pit pertenece a la segunda categoría. Nadie recuerda una puntuación específica ni una sesión concreta. Se recuerda la sensación de

dominio creciente, el momento en que la pelota dejó de ser un objeto ajeno y se convirtió en una extensión de la intención del jugador. Esa transformación — de herramienta a extensión — es el objetivo

silencioso de todo buen juego de habilidad. Ball X Pit la consigue sin aspavientos, sin tutorial, sin celebración. Solo con una pelota que vive.



EL TIEMPO EN LOS VIDEOJUEGOS

Cómo los videojuegos construyen su propia relación con el tiempo, y qué dice eso sobre nosotros.

Hay algo extraño en cómo los videojuegos manejan el tiempo. En *Disco Elysium* el mundo lleva décadas congelado en el trauma de una revolución fallida. En *Dead Cells* morís y volvéis a empezar, eternamente. En *Animal Crossing* el tiempo del juego es el tiempo real, casi obscenamente literal.

Cada decisión de diseño temporal es también una afirmación filosófica sobre qué clase de experiencia se busca crear. Y esa afirmación, aunque raramente se haga explícita, es una de las más reveladoras que puede hacer un equipo de desarrollo.

EL TIEMPO COMO PRESIÓN

Los primeros arcade funcionaban con una lógica simple: el tiempo es un recurso que se agota. Cada segundo de juego era un segundo de moneda consumida. Esta ansiedad se trasladó a los diseños domésticos aunque ya no hubiera monedas de por medio — el tiempo sigue siendo el enemigo en la mayoría de los platformers clásicos.

Esta presión no es neutra. Crea un tipo específico de atención: urgente, reactiva, incapaz de detenerse a contemplar. El contador en la esquina superior es una instrucción implícita: muévete, no pienses, actúa.

Hay géneros enteros contruidos sobre esa instrucción. Los shooters rítmicos, los runners, los juegos de gestión bajo presión. Son experiencias válidas, pero definen al jugador como un ejecutor de reflejos, no como un habitante de un mundo. El tiempo como presión convierte el videojuego en un test.

EL TIEMPO COMO MUNDO

La ruptura llega cuando algunos juegos deciden que el tiempo no es un recurso sino un ambiente. *Shadow of the Colossus* tiene una hora dorada perpetua que convierte cada viaje entre colosos en algo cercano a la elegía. No hay prisa. El caballo va a su ritmo. El paisaje existe para ser mirado.

Es una decisión radical en un medio donde la agencia del jugador es el valor supremo. Que la cámara se detenga, que el viento mueva la hierba, que no pase nada durante treinta segundos — eso requiere confianza en que el jugador no necesita estímulo constante.



El tiempo en los videojuegos – gameplay

Disco *Elysium* lleva esa idea más lejos. El tiempo en ese juego es una sustancia densa y fosilizada. La revolución ocurrió hace décadas, pero sigue siendo el presente. Los personajes viven en su resaca. No hay urgencia porque la urgencia ya pasó y no sirvió de nada.

«El mejor diseño de videojuegos es el que sabe cuándo no pedir nada al jugador.»

EL TIEMPO QUE SE RECUERDA

Cuando acabas un juego largo queda algo parecido al jet lag. Has vivido en otro tiempo durante semanas y volver cuesta. Las conversaciones se sienten incompletas, como si faltara música de fondo.

Esa desorientación es exclusiva del videojuego. La literatura puede sumergirte en otro tiempo, el cine también. Pero ninguno exige que tú seas quien habita ese tiempo y toma las decisiones dentro de él. El videojuego no solo representa el tiempo: te lo hace vivir.

EL TIEMPO QUE NO AVANZA

Hay una tercera categoría: los juegos donde el tiempo es una ilusión controlada. Los roguelikes repiten el mismo intervalo hasta que el jugador lo domina. *Hades* transcurre en el mismo momento una y otra vez y sin embargo cada iteración se siente diferente porque quien cambia es el jugador, no el tiempo del juego.

El tiempo que se puede repetir es el tiempo que se puede corregir. En un mundo donde el tiempo real no retrocede, la posibilidad de volver a intentarlo — no como carga sino como oportunidad — tiene un poder emocional que va más allá del entretenimiento.



El tiempo en los videojuegos – gameplay

Los videojuegos han inventado formas del tiempo que no existen en ningún otro lugar. El tiempo detenido del *bullet time*. El tiempo revertido de *Prince of Persia*. El tiempo subjetivo de los puzzles donde una solución puede llevar semanas de pensamiento y ejecutarse en segundos. Ningún otro medio tiene esa flexibilidad. Y esa flexibilidad, usada con criterio, convierte al videojuego en el arte del tiempo por excelencia.

EL TIEMPO COMO FIRMA

Cada diseñador tiene una relación personal con el tiempo que acaba imprimiéndose en su obra. Los juegos de Fumito Ueda son lentos porque la lentitud es su argumento. Los de FromSoftware son densos porque el tiempo entre error y error está cargado de significado.

Preguntar cómo un juego maneja el tiempo es preguntar qué clase de experiencia considera valiosa.

EL TIEMPO Y EL JUGADOR

Hay una última dimensión que merece atención: la relación entre el tiempo del juego y el tiempo real del jugador. No todos los juegos la piensan. Los que sí lo hacen revelan algo sobre cómo entienden a su audiencia.

Un juego que no permite pausar dice que tu tiempo le pertenece mientras juegas. Un juego que

guarda automáticamente dice que entiende que la vida interrumpe. Un juego que te penaliza por dejar de jugar dice que confunde la dedicación con el valor. Estas decisiones no son neutrales. Son declaraciones sobre la relación que el diseñador quiere tener contigo.

Los mejores juegos de la última década han empezado a pensar en el tiempo del jugador con una seriedad que antes era rara. No solo en el tiempo dentro del juego, sino en el tiempo que el jugador le dedica desde fuera. Esa conciencia — de que hay una persona al otro lado con una vida, con obligaciones, con límites — es quizás el avance de diseño más silencioso y más importante de los últimos años. Y empieza, siempre, con una pregunta sobre el tiempo.

Esa invención continúa. Cada generación de diseñadores encuentra nuevas maneras de doblar el tiempo, nuevas formas de hacer que el jugador lo experimente de manera que ninguna otra disciplina puede replicar. El tiempo en los videojuegos no es un telón de fondo ni una restricción técnica: es el material con el que están hechos. Y mientras sigan haciéndolo bien, seguirá siendo el medio más interesante para explorar qué significa vivir dentro de él.

No es una promesa pequeña. Es, quizás, la más grande que puede hacer un medio de entretenimiento: no solo distraerte del tiempo real, sino darte acceso a formas de tiempo que no existen en ningún

otro lugar. El videojuego no imita la vida. Inventa las condiciones bajo las que otra vida, con otras reglas temporales, es posible. Y eso, a estas alturas, ya no es poco.



«MI OBJETIVO ES SATISFACER A LOS APASIONADOS DEL GÉNERO»

Hablamos con Ryo, de Picorinne Soft, sobre Andro Dunos II: el diseño de jefes, el sistema Hyper Shot y el estado de los shoot'em ups en 2025.

Andro Dunos II llegó en 2022 como una de esas secuelas improbables que nadie pedía y que resultó ser exactamente lo que el género necesitaba. Desarrollado en solitario por Ryo, fundador de Picorinne Soft, el juego recupera el shoot'em up horizontal publicado por SNK en 1992 y lo reconstruye desde los cimientos: nuevos jefes, nuevo sistema de power-ups, banda sonora encargada al compositor británico Alastair Bimble. El resultado es un juego que no tiene miedo de ser difícil ni de ser nicho. Hablamos con Ryo sobre las decisiones que lo hicieron posible.

¿Qué juego te inspiró a empezar a crear shoot'em ups?

El juego que me inspiró fue la versión de Famicom de Gradius II. En realidad, al principio no era especialmente aficionado a los shoot'em ups, sino que me interesaban los videojuegos retro. A raíz de jugar a Gradius II, mi pasión por el género fue creciendo.

¿Fue fácil trabajar con Alastair Bimble? ¿Participaste de alguna forma en la composición de la banda sonora o fue totalmente obra suya?

Toda la música fue obra suya. Yo no traté directamente con él; me comunicaba a través de la editora, indicándoles el tipo de música que quería para determinadas situaciones.

Además, apenas puedo leer algo de inglés aparte del japonés, por lo que me costaba explicar con precisión las características que buscaba en las canciones. Como consecuencia, tuve que pedir varias revisiones, y siento haberle causado molestias por ello.

Al final, consiguió crear temas que encajaban perfectamente con cada escena y contribuyó enormemente a mejorar la calidad del juego.

Cuando utilizas el Hyper Shot, las armas vuelven temporalmente al nivel 1. ¿Por qué tomaste esa decisión?

Pensé que si el nivel del arma bajaba de forma permanente, como ocurría en el Andro Dunos original, los jugadores serían reacios a utilizarlo por miedo a desperdiciarlo.



«Mi objetivo es satisfacer a los apasionados del género» – gameplay

«En los shoot'em ups es muy habitual que el jugador muera antes de llegar a usar una bomba. Quise incentivar el uso frecuente del Hyper Shot.»

En los shoot'em ups es muy habitual que el jugador muera antes de llegar a usar una bomba o un recurso especial. Por eso, en esta entrega quise incentivar el uso frecuente del Hyper Shot mediante una reducción temporal del nivel del arma.

Como el arma simplemente vuelve al nivel 1 durante un tiempo, en las primeras fases, donde el nivel del arma ya es bajo de por sí, apenas supone una desventaja. En cambio, en las fases avanzadas el coste de utilizarlo es mucho mayor, por lo que elegir el momento adecuado se vuelve importante.

Los patrones de ataque de los jefes son variados y desafiantes. ¿Cómo abordaste este aspecto durante el desarrollo?

Cuando diseño un shoot'em up, siempre intento que los combates contra los jefes sean una de las partes más divertidas.

Creo que un buen jefe necesita tres cosas: ser enorme, tener una gran variedad de ataques, y moverse de forma compleja e interesante.

En este juego conseguí eso añadiendo numerosas piezas a los jefes. Gracias a ellas, los jefes son más grandes, tienen movimientos más dinámicos y pueden ejecutar una gran variedad de ataques utilizando esas partes adicionales.

¿Tuviste libertad creativa al desarrollar Andro Dunos II o existían ciertas limitaciones para respetar el juego original?

Al tratarse de una secuela, consideraba necesario mantener los sistemas básicos del juego original.



«Mi objetivo es satisfacer a los apasionados del género» – gameplay

Sin embargo, Andro Dunos es un título de hace más de treinta años, así que también me tomé ciertas libertades para adaptarlo a las sensaciones de juego modernas.

La parte más difícil del desarrollo fue decidir qué elementos conservar y cuáles renovar. Tenía algunas dudas sobre cómo recibirían los jugadores el sistema del Hyper Shot, pero al leer sus opiniones parece que ha sido bien aceptado, así que estoy muy satisfecho.

¿Cómo ves actualmente el género de los shoot'em ups? ¿Crees que puede llegar a un público más amplio?

En los últimos años han aparecido regularmente shoot'em ups de gran calidad desarrollados por estudios independientes, así que creo que el género goza de buena salud. De hecho, comparado con hace unos veinte años, tengo la sensación de que los shoot'em ups están viviendo un momento mucho más activo.

Dicho esto, no estoy seguro de que sea un género que pueda atraer a todo el mundo. Sigue siendo un nicho.

Además, mi estilo de diseño no está pensado para el gran público. Mis juegos están dirigidos específicamente a quienes disfrutan de los shoot'em ups retro. Mi objetivo es satisfacer a esos jugadores apasionados por el género y ofrecerles una experiencia que realmente disfruten.

¿Qué podemos esperar de Picorinne en el futuro?

Actualmente estoy desarrollando junto a mi hermano un RPG de crianza y entrenamiento llamado Disc Creatures WORLD.

Es un tipo de juego muy diferente a los que he creado hasta ahora, pero estoy involucrado en muchos aspectos de su desarrollo, incluidos los sistemas y los gráficos. Espero que le echéis un vistazo.



