

El diseñador y creador de este juego le agradece que lo haya bajado y le informa:

1. La copia de este software no es un delito establecido en el código penal.
2. La realización de copias de este software no dará lugar a responsabilidades legales.
3. Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal en este software, no dude en NO ponerse en contacto con nadie y dejarlo ser.

Juego y manual por Fabio Andrés Pérez
con la supervisión de la profesora Ana Montenegro



ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana . Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones mientras utiliza un juego de vídeo, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

Precauciones que deben tomarse durante la utilización:

- No se ubique demasiado cerca de la pantalla, tome distancia.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por hora mientras utiliza el videojuego.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Este videojuego solo viene en una extensión “.exe”, por lo cual SOLAMENTE puede ser instalado en PC's. Si usted tiene un Mac, lamento decirle que no podrá instalar este juego.

COMO USAR ESTE MANUAL:

Hola, soy tu avatar en este juego, puedes llamarme como quieras. Te ayudaré en tu recorrido por este manual, dándote consejos, apuntes y haciendo breves explicaciones.



yo soy un Kiwi, provengo de Kiwipedia y soy muy erudito, de vez en cuando apareceré para nombrar autores, libros o referencias para que consultes, así que estate pendiente de ellos.



PUEDES LEER ESTE MANUAL COMO QUIERAS

Es decir, no necesariamente tienes que ir en orden. Salta de un capítulo a otro si lo ves necesario. Este manual es una guía a través de tu viaje por el laberinto, para que aprendas muchas cosas acerca de su historia y todo lo que le rodea. Si te sientes perdido en el juego, no dudes en volver a consultar este manual. Encontrarás toda la información que necesites.



ÍNDICE

Breve introducción	5
Introducción del juego:	5
Una beta infinita.	5
Una identidad nublada	6
Una cultura propia.	6
Acerca del Autor:	7
Los Videojuegos:	7
La memoria de internet	8
La Estética:	9
Realidad vs simulación:	9
Internet el antes y el después:	11
El proyecto	12
Historia del juego y objetivos:	13
Controles y Menús. como empezar el juego.	14
Iniciando el juego	15
Menú del juego.	16
los mundos y los personajes	17
Bibliografía y referentes:	23
Notas y apuntes:	28



BREVE INTRODUCCIÓN

En este juego tomarás el papel de un Lurker, un viajero del ciberespacio que explora todo tipo de lugares. Comenzarás en el homepage, un lugar “seguro” creado por Groovel para mantener a los usuarios a salvo de los peligros del laberinto. Tu objetivo como un Lurker será explorar los lugares que están repartidos en este espacio llamado El Laberinto. Pero dependerá de ti aprender acerca de este lugar y sus habitantes, tanto jugando el juego como leyendo este manual. ¡Buena suerte!

INTRODUCCIÓN DEL JUEGO:

¿Cómo se vería internet si fuera imaginado como un espacio físico explorable?

Cada quien ha tenido diferentes experiencias en la red, por lo tanto cada individuo tiene una interpretación distinta de este espacio virtual. Para el autor de este juego, internet es una especie de mundo paralelo al real. él ha visto cómo ha avanzado desde sus inicios, cómo se han formado sus comunidades y cómo desaparecen, y la manera en la que siempre está en constante cambio. Es un universo que los hombres hemos creado, al cuál personas de todo el mundo pueden conectarse y en donde todos pueden compartir en tiempo real.

Este juego es un experimento. Una recreación espacial; una interpretación de internet. Todos los lugares presentados en el juego parten de experiencias personales que el autor ha tenido en internet.

Una beta infinita.

La naturaleza de este juego depende de la naturaleza de internet: nunca deja de crecer. Por lo tanto se puede afirmar que nunca saldrá de su etapa beta. Es un juego que se va actualizando constantemente, alimentándose cada vez más de experiencias que pueden no tener un fin específico. Esta versión es la beta 0.766, y si se vuelve a bajar el juego en el futuro será una versión beta más adelantada. El juego nunca estará completo; es una especie de diario personal infinito que se va escribiendo poco a poco en el tiempo.



Una identidad nublada

En internet uno está protegido a través de una pantalla. Lo que se puede ver son sólo apariencias. La identidad de cada individuo en internet es todo un misterio, pues cualquiera puede pretender ser lo que quiera. Hay varias maneras de catalogar a las personas, y varios términos se han creado a partir de este fenómeno. Este juego se llama, "The Lurker" debido a término en inglés "lurk", que traduce "acechar" o "espíar".

Se refiere a alguien que observa lo que sucede sin tomar partido en ello. Es una de las muchas maneras de ser en internet. También es permitido ser identificado por un "avatar": una imagen o un personaje cualquiera, distinto de un "alter ego", porque puede ser otro personaje pero con una personalidad completamente distinta a la del sujeto. Juegos multijugador por internet, permiten crear personajes que el resto de jugadores van a identificar. No hay restricciones para actuar y ser en internet, todo es una simulación de la realidad donde cualquier cosa puede ser verdad o mentira.

-Si quieres aprender más acerca de la identidad en internet, recomiendo leer a Sherry Turkle, sobre todo su libro "La vida en la pantalla", publicado en 1997.

-Algunas obras del artista Aram Bartholl trabajan acerca de la identidad en internet y el mundo real. Asegúrate de revisar estas dos: "Wow" (2006-9) y "Social" (2008)



Una cultura propia.

Internet permite compartir información con personas a través del mundo de una manera rápida y eficaz. No es extraño que con todas las posibilidades que abarca, se hayan creado tantas culturas y subculturas a partir del mundo virtual. Hay muchísimos lugares en donde la gente puede socializar y buscar un determinado círculo social. Internet ha creado comportamientos que inclusive se transportan al mundo real. Un ejemplo es el de los "memes", que empezaron como chistes internos y que terminaron esparciéndose de tal manera tal que ahora una gran cantidad de usuarios los pueden comprender. Incluso hay ciertos memes que se traducen al



mundo real debido a lo populares que se son, como por ejemplo los “Rage faces”, los cuales empezaron como dibujos sencillos de rostros que representan alguna reacción, usados usualmente para culminar comics creados. Estas caras se volvieron tan populares que se ha creado una gran cantidad de mercancía alrededor de ellas, desde botones hasta ropa y cuadernos. También sucede frecuentemente que el lenguaje de internet se transmite al mundo real. “Troll”, conocido en internet como una persona que quiere crear conmoción o reacciones fuertes con sus comentarios, es un término que se está aplicando al lenguaje de hoy en día, probablemente popularizado por “Trollface”, una de las Rage faces mencionadas antes.

Acerca del Autor:

Este proyecto es una combinación varias circunstancias que han influenciado la vida del autor. Desde pequeño le ha gustado la tecnología. Su papá era un entusiasta de ella; siempre estaba al tanto de lo último que salía al mercado. Ha visto el avance de los computadores, desde MDOS hasta los primeros PCS con Windows y ha jugado con cada uno de ellos extensamente. También ha experimentado internet desde sus inicios, y pertenece a una generación que ha crecido con esta tecnología.

Los Videojuegos:

Los videojuegos poseen una interacción diferente a la de otros medios interactivos. Mientras muchos de los medios requieren una posición pasiva, los videojuegos requieren una posición activa por parte del jugador, quien controla la narrativa y la sucesión de acciones que la impulsan. Desde pequeño, el autor se ha interesado por esa interacción hombre-máquina, así como la experiencia que produce la combinación de diferentes medios: sonido, video e interacción. En este mundo es posible encontrar una gran diversidad de géneros, donde las reglas del juego y las interacciones varían al punto de ser completamente diferentes las experiencias de un juego a otro.



-Mark Wolf ha publicado varios libros interesantes analizando los videojuegos y los videojuegos como medio, especialmente en sus libros:

"The medium of the videogame" (2001) y

"Video game theory reader1-2" (2003 - 2009).



Otro análisis interesante acerca de los juegos lo puedes encontrar en el libro de Eric Zimmerman:

"Rules of play: Game design fundamentals" (2003)



La memoria de internet

Igual que con los videojuegos, el autor comenzó a usar internet desde pequeño, pero no recuerda exactamente cómo aprendió a navegar a través de la red. Lo que más recuerda fue haber buscado trucos para juegos en muchas páginas distintas, pero sabía que había más que trucos, así que lo comenzó a usar cada vez más y más, explorando y encontrando cada vez más lugares interesantes; creando grupos, visitando foros, jugando juegos online, viendo animaciones etc. Muchas de las páginas que solía visitar ahora están muertas, mientras que otras han cambiado al punto de ser irreconocibles. El autor ha confesado que no puede calcular la cantidad de tiempo vital que ha gastado en internet; ha sido un viajero de la red desde hace mucho tiempo, y quiéralo o no, ha formado una gran parte de su experiencia como individuo.

-La pareja de artistas Eva y Franco Mattes hacen varias de sus obras alrededor de la interactividad en internet, como:

"Reenactments" (2007-2010) y

"Synthetic Performance" (2009-2010)



La Estética:

Este juego posee una estética "retro" basada en los primeros videojuegos. En esa época, los diseñadores necesitaban hacer las representaciones visuales de los personajes, los espacios y los objetos lo más sencillas posibles, pues no se contaba con la tecnología necesaria para hacer representaciones más complejas. A medida de que la tecnología fue avanzando, se fueron logrando detalles cada vez más realistas. Pero esa estética antigua, por medio de la cual se representaban todos estos universos con tan solo unos pocos píxeles, marcó toda una generación. El estilo retro no se trata de trabajar con las mismas limitaciones que había en esta época; ahora se ha convertido en una tendencia usada por gusto.

-Hay varios artistas que se han apropiado de la estética particular de los videojuegos para hacer algunas de sus obras tales como:
Jon Haddock en su obra "Isometric screenshots" 2000
Totto Renno en la mayoría de su portafolio
Mark Essen en sus juegos, como "Flywrench" 2007
www.TitleScream.com en donde se recopilan varias pantallas de títulos de videojuegos antiguos



Realidad vs simulación:

Los mundos y lugares que hay en este juego están basados en sitios y páginas reales de internet. Sin embargo, la interpretación de estos espacios es completamente personal. Por lo tanto han sido renombrados. Con el fin de evitar confusiones, al autor le gustaría aclarar estas referencias:

-Jean Baudrillard tiene un texto bastante interesante acerca de lo real y lo simulado, llamado "Cultura y simulacro"



Groovel:

Es la representación de Google en el juego. Es un guía que te ayudará a encontrar otros sitios más fácilmente.

Chillmail:

Es la representación de los correos electrónicos, ya sea Gmail o Hotmail. En Chillmail todos tus correos están sobre una bandeja, para hacer referencia a la bandeja de entrada.

Flickbook:

Es la representación de Facebook, una red social donde el usuario deja datos acerca de uno, comparte fotos e interactúa con "amigos", quienes pueden ser gente de cualquier lado del mundo. Es un sitio enorme donde la gente se separa en diferentes cubículos aislados.

Tu-bo:

Es la representación de Youtube. Un sitio donde se comparten todo tipo de videos creados (o no) por los usuarios. El lugar una especie de tubo que está lleno de pantallas.

Golfo pirata:

Es la representación de Pirate-Bay, un sitio donde se comparten todo tipo de archivos, desde videojuegos hasta libros. Muchos de los archivos que están aquí son ilegales. En el juego, esto toma la forma de una playa y un barco, donde puedes interactuar con los piratas y el capitán.

MMORPG:

Basado en los muchos juegos multijugador online. El que ha sido aquí creado no está basado en alguno en específico, por el contrario toma cosas de los varios de los que el autor ha jugado y los reinterpreta en uno solo

*si quieres saber más acerca de los mundos de este juego, ve a la pag-



INTERNET EL ANTES Y EL DESPUÉS:

Internet se va ha ido convirtiendo más y más en una sombra del mundo real. Internet empezó con una base de usuarios pequeña, pero tenía un potencial enorme, el cual se ve reflejado ahora. Hubo un “boom” en la población de internet cuando se crearon las redes sociales, sitios donde era fácil comunicarse con la gente y los amigos, compartir imágenes, crear eventos y hablar de noticias. No se puede negar como la popularidad de internet ha llamado la atención del “mundo real”, hasta llegar al punto donde toda persona tiene que tener un correo electrónico o no la contratan para el trabajo, donde es lo normal tener una cuenta en Facebook, donde toda empresa tiene que tener una pagina web, donde cada vez es más y más común comprar a través de internet. Internet se ha vuelto una parte importante para la vida de la gente, en un mundo que se digitaliza cada vez más. Las industrias se están moviendo a internet o aquellas que empezaron ahí han estado creciendo constantemente.

Debido a todos estos factores, aunque en internet siempre hubo algún tipo de publicidad, esta ha crecido exponencialmente a la par. Se ha vuelto un negocio lucrativo para muchas empresas y cada vez hay más publicidad en las páginas. La publicidad también se ha vuelto más inteligente, detectando el país en el que uno está y entregando resultados de productos locales y específicos. un ejemplo muy notorio, es la manera en la que Youtube ha implementado desde hace un tiempo anuncios que hay que ver antes de poder seguir con el video.

Internet va a seguir creciendo, no parece que vaya a tener un fin fijo, cada vez más personas la van a usar, y los niños rápidamente se han adaptado a esta sociedad digital. Pensar que Facebook tiene la información de millones de personas en sus bases de datos, significa que internet mismo se puede volver un sistema de vigilancia. Gracioso, sabiendo que empezó como un mundo aislado y oscuro.



Internet ofrece demasiadas cosas al mundo de hoy, conocimiento y comunicación, todo en un sistema global, donde cualquier persona en cualquier lugar del mundo puede tener acceso a ella. Las barreras entre el mundo real e internet cada vez se adelgazan más. El autor no piensa dejar de usar internet, pero cada vez hay que estar más atento a lo que deja en él.

Seguiré viendo su cambio, precavido, sin hacer ruido, como un Lurker.

EL PROYECTO

Este proyecto se puede ver como una pequeña biografía del autor, un autorretrato de una experiencia personal de lo vivido en internet. Este juego es una forma de expresar esta experiencia. Es un videojuego debido a la interactividad, la cual permite experimentar esa visión;

el usuario puede manejarla a su manera, tener control sobre ella y experimentar de manera individual.

Hay varios libros y autores que hablan acerca de los videojuegos como forma de expresión, como lo son:
Ian Bogost en sus libros: "How to do things with videogames" 2011
y "Unit Operations" 2008
Andy Clarke y Grethe Mitchell en su libro "Videogames and Art" 2007



HISTORIA DEL JUEGO Y OBJETIVOS:

El laberinto es un universo virtual aparte del nuestro, el cual se expande constantemente y a una velocidad exponencial que no parece tener límite. Es un sistema de redes que conecta con miles de lugares. Cualquiera se puede terminar perdiendo entre todas sus conexiones. Pero no siempre fue así, el laberinto empezó como un lugar pequeño, sencillo y difícil de explorar. Fue creciendo con rapidez, cada vez hubo más y más caminos y conexiones. Los usuarios deambulaban por ahí sin tener un rumbo fijo. Debido a tanta confusión, pronto surgieron estos guías. Ellos exploraban el laberinto y le daban información a los usuarios acerca de él para que pudieran encontrar destinos más acordes a su búsqueda. Uno de estos guías se llama Groovel, es el guía más popular de todos.

Cuando empieces el juego, entrarás en una versión más reciente del laberinto dividida en dos partes: el home page y el laberinto como tal. Bueno, la verdad es que el "home page" es parte del laberinto. Este lugar fue creado por Groovel como un lugar seguro, donde se tiene acceso a los sitios más populares sin tener que perderse por las ramificadas rutas del laberinto.

Ahora hablemos un poco de ti. Empezarás teniendo control de un usuario, al cual le puedes poner el nombre que deseas. Será un Lurker, un usuario que explora todo tipo de sitios y los observa con detenimiento. Tu objetivo en este juego es observar y explorar todo tipo de lugares que vayas encontrando en el laberinto, aunque como recomendación, Groovel te dirá que visites la Kiwipedia primero. Ahí dentro, la Gran Enciclopedia te dará la misión de recolectar 7 documentos, uno por cada mundo que visites, así tendrás una idea de cuándo dejar de explorar para visitar otros mundos.

Este usuario del que estás tomando control no es un usuario cualquiera. Él ha sido un usuario del laberinto por mucho tiempo y estarás viviendo su recorrido. Sin embargo, no todos los usuarios tienen el mismo recorrido, cada quien tiene una experiencia distinta. No importa el orden en el cual visites los sitios, cada uno ofrece una experiencia diferente, no están relacionados los unos con los otros.



CONTROLES Y MENÚS. COMO EMPEZAR EL JUEGO.



En este juego solo se utilizarán las teclas Z, X, Shift y las flechas de movimiento

En este juego solo se utilizarán las teclas Z, X, Shift y las flechas de movimiento

No se pueden usar otro tipo de teclas, todas las acciones se harán con estas.

¡No te preocupes que es muy sencillo! Imagina como si fuera un control y solo usas esos botones.

Te daremos una explicación de las funciones que cumplen cada una de estas teclas:

Flechas direccionales:

Usa las flechas de dirección para moverte, ya sea a través de menús o mover tu personaje en el espacio. ¿sencillo, no?

Z:

Es la tecla para aceptar, confirmar e interactuar. Cuando estés en un menú úsala para seleccionar la opción que quieras, dentro del juego, úsala para interactuar con todas las cosas que te encuentres.

X:

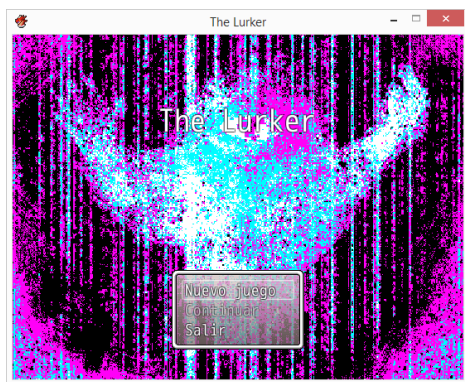
Usa X para cancelar acciones, devolverte o abrir el menú del juego. Dentro del juego, úsala para abrir el menú, vuélvela a usar para cerrar el menú de nuevo. Si has presionado Z para acceder a algún menú diferente, Presionar X te devolverá al menú anterior.

Shift:

Usa shift para acelerar el paso durante el juego. Con shift puedes moverte más rápido por el mundo, pero habrá partes donde no lo podrás usar.

INICIANDO EL JUEGO:

Apenas inicias el juego, se te presentará el siguiente menú:



Nuevo juego:

Empezaras el juego desde el principio.

Continuar:

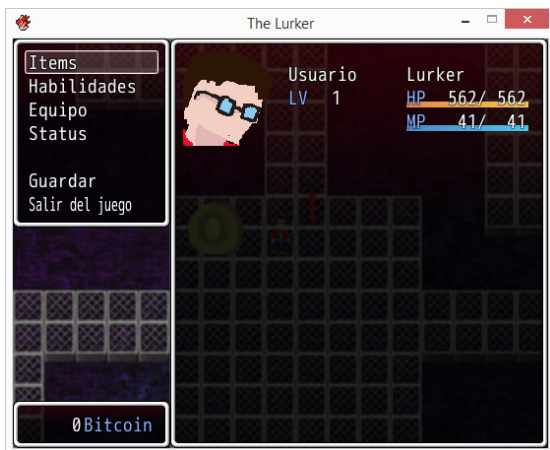
Podrás elegir un juego guardado anterior para continuar tu aventura

Salir:

Salas del juego.

MENÚ DEL JUEGO.

Cuando presionas X durante la partida, se te abrirá el siguiente menú:



Ítems:

podrás ver los ítems que has recolectado y también podrás usar ciertos ítems que se te entregarán en tu partida.

Habilidades, Equipo, Status:

Son menús que realmente no usaremos en el juego.

Guardar:

Guarda tu partida actual.

Salir del juego:

Te regresa al menú principal.

También puedes ver tu salud y nivel. Pero no te preocupes, no puedes morir en este juego así que explora todo lo que quieras.

LOS MUNDOS Y LOS PERSONAJES

El laberinto:

El laberinto es un gran mundo donde sus caminos y redes te llevarán a sitios diferentes.

Agujeros negros:

Vagabundeando por el laberinto puedes encontrarte con algunos agujeros negros. No se sabe exactamente cómo fue que llegaron ahí. Unos dicen que fueron sitios que han sido abandonados, otros dicen que nunca existieron en primer lugar, pero lo cierto es que te conducirán a lugares vacíos, y es muy probable que cuando salgas de un agujero negro no salgas del mismo que cogiste antes. Puede ser una forma de recorrer el laberinto hacia otros lugares que no habías visitado antes.

El homepage:

El homepage es el lugar donde empiezas el juego, es un lugar dentro del laberinto creado por Groovel para tener un sitio seguro dentro de este. En el homepage encontrarás cuatro lugares a los cuales acceder: Kiwipedia, Chillmail, Flickbook y Tu-Bo.

Personajes que puedes encontrar:



GROOVEL: El creador del homepage será quien te presente el homepage. Empezó como un simple guía a través del laberinto pero ahora tiene todo el lugar bajo su control.

Kiwipedia:

El sitio que te aconsejamos visitar primero es Kiwipedia, un sitio donde los Kiwis recolectan información y la comparten con todo el mundo. Ahí encontrarás a la gran enciclopedia, la cual tendrá una misión para ti: recolectar documentos de cada uno de los sitios que visites. Con tu misión en marcha, puedes dejar Kiwipedia, pero podrás encontrar Información valiosa hablando con los Kiwis que habitan el lugar. Recuerda que no hay prisa en este juego, puedes explorar todo a tu ritmo.

Personajes que puedes encontrar:



KIWIS: Los kiwis que encuentras aquí, son eruditos que se encargan de de escribir y editar artículos para cualquier usuario del laberinto, la mayoría estan ocupados haciendo algo pero algunos te ayudarán y responderan tus preguntas.



LA GRAN ENCICLOPEDIA: se encarga de organizar y almacenar todos los archivos y documentos. ella será la que te de la misión de ir a visitar otros lugares para recopilar información acerca de ellos y lo mejor será que hables con ella primero.

Chillmail:

Chillmail: es tu correo virtual. No es un lugar muy grande. En él puedes encontrar la sala de inicio y tu bandeja de entrada, revisar tus correos y quien sabe, de pronto encuentres información que te sirva para avanzar. No te preocupes, es un lugar muy sencillo de explorar

Personajes que puedes encontrar:



ROBOCAM2: Estos pequeños robots te dan la bienvenida a chillmail, también es probable que te pidan información extra insistentemente

Flickbook:

Lo que empezó como un sitio para estar en contacto rápido con tus amigos, se convirtió en toda una red-social donde cada usuario tiene un cubículo propio y puede visitar a todo tipo de usuarios. Este es uno de los lugares más grandes de todos, y es muy fácil perderse entre toda su cantidad de cubículos. Es posible deambular por horas sin encontrar nada nuevo, pero si sabes donde buscar, te puedes encontrar con varias sorpresas.

Personajes que puedes encontrar:



LOS ACCESOS: Ellos deambulan por todo Flickbook y te ayudarán a volver a tu computador si te sientes perdido.

Tu-Bo:

empezó como un lugar pequeño donde toda clase de usuarios podrán compartir videos. Eventualmente esto llamó la atención de más usuarios, los cuales también se unieron para compartir sus videos. Tu-Bo fue creciendo rápidamente hasta convertirse en lo que ahora es. Siendo parte del homepage de Groovel, puedes encontrar a Tu-bo si coges por el camino derecho. Tu-bo consiste en un gran cilindro gigante, donde los usuarios miran videos en sus múltiples pantallas y deambulan por sus diferentes pisos.



U-DRONES: Usuarios que visitan Tu-bo constantemente, Tu-bo está lleno de ellos y puedes hablarles si quieres, algunos pueden tener información muy importante para darte.



ROBOCAM1: Este robot te dará la bienvenida a Tu-Bo, también es el que se encarga que vigilar todo lo que pasa.

Afuera del homepage:

Cuando salgas del Homepage entrarás a la parte más caótica del laberinto. Puedes salir por el norte, sur u oeste. Cada camino te llevará a lugares distintos, aunque a veces puedes encontrar callejones sin salida. Pero lo cierto es que tarde o temprano encontrarás algún sitio.

Hay cuatro sitios los cuales puedes encontrar en este laberinto: Golfo Pirata, Juego Multijugador Masivo, Memelandia y el Foro Anónimo.

Personajes que puedes encontrar:



ARAÑAS: Creadas por groovel para que recojan información acerca de todo el laberinto. Las verás rondando pero no podrás interactuar con ellas

Golfo Pirata:

El Golfo Pirata es un lugar donde se reúnen todo tipo de usuarios para compartir todo tipo de cosas; cosas que quizá no sea legal compartir. Pero eso no los detiene. El golfo tiene dos secciones, la playa y el barco pirata.

Personajes que puedes encontrar:



PIRATA ROJO Y PIRATA AZUL: Marineros residentes del Golfo pirata, te pueden dar información del lugar sus colores no parecen dar ninguna diferencia





ARCHIVOS TORRENT: Viajan por ahí a ver si algún pirata puede drenar su contenido.



EL CAPITÁN: Lo sabe todo acerca del golfo y sus métodos, el te explicará todo lo que pasa en el golfo y en el barco y hasta te ofrecerá alguno de sus artículos. Pero ten cuidado, si te algo te está vigilando, es posible que ciertas cosas pasen.

EL MMORPG

De sus siglas “Massive Multiplayer Online Role Playing Game”. Basado en los muchos juegos multijugador online. El que ha sido aquí creado no está basado en alguno en específico, por el contrario toma cosas de los varios de los que el autor ha jugado y los reinterpreta en uno solo. Los jugadores crean un personaje y viajan a través de un mundo de fantasía, haciendo misiones y perfeccionando sus habilidades. Los MMORPG son una gran entretenimiento para los usuarios. No podrás entrar a este lugar si no tienes un password, pero no será difícil encontrarlo. Ya adentro con tu cuenta podrás explorar este nuevo universo, hablar con su gente e inclusive hacer misiones.

Personajes que puedes encontrar:



NPC'S: Sus siglas traducen “non playable character” o jugador no jugable. Son personajes controlados por la computadora que tienen funciones específicas, por ejemplo darte misiones o curarte.



JUGADORES DEL MMORPG: Los verás por todos lados, descansando, caminando por ahí, obstruyendo el paso o vendiendo objetos.



JUGADORES BRASILEÑOS: ¿Qué los hace diferente de los otros jugadores? Bueno, por alguna razón a los Brasileños les encanta jugar juegos MMORPG y harán comunidades en cualquier lugar. Tienen fama de invadir todo tipo de servidores, desde europeos hasta ingleses, y no paran de preguntar si eres Brasileño.

Memelandia:

El sitio que adora los Memes y los hizo populares. Los memes son chistes internos que dejaron de ser internos para ser reconocidos por toda clase de usuarios (aunque siguen siendo internos en internet). Usualmente son absurdos o siguen un determinado patrón. Acá en Memelandia, se quiere saber todo lo posible acerca de los memes: su creación, su difusión etc. Están completamente obsesionados.

Personajes que puedes encontrar:



GATOS Y MÁS GATOS: A todos en Memelandia les encantan los gatos. Tienen días dedicados a ellos, inclusive tienen celebridades gatos. Tanto así que todos en memelandia decidieron ser voluntariamente gatos.

Foro Anónimo:

Se puede decir que son los creadores originales de los memes que ahora son tan populares. Su población consiste en gente anónima, lo que significa que no hay avatares ni maneras de diferenciar un usuario de otro

Personajes que puedes encontrar:



ANÓNIMOS: Nadie en este lugar tiene rostro, así que todos los que lo habitan son gente anónima

???: Puede que te encuentres a alguien más.



BIBLIOGRAFÍA Y REFERENTES:

Videogames and art. Bristol, GBR: Intellect Ltd.; 2007.

Bogost I. How to do things with videogames. Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press; 2011.

Bogost I. Unit operations : An approach to videogame criticism. Cambridge, MA, USA: MIT Press; 2006.

Egenfeldt-Nielson S, Smith JH, Tosca SP. Understanding video games : The essential introduction. Florence, KY, USA: Routledge; 2008.

Tavinor G. Art of videogames. Hoboken, NJ, USA: Wiley-Blackwell; 2009.

Wolf MJP, Baer RH. The medium of the video game. 1st ed. Austin, Texas: University of Texas Press; 2007; 2001:203. <http://catdir.loc.gov/catdir/toc/texas041/2001037625.html>.

Video game theory reader 2. Florence, KY, USA: Routledge; 2008.

Salen K, Zimmerman E. Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press; 2004. <http://books.google.com.co/books?id=UM-xyczrZuQC>.

Turkle S, Trafi L. La vida en la pantalla la construcción de la identidad en la era de internet. Vol 5. 1a ed. Barcelona: Paidós; 0000; 1997:414.

Baudrillard J. Cultura y simulacro. Kairós, 1978



Aram Bartholl:



“Wow” 2006–9



“Social” 2008

Página web: <http://datenform.de/>

Eva y Franco Mattes:



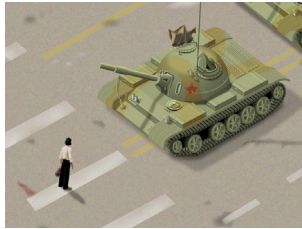
“Reenactments” 2007–2010;



"Synthetic Performance" 2009-2010

Página web: <http://0100101110101101.org/>

Jon Haddock:



"Isometric screenshots" (2000).

Página web: <http://whitelead.com/jrh/>

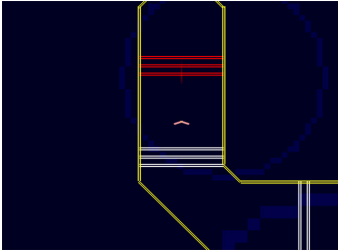
Totto Renna



Página web: <http://supertotto.com/site/archives/tag/news/>



Mark Essen:



“Flywrench” (2007).

Página web: <http://messhof.com/>

<http://www.titlescream.com>



Juegos del género de aventura:

Myst, serie, Videojuego (1993–2005)

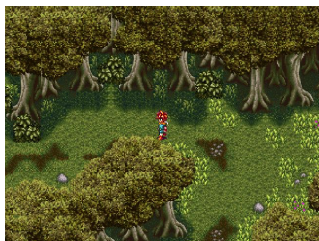


Monkey Island (1990)



Juegos del género RPG:

Chrono trigger (1995)



Ultima, serie (1981–2013)



NOTAS Y APUNTES:





