



## Los «juegos de audio», la próxima ola de videojuegos sin pantallas

«¿Cómo vamos a hacer un juego sin pantalla?», fue el dilema que durante semanas rondó en la cabeza de Jefferson Valadares, uno de los cofundadores de Doppio Games, un estudio de “juegos de audio” para asistentes de voz, que ha pasado por el congreso Gamelab para presentar las posibilidades de este nuevo tipo de juegos.

“The Vortex” es el primer título de este pequeño estudio portugués que ofrece un juego, a medio camino entre el género de aventuras y de rol, y una experiencia totalmente diferente para unas plataformas en expansión como son los asistentes de voz Alexa de Amazon o los Google Assistant.

Valadares admite que el diseño de este tipo de juegos supone “un reto creativo muy estimulante” para los dos cofundadores del estudio, que dejaron sus carreras en grandes compañías, cansados de hacer siempre “más de lo mismo”.

El cofundador de Doppio Games ha asistido al congreso de videojuegos Gamelab, donde ha participado en dos conferencias -“Los juegos de audio y la búsqueda de inmersión” y “La voz es un toque añadido: Desarrollando juegos para la próxima ola de interacción”- en las que ha aportado su punto de vista sobre el potencial de los “juegos de audio” y de la voz en general en el futuro de los videojuegos.

“La voz es la forma más natural de interactuar con las personas, y donde hay interacción hay juegos”, explica Valadares, que asegura: “la voz va a cambiar el modo en que utilizamos las cosas; ahora usamos muchos dispositivos táctiles y estamos siempre pulsando pantallas, pero si te fijas, cada vez se usan más las notas de audio en Whatsapp o las órdenes de voz, porque es más rápido y práctico”.

“No es el tradicional juego en el que te sientas en el sofá y te pasas una hora jugando -explica el cofundador del estudio-; normalmente los usuarios juegan mientras están haciendo otras cosas como lavar la ropa, planchar o cocinar y en sesiones cortas de unos cinco minutos”.

“En ‘The Vortex’ el jugador encarna al último pasajero de una estación espacial que acaba de despertar de una criogenización y aún no puede moverse por la congelación, un recurso para que tenga sentido que el personaje no haga nada y solo hable con los robots de la nave para que le ayuden”, detalla Valadares.

El juego, que se lanzó en octubre para Alexa y en enero para Google Assistant, tiene más de 200 000 jugadores y es rentable, a pesar de ser gratuito, gracias a la monetización a través de la compra de monedas para el personaje.

En España solo está disponible en inglés y si se dispone de una cuenta de Amazon del Reino Unido, aunque ya están trabajando en una traducción al español y al portugués que en un par de meses estará disponible.

Para Valadares, el mercado de los juegos de voz irá creciendo, pues la expansión de los asistentes de voz no cesa -cuando crearon el estudio hace un año había 20 millones de dispositivos Alexa y actualmente hay más de 100 millones- y, además, las tecnologías de reconocimiento de voz y los sistemas “Text to Speech” - aplicaciones que convierten texto escrito en audio- cada vez son más precisas.

“Los juegos nunca han necesitado grandes gráficos para ser increíbles, todos hemos jugado a videojuegos que se veían horrible, pero eran muy divertidos

igualmente”, asegura Valadares.

“The Vortex” no es ni mucho menos el primer juego para asistentes de voz, pero Valadares asegura que el suyo es diferente al resto, donde abundan juegos de preguntas tipo Trivial o de aventuras, pero con historias muy cerradas y con elecciones binarias.

“Queríamos que el juego fuera muy abierto, que el jugador decida qué quiere hacer y converse con los otros personajes del juego para ir avanzando”, pero ofrecer muchas opciones, y enumerarlas, suponía un riesgo, ya que el jugador desconecta fácilmente si está mucho tiempo escuchando.

“Por esto personalizamos las opciones del jugador en función del contexto, en qué punto del juego se encuentra o cuántas monedas tiene” explica el cofundador del estudio.

Valadares se muestra satisfecho por la recepción del juego, uno de los que tiene mejores ingresos por usuario en Alexa, y avanza que ya están trabajando en un nuevo título, que saldrá en octubre, que incluirá la opción de multijugador.