



Stalker.

Imagínate recorrer las ruinas radioactivas de Chernobyl, el lugar donde explotó un reactor nuclear en 1986, y que hoy es una zona de exclusión. Si la idea resulta bastante inquietante para un videojuego, lo es más por su nombre, *Stalker*, asociado con una de las películas más famosas de la ciencia ficción rusa. Y porque mezcla un juego de rol y de disparos, donde debes entablar conversaciones y comerciar a fin de desarrollar tus misiones. Pero además hay que hacerlo en La Zona, donde ha ocurrido una segunda explosión nuclear, en 2006, generando artefactos que dan a los *stalkers* —merodeadores— capacidades sobrehumanas. Hacerse con ellos no es fácil, se debe sortear a los mutantes, enormes jabalís sin pelo, humanos deformes convertidos en gigantes o chupasangres, y zombies, entre otros.

El estudio que lo desarrolló, y que está preparando el lanzamiento de *Stalker 2* para este año, tuvo en *Cossacks* otro de sus grandes éxitos. A diferencia del anterior, este es un videojuego de estrategia militar en tiempo real, y basado en las guerras históricas libradas en Europa durante los siglos dieciséis al dieciocho. El jugador tiene que desarrollar la economía y ciencia de su territorio, abastecer sus ejércitos, defenderse de agresores, y librar batallas. Ambos juegos, y el estudio que los desarrolló, GSC, tienen una cosa en común. Los dos tienen que ver con Ucrania, y de allí son sus desarrolladores. Su originalidad consistió en aprovechar dos hechos históricos ocurridos en su propio país, donde está la central nuclear de Chernobyl, hoy segura gracias a un sarcófago de hormigón

que detiene la radiación. Y que también es la patria de los cosacos, guerreros nómadas del sur de Ucrania y también de Rusia, a los que se atribuye haber creado la primera nación ucraniana.

Secuencia de Cossacks 3

Hace unos días, cuando el ejército ruso les invadió, desde GSC se pidieron donaciones para Ucrania. El llamamiento fue a jugadores, desarrolladores de juegos, y personas del sector, desde uno de los países con una de las más potentes industrias del videojuego, con numerosas empresas y creadores. GSC continúa trabajando estos días desde Kiev, entre sirenas de aviso de bombardeos, tiros, explosiones, y ruidos de lucha.

En la esquina superior derecha de su página web aparece algo curioso, un par de banderas. La rusa y la ucraniana, señalando los dos idiomas en que puede leerse el sitio, además del inglés. Ambos países, hoy enemigos, han estado históricamente tan unidos entre ellos como con Europa, y la lengua rusa se usa en Ucrania con tanta naturalidad como el ucraniano. Un aviso sobre las guerras, iniciadas por líderes que no suelen tener en cuenta los sentimientos de hermandad de los pueblos. Y que deberían librarse solo en las pantallas, sin más objetivo que pasar un buen rato.