

Proyectos, proyectos (I): Frontera Digital

Author : Raszak

Siendo éste un momento tan bueno como cualquier otro para analizar lo que tengo entre manos, pero sin cometer el error de poner nada de todo ello como objetivo del próximo año, os voy a comentar un poco los proyectos roleros que están sobre la mesa. Sí, sé que os importan tres pimientos, pero de algo tenía que hablar.

El más antiguo que sigue sin finalizar es ***Frontera Digital***, un juego de rol de ambientación cyberpunk y transhumanista (me enteré de que lo era después de planteado) **en el que los personajes son todos entidades que cohabitan, en el futuro, en el interior de la red de redes**. Diseñado con pretensión de que fuera tan evocador como Tron o El cortador de césped, Frontera Digital hace que los personajes sean humanos conectados de forma permanente a la red (los clásicos netrunners o tecnomantes, pero pasados de vueltas), humanos desencarnados (en el futuro es posible volcar a la red la consciencia de una persona que está en trance de muerte y seguir existiendo después de la defunción orgánica) o Inteligencias Digitales (un producto que nadie esperaba de la red y que apareció de forma espontánea cuando la interconexión de los nodos de red empezó a funcionar de forma similar a una red neural). **FD transcurre de forma íntegra en el interior de la red, donde todo es mutable** y las apariencias son tal y como dictan los diseñadores de escenarios, de manera que la imaginería queda a discreción de los jugadores y el director de juego.



Un detalle a nivel de personajes que diferencia a FD de otros juegos de rol es que **no existe diferencia entre lo que un personaje es y lo que un personaje tiene**: en el futuro de la red las personalidades son simples conjuntos de información en trinario, de forma que en el mismo espacio de datos deben coexistir tanto la memoria de su propia existencia pasada como los códigos sobre los que se fundamentan sus capacidades y habilidades. Todas las cualidades de una personalidad dependen del hardware sobre el que se encuentra soportada y de las aplicaciones y controladores que tiene almacenadas... No necesitas un arma y una competencia para manejarla, porque puedes integrar en ti una función que envía datos erróneos a otros y puede corromper su propio código; tampoco necesitas aprender a saltar tapias o a hacer butrones para atravesar un muro, porque si dispones de una función de Desplazamiento puedes convencer al sistema de que estás al otro lado. **De la misma manera no existe diferencia entre adquirir experiencia o dinero, todo se convierte en “recursos”** que la personalidad puede utilizar para adquirir funciones o potenciar los recursos del sistema sobre el que se mueve.

El juego funciona sobre dos sistemas de juego, para poder elegir: Madre, que muchos conocerán ya, y una variación simplificada de GenL2 (que ya comentaré en otro momento, porque es el mío propio). Eso sí, en buena parte está pensado para que no contradiga el paradigma de la informática y el sistema de juego está lleno de nomenclatura relacionada (y también del nombre común que se le da a cada cosa entre los legos, porque cuando compras una función de Firewall ilegal tu proveedor probablemente te entienda antes si le pides un Escudo).



Frontera Digital se encuentra desarrollado entre un 95% y un 130%. ¿Cómo se come eso?

Pues en que es completamente funcional y jugable, pero hay muchos detalles que están todavía en el aire en cuestión de extras (como motos de luz y los programas asistentes) y puede que haya que recortar partes del trasfondo que reciben demasiada atención para dedicarle ese espacio a otros.