

Un ex estudiante de medicina se vio revolucionado por el inquietante ritmo de los dedos al presionar los botones del teclado. Es un gamer profesional de DOTA 2, y se toma su título en serio.

EL OCASO DE UN GAMER PERUANO

Arturo Cuba

La vida de un gamer profesional es poco conocida en nuestro país y suele estar rodeada de prejuicios. Jean Marco «Saxu_un» Villafana, jugador experto en Defense of the Ancients 2 (DOTA 2), ha encontrado en este estilo de vida una oportunidad para practicar lo que más le gusta: batirse en combate por grupos y salir victorioso de la experiencia, aunque el éxito sea solo un pretexto del momento. Porque vivir una partida multijugador en línea pone al límite nuestras habilidades físicas y emocionales. Tensión, nerviosismo, cansancio, decepción, frustración y desahogo son emociones recurrentes a la hora de vivir una vida que no existe como tal, pero que emula serlo. Es lo que ocurre en la mente de un jugador, de un gamer que avanza sin vacilaciones, lo que hace de la ficción un acontecimiento real.

Los domingos por la mañana son días que se prestan para estar con la familia, con los amigos, en casa de alguno de estos o en la propia. La comunidad de gamers profesionales de DOTA 2 en nuestro país es tan pequeña que todos suelen conocerse, son una especie de familia y por eso usan el último día de la semana para juntarse en su hogar social: el sótano del Centro Comercial Arenales. Hasta aquí ha llegado Jean Marco, Saxu_un, quien lidera el clan *Kadalysaver*, uno de los últimos conformados por jugadores de esta red. DOTA 2 es un juego de estrategia y de acceso libre —no necesitas pagar para tenerlo—, que consiste en que dos equipos, de cinco cada uno (también es posible personalizarlo para que sean de menos jugadores) defienden unas estatuas que representan a los ancestros de los guerreros. En una comunidad como esta, nada pasa desapercibido: si ganas, todos en la comunidad saben cómo fue —y contra quién—, si pierdes pasa exactamente lo mismo. Ahora, en el sótano, todo va quedando listo para una nueva aventura. Afuera, el día pasa lentísimo.

Como si se tratara de una comunidad autoexiliada, los jugadores aceleran el tiempo sumergidos en unas cabinas que son vías de acceso hacia un mundo con vida propia y que se reproduce varios idiomas en casi todos los rincones del mundo. Pareciera que no hay lugar para ellos en la superficie, aunque cada vez sea más frecuente encontrar titulares en los medios tradicionales que hablan de las hazañas de los más renombrados del gremio. Estando en el sótano, es difícil saber si es de día o de noche, las luces siempre están prendidas y las computadoras listas para transportar a los usuarios del momento hacia la matrix, un lugar donde mueres y revives a los 30 segundos, donde las guerras son eternas y las oportunidades deben aprovecharse al máximo. Tomas asiento, te acomodas bien frente al monitor y te pones los audífonos que abarcan el 100% del cartílago de la oreja. Es el momento de desconectarse de este mundo para adentrarse en otro. Estamos listos para comenzar.

*

El silencio del espacio se desvanece por el estridente compás que se genera cuando los dedos caen en los botones del teclado, cual agujas hipodérmicas en la carne. El ruido tiene forma: su pauta es tan ordenada que cualquiera que escuche con atención las fricciones podría descifrar el código oculto de los estilos, de los modos de jugar y de encarar los problemas. Pero requiere tiempo aprender a leer esos golpes apresurados. Ahora, por ejemplo, si uno oye la computadora pareciera que el usuario está matando a alguien, pero en realidad está cabreando ataques furtivos: el héroe de ocasión se rehúsa a morir. Es un oponente tenaz. El código audible que generan las castigadas teclas cambia porque cambia la estrategia: los dedos responden a otras órdenes. La tensión se disipa con los remolinos del ventilador que están a su máximo rendimiento, pero regresa con el hedor inconfundible que emana del cuerpo de alguien que está practicando algún deporte. “Este hijo de puta es rápido”, admite el jugador sin mirar más que a la representación gráfica de su enemigo casual, el héroe que responde al nombre de *Centaur Warrunner*, un ser descomunal, forjado con el cuerpo de los caídos y las bestias del inframundo. Hay que tener cuidado con uno de sus frenéticos ataques: la estampida. ¿Cómo detener semejante arremetida? El héroe de Saxu_un, *Dragon Knight*, el caballero con

sangre de dragón que usa su espada para formar lengüetas de fuego, parece no ser oponente para el ser mitad demonio, mitad animal, al que lo termina por acorralar. No necesita decir más, el resto de su frustración está estancada entre los músculos de sus brazos que ahora escriben un código sonoro que cada vez se hace más estridente. Pero es inútil, solo le queda ver cómo aquella bestia destruye por completo la estatua, el ancestro, que se supone tenía que defender. Acaba de perder esta partida.

Mientras toma una bocanada de aire, Jean Marco se pasa los dedos de la mano derecha por su desordenada cabellera (la de alguien que acaba de estar en un campo de batalla). Es consciente que esto sólo ha comenzado.

—Lo más bacán de perder es que aprendes un pincho del héroe del enemigo y del jugador —trata de convencerse.

—¿Aprendes sobre la clase de poderes que usa? —le pregunto mientras busco inútilmente su mirada.

—No solo eso, en realidad aprendes a ver cómo usa los tiempos para atacar. No es lo mismo enfrentarte a un enemigo de frente que por medio de *creepers* —criaturas inferiores en poder y en vida que sirven como ayuda para el héroe—, si haces bien lo segundo, tendrás un ataque devastador, porque el héroe a derribar estará distraído matando a los pequeños engendros, mientras que el adversario tendrá tiempo para usar más de un poder potente contra él.

Jean Marco comenzó a jugar DOTA cuando tenía 12 años. Tuvieron que pasar otros 12 años para lograr tener un equipo profesional, aunque es consciente que la etiqueta “profesional” es más un objetivo que una realidad. Aun así, a los 20 años y cursando el quinto ciclo de la facultad de medicina decidió abandonarlo todo por dedicarse a lo que considera es lo suyo, este universo mágico, enigmático y estratégico que ha despertado el interés de muchos jóvenes aquí y en todo el planeta.

Las manos vuelven a posarse encima del teclado para subordinarse a la mente y definir la estrategia a adoptar, ahora que el juego se está perdiendo. Un maestro, un líder de grupo, no se forja por sus victorias, sino por el número de veces que ha podido revertir una situación adversa.

El escenario sigue siendo el mismo. De extremo a extremo, los héroes, escoltados por grupos de *creepers*, marchan hacia lo inevitable. El caballero de la espada flameante que, dicen, tiene corazón de dragón, se mueve de un lado a otro, dibujando en el mapa un patrón de movimiento que se acopla al de otros jugadores que lo acompañan en su empresa. Están solos por el momento, pero eso no les importa, saben que tarde o temprano ocurrirá, como de hecho termina pasando: hordas de seres demoniacos salen de la oscuridad comandadas por la bestia de cuernos grandes, el héroe del enemigo. Y esta vez no está solo, viene con los suyos. “Ya te cagaste, huevón”, susurra Saxu_un, que no para de castigar al pobre mouse despintado y con marcas de mugre entre las aberturas del plástico, vestigios de cruentas batallas en este mundo tan vasto. Pero la suerte parece ser la misma, al menos para él, que vuelve a sucumbir frente a la imponente autoridad de *Centaur Warrunner*, aunque ahora este enemigo está mortalmente debilitado y aún queda en pie un héroe del equipo de *Dragon Knight* buscando redención. La brutal criatura se rehúsa a morir, pero *Brewmaster*, un ser de forma felina y de origen mágico, utiliza una de sus habilidades y logra derribar a la bestia el tiempo suficiente como para destruir la estatua que custodiaba con tanto frenesí. En aquel momento del juego cayeron varios héroes, pero prevaleció uno lo suficientemente fuerte como para terminar el trabajo y eso hace que el equipo de Saxu_un haya ganado esta escaramuza.

El caballero con sangre de dragón tiene trucos por develar. Es la fuerza que se traduce en espirales de fuego y es la brutalidad que se manifiesta en la aparición de dragones legendarios, dragones de verdad, atributos que hacen de él un héroe muy solicitado por varios jugadores. Pero hay que tener jerarquía para liberar a los míticos seres, hay que demostrar cuán rápido se es con los dedos. El estrés es un enemigo silencioso que castiga a los participantes más longevos: los hace más predecibles, más fáciles de atacar y eliminar, en suma, más torpes con los dedos, por eso no debería causar sorpresa que la carrera de un gamer profesional de

cualquier juego de estrategia como *Star Craft 2*, *League of Legends* o *World of Warcraft* esté acabada alrededor de los 26 años. Ser muy joven es parte del juego, no serlo te vuelve una rareza, una reliquia, un ancestro.

—¿Sientes que estás de salida?

—En verdad sí, siento que los dedos ya no me responden como antes, no me siento como cuando tenía 12 años —dice Jean Marco mientras mira su mano izquierda, a la vez que tensa los dedos.

—Parece que te estas excusando de la paliza que te acaban de dar.

—(Risas) Bueno pero en este caso tiene que ver más con que no esté jugado con mi team de verdad. La experiencia es distinta.

—Pero cada jugador es independiente ¿no?

—Sí, cada uno es responsable de cómo manipula a su héroe, pero cada acción tomada por separado te hace débil contra equipos organizados.

—Entonces no todo está en la velocidad de los dedos.

—En realidad sí lo está, porque las acciones que se toman en conjunto, en el momento oportuno, pueden marcar la diferencia entre ganar o perder una partida y para eso se necesitan dedos ágiles.

—Y una mente ágil...

—También.

La velocidad con la que se mueven los dedos es un factor a tener muy en cuenta. En China, donde esta clase de juegos tienen el apoyo del gobierno, al considerarlos como un deporte, los gamers más competitivos cliclean el mouse alrededor de 300 veces por minuto, una cifra que triplica lo alcanzado por los gamers locales. Por ello es importante que los que quieren participar de manera profesional tengan una rutina balanceada y muy disciplinada para que estén físicamente óptimos. Jean Marco, como cualquier otro joven de 24 años, tiene una vida llena de noches olvidables, en las que un vodka de madrugada hace las veces de anestésico casero, que le da tregua frente a lo que le toca vivir a diario. Es difícil mantener un negocio de cabinas de Internet, porque desde que abandonó la vida académica, buena parte de su quehacer diario consiste en la administración de su local. También se dedica a alquilar muchos de sus equipos a instituciones del estado para capacitaciones del personal —estamos hablando de computadoras, finalmente—. Un zumo de colores artificiales lo espera para ser bebido al día siguiente. Es su desayuno, lo que necesita para olvidarse que aún tiene alcohol recorriéndole el cuerpo, aunque su aliento se lo recuerde de tanto en tanto, entre blasfemias y acusaciones furtivas frente al espejo virtual que lo emula y le da forma de caballero mitológico, con poderes impensados. Sabe que esto perjudica sus reflejos de cara a las partidas online, por esta razón ha ido estableciendo un orden alimenticio y de prácticas, que va desde comer frutas entre las pausas de cada enfrentamiento hasta jugar una pichanga por las tardes con los chicos de su barrio en Jesús María. Es difícil mantenerse pero sabe lo que le conviene. No se puede descuidar de sus negocios, porque con lo que gana participando en eventos de mediana envergadura (alrededor de 600 soles) no le alcanzaría ni siquiera para comprar una buena tarjeta gráfica para sus computadoras. Son los riesgos naturales de un mundo que se va constituyendo de a pocos en nuestro país.

Estar solo, jugando con un equipo que no conoce, además de tener una sombra incómoda que lo acecha por la espalda, ha hecho que las primeras horas de este domingo de diciembre no estén a favor de Jean Marco. Pero los guerreros que lo acompañan en el clan *Kadalysaver* lo complementan y sacan lo mejor de él. Según estadísticas publicadas en la página web oficial de DOTA 2, este “team” tiene un rango de victorias de alrededor del 84%, nada mal para un grupo de jóvenes que sobreviven a su modo practicando lo que más les gusta. Ahora Saxu_un fue *Dragon Knight*, aunque también pudo ser otro héroe, porque si bien cada uno de

estos tiene una identidad propia, que se traduce en los modos de ataque y los poderes, es el gamer quien ejerce influencia sobre ellos y le da ese espíritu combativo o retraído que todos en la comunidad —y por qué no, fuera de ella también—, recordarán por siempre. El tiempo no ha pasado en vano entre las manos de Jean Marco. Su experiencia lo va empujando hacia una posición más de entrenador que de participante directo. Sabe que le queda poco tiempo en la arena, y aunque su mirada delate frustración, sabe, además, que el fin puede ser el inicio de una vida como pionero para aquellos otros jóvenes que recién se inician en este competitivo mundo.

Eso le da más fuerza para no dejar de clipear sin perder el compás de la estrategia a la hora del ruedo final.