

Una ciudad a medida

Una pequeña compañía finlandesa revolucionó los juegos de estrategia en tiempo real con *Cities Skylines*, que permite al usuario ponerse en la piel de un desarrollador urbano. Con seis millones de copias vendidas, sigue los pasos del *SimCity* pero con mayor foco en la ecología y la movilidad.

Por **Federico Poore**

Foto: **Gustavo Fernández**

La empresa Colossal Order tenía poco más que un nombre ambicioso y 13 empleados cuando se lanzó a competir con la franquicia *SimCity*.

Desde sus oficinas en Tampere, ciudad de 225.000 habitantes al sur de Finlandia, la compañía se lanzó al mercado con *Cities in Motion*, un juego modesto que le presentaba al usuario diferentes problemas reales de transporte en ciudades como Berlín y Viena. El éxito de esta primera apuesta los llevó a publicar nuevas expansiones para que los jugadores pudieran hacer lo mismo en logradas simulaciones de Londres, Nueva York y San Francisco.

Mientras tanto, la empresa Maxis — subsidiaria de la todopoderosa Electronic Arts — anunciaba con bombos y platillos un reboot de su popular franquicia *SimCity*. Las expectativas eran grandes, pero resultó un fracaso: la crítica la calificó de “poco convincente” y los problemas de conexión (el juego requería una conexión constante a internet para correr) sellaron su destino.

El calendario marcaba marzo de 2013, y el equipo de Colossal Order recibió luz verde de la distribuidora Paradox Interactive para entrar de lleno a las grandes ligas con su propia versión del simulador de ciudades. El resultado fue *Cities: Skylines*, un título basado en el motor de juego Unity que ya vendió seis millones de copias.

Este pequeño gran juego nos pone en la piel de un intendente que recibe un pedazo de tierra y un presupuesto para que desarrolle su propia ciudad. Arrancamos conectando nuestra ciudad con la autopista, le sumamos servicios básicos como agua y electricidad, y delineamos nuestro código urbanístico, que no es más que delimitar parcelas y aplicar criterios de zonificación. Al principio la demanda es mayormente residencial, pero a medida que el pueblito se convierte en pueblo y luego en pequeña ciudad sus habitantes comenzarán a pedir industrias y comercios.

Una enorme ventaja con respecto al *SimCity 2000*, aquel clásico del pixel art noventoso, es que el tránsito no es simplemente un indicador de actividad económica (donde mayor densidad equivale a más puntitos indicando la presencia de muchos autos). Es más: el 90 por ciento de “ganar” el juego es el *traffic management*. Si a tu comercio no le llegan los bienes,

“Ningún dev es urbanista pero su background está en simulación y estrategia.”

- Emmi Hallykainen,
productora de Colossal Order.

es un problema de tránsito. Si se acumulan los cadáveres en los edificios, es un problema de tránsito. Si se acumula la basura... bueno, se entiende la idea. En ese sentido, podemos decir que *Cities: Skylines* es un juego con problemas

del siglo 21, en línea con el fenómeno de los gobiernos locales cada vez más enfocados en temas de movilidad inteligente. Lamentablemente, las herramientas del juego con las que uno termina resolviendo los desafíos de transporte se acercan más al modelo fordista de mediados del siglo 20, donde la congestión se aborda construyendo más carriles. A menudo la forma de solucionar un problema grave de tráfico es tirando abajo un barrio entero y cruzando autopistas de punta a punta, cual Robert Moses en Brooklyn o, más acá, el brigadier Osvaldo Cacciatore con las autopistas 25 de Mayo y Perito Moreno. Tampoco hay accidentes de tránsito, así que la sensación de impunidad tras llenar la ciudad de autos es total.

Otra prueba de que aún prima la lógica del automóvil particular: las parcelas en las que se nos permite construir deben dar sí o sí a una calzada. Dicho de otra forma, no podemos poner dos casas alejadas entre sí y unidas por una plaza. La única entrada posible al parque es mediante una calle asfaltada. Y si bien disponemos de sendas y puentes peatonales que conectan los pulmones de manzana, el juego no ofrece un modelo de calle peatonal en sentido estricto, como Florida o Reconquista en el microcentro porteño. Eso sí: todos los anchos de calles y avenidas permiten árboles que reducen la contaminación. El toque eco-friendly.

Externalidades y barrios hipster

Volviendo a los aciertos del juego, algo que *Cities: Skylines* incorpora de manera brillante son los efectos de la contaminación (ambiental y sonora) en los seres humanos. ¿Un conjunto de fábricas pegadas a un área residencial? ¿Agua extraída de ríos o pozos contaminados? ¿Un estadio de fútbol



En números

El año pasado, Colossal Order informó que los seis millones de jugadores de Cities: Skylines llevaban acumulados 16.938.040 días de juego, tiempo durante el que construyeron 39,7 millones de ciudades. La distribuidora Paradox Interactive, con sede en Estocolmo, reportó ganancias operativas por US\$ 16 millones en 2019, un aumento del 11 por ciento respecto del año anterior.

frente a un edificio de viviendas? Estas decisiones no son gratuitas. Las externalidades existen, y el resultado —como en la vida real— será un gran número de personas enfermas, una caída en la calidad de vida y una mayor exigencia del sistema sanitario. Afortunadamente para el jugador principiante (mas no para el grado de realismo urbano), para mejorar el nivel de salud de nuestros ciudadanos alcanza con abrir la billetera y plantar hospitales y geriátricos, de la misma forma que la construcción de escuelas y universidades mejora automáticamente el nivel educativo y la instalación de más comisarías alcanza para combatir el crimen, el cual se da (¡ay!) por el alto desempleo y la “baja educación”.

Todo juego, por acción u omisión, supone una mirada ideológica sobre aquello deseable o esperable, y así como “Life, el juego de la vida” terminaba cuando uno se convertía en millonario, queda claro que Cities: Skylines propone un modelo de ciudad como máquina de crecimiento. Se puede triunfar diseñando ciudades más o menos “verdes”, pero no hay forma de avanzar sin llenar nuestra urbe de rascacielos, oficinas y personas con título universitario. La idea de que las zonas (residenciales, comerciales, industriales) requieren un upgrade permanente vuelve a la gentrificación tan deseable como inevitable. Como en Williamsburg o en Kreuzberg o Villa Crespo, a medida que se incrementa el valor del área hacen su entrada al barrio los jóvenes adultos altamente calificados, sus cafés hipsters y su demanda infinita por entretenimiento de primer nivel. Los desplazados de piedra son los desplazados, aquellos residentes originales de bajos ingresos que ya no pueden hacerle frente a los nuevos valores de los alquileres. En el juego, simplemente desaparecen.

Con esto en mente, y a medida que las obras de nuestro imaginario Ministerio de Desarrollo Urbano van ocupando el mapa, ¿qué tipo de ciudad se va desarrollando? Un modelo más bien americano, con rascacielos en “la city” y viviendas unifamiliares aisladas en los suburbios, más parecido al paisaje de Houston que al de Amsterdam. Aquellos que quieren una urbe con mayor sabor europeo deberán ir al menú de estilos en el Content Manager y habilitar específicamente el estilo europeo, donde en las zonas de alta densidad en lugar de torres veremos prolijos conjuntos residenciales de entre seis y ocho pisos, más propios de las grandes ciudades del Viejo Continente que las americanas.

Desde ya que es casi imposible pedirle al juego que permita desarrollar ciudades parecidas a las del sur global, donde habita la mayor población urbana del mundo. Y si bien hubo intentos más que loables por recrear Buenos Aires, con la 9 de Julio, el Obelisco y hasta Puerto Madero, no hay villas o favelas que nos permitan ponernos en la piel de un alcalde latinoamericano o africano.

Una voz desde Finlandia

Es importante señalar que el juego no es un formato cerrado ni un paquete definitivo. Sus desarrolladores no solo permiten sino que alientan que los usuarios hagan sus propios

Qué comprar

Cities: Skylines puede comprarse y descargarse desde la tienda de Steam por \$ 330. Las dos expansiones más recomendables son Mass Transit (\$160) y After Dark (\$180). La primera permite sumar monorraíles, bicisendas y estaciones de trasbordo. La segunda, habilita zonas de ocio particularmente activas durante la noche, como cines, bares y restaurantes. Ambas requieren tener instalado el juego de base.

mods o modificaciones. A la fecha hay más de 175.000 contenidos creados por jugadores.

“Es imposible nombrar el mejor mod que hemos visto en estos cinco años porque hay muchos que son sencillamente fabulosos”, dice a INFOTECHNOLOGY Emmi Hallikainen, productora de Colossal Order. “El mod Metro Overhaul es una excelente combinación de un código bien trabajado con toques artísticos y fue una gran influencia para que decidiéramos incorporar estaciones de metro elevadas a la versión oficial del juego”. También recomienda un mod llamado Traffic Manager: President Edition que habilita infinidad de opciones para semáforos, cambios carriles y hasta límites de velocidad.

Desde Tampere, donde la temperatura promedio en invierno es de siete grados bajo cero, Hallikainen revela que ninguna de las personas del equipo de programadores tiene una formación en estudios urbanos ni leyó las obras de David Harvey o Jane Jacobs. “Su background es más bien haber jugado un montón de juegos de simulación y estrategia,” dice. Muchos, en cambio, tienen estudios en Tecnologías de la Información. Una última gran deuda del juego es la ausencia de edificios de usos mixtos. En Cities: Skylines lo que obtenemos es una tajante zonificación por uso del suelo. La zona es residencial o es comercial. Es industrial o es de oficinas. Pero no puede ser más de una a la vez. Esto va a contramano no solo con las tendencias del nuevo urbanismo, que alienta los usos mixtos, sino con la realidad de muchísimas ciudades donde los edificios de viviendas tienen en la planta baja un local a la calle, algo que por ahora no se puede experimentar en la simulación. “Es una característica muy deseada, pero de momento no la estamos desarrollando”, se excusa Hallikainen.

La ciudad que armó mientras termino de escribir esta nota tiene 67.000 habitantes, dos líneas de subte y un aspecto bien compacto. Está atravesada por un río y casi no tiene industrias. Al costado de la pantalla, por una de las calles laterales, veo caminar un muñequito. Hago clic en el pin que me permite seguirlo a ver qué hace. El juego me indica que es Stephen Scott, un adulto joven que trabaja en Superb Strategy Games y que ahora está yendo al shopping. Stephen Scott se acaba de bajar de un autobús (una línea que inventé: qué orgullo) y empieza a caminar mientras cae el sol en la ciudad. Me entusiasmo con la idea del centro de monitoreo y comienzo a observar panópticamente a los demás habitantes, orgulloso del pedacito de tierra que gobierno. **IT**