Hace cinco meses que soy Game Designer de manera oficial. Toda mi vida diseñe juegos, de alguna u otra forma, como muchos de ustedes lo hacen. Pero ahora tengo un papel firmado por un tipo con apellido interminable y un sello paquete que me avala.

Si, me parece cualquiera, pero es material para otra entrada.

Es raro porque últimamente me invitaron a trabajar en varios proyectos referentes a la industria, pero ninguno involucra la creación de un juego. Me pidieron que vuelva a escribir sobre juegos, me pidieron que enseñe sobre juegos y me pidieron que asesore sobre juegos.

¿Hacer uno? Bien, gracias. Podría intentar empujar la salida de un nuevo prototipo por mi mismo, pero lamentablemente no funciono así. Tardé varios años en darme cuenta cómo hago

las cosas, cómo funciona esto que se hace llamar mi cerebro. Y no fue fácil, porque primero tuve que encontrarlo.

No obstante, valió la pena. Una vez que descubrís tu esencia, y la aceptas como tal, el camino es cuesta abajo. Todo se vuelve más sencillo porque estás al tanto de lo que realmente te motiva, tus ambiciones y tus miedos.

Mi mayor motivación es hacer el menor esfuerzo posible en toda tarea que se me delegue. Principalmente porque le temo a la calvicie por sobredosis de estrés. Y en un segundo término porque me da un mínimo aire de rebeldía que algunas mujeres con varias copas encima podrían encontrar atractivo.

En fin, mi punto, el quid de la cuestión, es el siguiente: suelo hacer las cosas cuando me las piden, no antes. Así funciono. O casi.

Sin embargo, éste blog es diferente. Nadie me pidió que lo escriba, ni que le dé pelota. Pero voy a escribirlo y a darle pelota... Un poco. Digamos que es una iniciativa apuntada a dos frentes:

· Compartir información y anécdotas que puedan servirle a diseñadores y entusiastas de los juegos en general. Además de escuchar las voces y puteadas de los posibles lectores.

· Combatir mi inherente sed de vagancia.

Espero sinceramente que les sirva de algo lo que quiero decir. Si no son los consejos sobre el diseño y el trabajo dentro de un grupo, que sean las jugosas anécdotas las que los hagan volver.

Si todo eso falla, salen fotos de desnudos. No saben de lo que soy capaz.

Bueno, así presento **Game Design a domicilio** ¿Y ustedes? ¿Cómo funcionan?