

## GTD para jugadores de videojuegos

### ¿Para quién es esta guía?

Para todo aquel jugador que, permitiéndose adquirir nuevos juegos con bastante frecuencia, ve como su pila de títulos pendientes (el backlog) crece de forma más o menos descontrolada y no consigue establecer unas normas para reducirla.

### ¿Para quién NO es esta guía?

Para todo aquel jugador de “nicho” que pasa su tiempo dentro de un género o conjunto de títulos que objetivamente no tienen fin (Overwatch, Hearthstone, FIFA, HotS, etc...). Sin embargo, si estos jugadores compaginan el tiempo dedicado a este tipo de juegos con el dedicado a juegos más convencionales, esta guía puede serles útil en este último caso.

### Objetivo de esta guía

Lo que busca esta guía es poner orden en el pequeño caos producido por la acumulación de juegos. **No busca terminar todos nuestro juegos pendientes**, sino clasificarlos de forma que nuestra sensación de agobio se reduzca y seamos más felices.

Vamos a tomar nuestro backlog (o nuestros backlogs si hablamos de varios sistemas y/o formatos) y colocar cada juego en una de las siguientes categorías que determinará el fin de dicho título en nuestra vida:

- **BACKLOG**
- **ARCHIVO**
- **JUGANDO**
- **ABANDONADO**
- **TERMINADO**

Hace años, poca gente era capaz de disponer de más de un sistema de juego en su casa, pero ahora no es nada raro tener más de una consola, además de un PC y/o dispositivo móvil, lo cual multiplica nuestro backlog.

Aparte está el hecho de que las compañías están implementando el videojuego como servicio, lo cual desemboca en suscripciones a servicios como Playstation Plus, Xbox Gold o Humble Bundle Monthly que añaden nuevos juegos cada mes a nuestras cuentas. Eso sin hablar de los bundles que tan frecuentemente aparecen a la venta y nos permiten adquirir un buen puñado de juegos por un precio irrisorio (muchas veces sin tener una predisposición a comprar).

## Consideraciones previas

- Esta guía se basa en la metodología GTD y requiere disciplina (al igual que el GTD), pero no busca convertir nuestro tiempo de juego en tiempo de trabajo.
- Hay que definir nuestra definición de *juego acabado*. ¿Qué significa para nosotros acabar un juego?: ¿El juego requiere ser terminado varias veces (como por ejemplo *Nier Automata*)? ¿Nos interesan los logros? Si es así, ¿cuántos logros necesitamos para sentirnos realizados?
- Acabar un juego en una plataforma significa que está acabado en el resto de plataformas en las que lo dispongamos.
- Esta guía no es perfecta y requiere ser adaptada a las particularidades de cada uno.
- Hay que asimilar que es más que probable que siempre tengamos algún juego al que jugar.

## ¿Qué es el GTD?

[Getting Things Done](#) es una metodología popularizada por David Allen, quien publicó en 2001 un libro homónimo y que en España se tradujo como *Organízate con Eficacia*. El objetivo del GTD es ayudarnos a movernos y realizar todas las tareas que nos proponemos mediante una serie de pasos muy definidos. Estos son:

- Recopilar
- Procesar
- Organizar
- Revisar
- Hacer

Estos pasos son la base sobre los que se cimenta esta guía y los que seguiremos, aunque no a rajatabla, para ayudarnos a poner orden en nuestra vida videojueguil.

## Pasos a seguir

- 1) **Hacer inventario:** Tenemos que tener un listado de TODOS los juegos de los que disponemos. Aquí podemos vernos en distintos escenarios, los cuales nos facilitarán más o menos esta tarea:
  - a) Juegos digitales PC (Steam, GOG, UPlay...): Estos servicios ya ofrecen un inventario de todos nuestros juegos, además de proporcionarnos métodos propios o de terceros para facilitar su organización.
    - i) <http://www.steamchecklist.com/>
  - b) Juegos digitales consola: También disponemos de un inventario pero las posibilidades de organización son prácticamente nulas. Debemos realizar nuestro listado manualmente (por ejemplo en una hoja de cálculo).
  - c) Juegos físicos: Nuestras estanterías son nuestro "listado", pero no siempre nos dan una visión clara de lo que tenemos. Es más que recomendable añadirlos a nuestro listado real.

- d) Todas estos listados, o listado único dependiendo de nuestra elección, conforman el **BACKLOG**, y todos los juegos en él se etiquetan de esa manera.
- 2) **Elegir qué vamos a ‘procesar’:** Ahora debemos elegir un grupo de juegos que vamos a probar para ver si entran dentro de nuestro foco de juego. Es más que probable que no necesitemos realizar este paso porque ya sabemos de antemano a qué queremos jugar, pero existen ciertos casos (por ejemplo los juegos adquiridos en bundles) que requieren ser probados. Pero es importante saber que:
- a) No todos los juegos son para nosotros. Hay géneros que directamente podemos descartar porque no son de nuestro gusto, lo cual no es nada malo. Estos juegos pasarán al **ARCHIVO**.
  - b) No debemos forzarnos. Que un juego no nos guste (por más que haya recibido elogios por parte de la prensa y público) es perfectamente normal y no dice nada sobre nosotros. Un juego que no nos satisfaga tras probarlo deberá ser etiquetado directamente como **ABANDONADO**.
  - c) No podemos pasar mucho tiempo en este paso. Estamos probando un juego, no intentando acabarlo.
  - d) La cantidad de juegos a seleccionar debe ser pequeña. Esto nos permitirá ir saltando de un título a otro si nos cansamos y a la vez no transformará nuestra pila de procesamiento en algo inabarcable. Una cantidad idónea sería 3 juegos.
  - e) Si se diera el caso de que en esta fase procesamos juegos que ya hemos terminado o descartado en el pasado, los marcaremos como **TERMINADO** o **ABANDONADO**, según corresponda.
  - f) Todo juego que empecemos a jugar se marcará como **JUGANDO**.
- 3) **Jugar:** El momento importante y el que, irónicamente, tenemos que disfrutar del juego sin pensar en el método. Jugar por obligación no es jugar y si sentimos que estamos jugando a un juego de esta manera y sin disfrutarlo nada, debemos abandonarlo y etiquetarlo como **ABANDONADO**.
- a) Podemos aprovechar la propia estructura del juego para dividir la gran tarea que es terminar un juego en tareas más pequeñas. Evidentemente esta posibilidad está sujeta a la propia estructura del juego y no todos la permiten.
  - b) Si la estructura de un juego no permite dividirlo en subtareas, somos nosotros los que debemos establecer los límites de estas.
  - c) El objetivo de esta división de saciar nuestra necesidad de jugar en el momento.
  - d) Una vez terminado el juego, siguiendo nuestra propia definición de ello, marcaremos el juego como **TERMINADO** en todos los listados en los que lo tengamos.

- 4) **Revisar:** Una vez clasifiquemos un juego como **TERMINADO** o **ABANDONADO**, debemos regresar a nuestro **BACKLOG** para tomar el siguiente juego a procesar. Tendremos como preferencia siempre los juegos etiquetados como **BACKLOG**, pero podemos revisar los juegos etiquetados como **ARCHIVO** en caso de querer dar una oportunidad a un título que, de primeras no nos interesó. Si llegamos al poco probable estadio en el que no nos quedan juegos en nuestro **BACKLOG** y nada en nuestro **ARCHIVO** nos interesa, el método habrá cumplido con su función y habremos alcanzado el Nirvana.

### **Acerca de adquirir nuevos juegos**

Debemos ser conscientes de nuestro **BACKLOG** a la hora de decidir si vamos a comprar nuevos juegos y cuáles vamos a comprar. Comprar un juego de salida si no vamos a jugar con él desde ese momento es tirar el dinero (aplica igual a los DLC). En el mercado actual la revalorización a la baja en el precio de los videojuegos es una constante y nuestro mejor aliada para tener una biblioteca de juegos abundante a la par que económica dentro de nuestras posibilidades.