

# Unturned: en la lista Steam de videojuegos más jugados, creado por un adolescente

Está entre los 25 juegos de una lista con grandes nombres coronada por [‘PUBG’](#), [‘Dota 2’](#) y [‘CS:GO’](#). En ella hay lanzamientos recientes como la versión para PC de [‘Monster Hunter: World’](#) y otros clásicos como ‘Team Fortress 2’. Justo por encima de él, con apenas unos cientos de usuarios más, están [‘Civilization VI’](#) o [‘Fallout 4’](#). Y con un pico diario de más de [20.000 usuarios concurrentes](#), está un juego del que probablemente no hayas oído hablar jamás: **‘Unturned’**.

No sería raro que al ver la imagen de portada hubieses pensado que estamos a punto de hablar de un mod de [‘Minecraft’](#). Al fin y al cabo bebe mucho del juego de Mojang porque es el título que ha inspirado a una legión de jugadores que algún día serán programadores, diseñadores o artistas. Y el caballo de batalla de toda esa generación será [‘Unturned’](#), un juego creado por **un chico de 16 años**.

## Entre los 25 juegos más jugados de Steam

Lanzado hace cuatro años, **‘Unturned’** ha conseguido mantenerse en la cresta de una ola tan modesta como difícil de alcanzar. Tras todo este tiempo se mantiene [entre los 25 juegos más jugados de Steam](#) pese a no haber contado con grandes campañas de publicidad o promoción.

Sería fácil caer en el error de que gran parte de su éxito le viene por ser un juego gratuito. En realidad, si miramos en la pestaña de los juegos free-to-play más jugados en **Steam**, lo encontramos en sexta posición por delante de gigantes como

'Smite', 'Quake Champions' o 'H1Z1'. Pero no contentos con ese hito, cabe destacar que en esa misma lista hay otros [1.200 juegos gratuitos](#) que podrían pasarle la mano por la cara en presupuesto y marketing.

Ya hay más de [20 millones de usuarios](#) que se han descargado el juego, siendo su mayor pico de jugadores concurrentes una cifra de 62.450, y a día de hoy se mantiene en cifras que rondan los **15.000 usuarios diarios**. Unos números que serían un auténtico regalo para la gran mayoría de desarrolladores que publican en Steam. Más aún para un juego que lanzó al mercado un chaval de 16 años.

[Nelson Sexton](#) se inició en [el mundo del desarrollo](#) valiéndose de herramientas como GameMaker y aprovechando lo aprendido en un campamento de verano. Contento con la experiencia, pronto saltó a la creación de niveles amateur para '[Roblox](#)', otro juego infantil de gran fama entre niños y adolescentes.

Dentro del editor del juego intentó plasmar su propia versión de 'DayZ' con bastante éxito, pero pese a gozar de cierta popularidad, pronto la herramienta/juego se le quedó corta. Fue entonces cuando decidió que era hora de crear algo más grande y empezó a empaparse de tutoriales para dar forma a su propio juego en Unity.

## Unturned: Minecraft + DayZ

Tras una versión primeriza programada para funcionar en navegadores web, entre enero y julio de 2014 decidió desarrollar la versión para Steam de '**Unturned**', que nacería como un título free-to-play que bebía de la estética de 'Minecraft' y la jugabilidad de '[DayZ](#)'.

En él se puede cazar, recoger materiales, crear construcciones, intercambiar objetos con otros usuarios, conducir vehículos y, en esencia, todo lo que sea necesario para sobrevivir en un mundo asolado por los zombis en el que

el resto de jugadores intenta hacer lo propio.

El caldo de cultivo perfecto para que usuarios de **todas las edades**, pero sobre todo aquellos que están más acostumbrados a ese aspecto gráfico y no tienen demasiados ingresos, acaben enganchados a la experiencia. Sumemos su estética, requisitos técnicos y optimización (puede correr en [casi cualquier máquina](#)) y tendremos un completo mapa de su éxito.

Con micropagos que van desde llaves que abren cofres del juego hasta cajas temáticas que incluyen skins para personalizar a tu personaje, la principal premisa a nivel de negocio de 'Unturned' está en un DLC con acceso a servidores premium y elementos cosméticos exclusivos. Un pack que puede comprarse por [4,99 euros](#).

El resto, desde los [mapas](#) que va publicando el creador (Alemania, Washington, Hawaii...) hasta todo lo que la comunidad genera a base de mods para hacer más variada la experiencia, es completamente gratuito. Sólo debes preocuparte por la población de cada servidor y si estos están enfocados al estilo de juego que más casa con lo que buscas en él.

## **Un juego en el que la comunidad no manda, pero importa muchísimo**

Normal que miles de usuarios se amontonen a diario para jugar con sus amigos. Más aún cuando se ha creado una [comunidad](#) sana entre usuarios y desarrollador en la que este último les agasaja cumpliendo sus expectativas y entregando mejoras constantes. Desde una mejor animación a la inclusión de un avión desde el que bombardear el escenario.

A eso cabe añadir cómo Sexton ha sabido sumarse a las modas que han ido apareciendo. Si los usuarios querían mods, ahí estaba la opción. Si el género del [Battle Royale](#) empezaba a despuntar, él entregaba su propia versión de la experiencia.

Si había quejas sobre los objetos de personalización o mejora que se vendían por micropagos, ahí entraba en juego la posibilidad de comprar, vender o intercambiarlos en el [mercado de Steam](#).

¿Que el juego se estaba convirtiendo en algo que los usuarios no querían? Pues saltamos a un **'Unturned 2'** que pueda seguir creciendo en otra dirección sin afectar al resto.

## Famoso a los 16

Así lo comentaba Sexton hace unos meses cuando, tras cuatro años enfocado en trabajar exclusivamente (y en solitario) en el juego, al final acabó completamente quemado. Síndrome de desgaste profesional o **Burnout**, le llaman, una respuesta al [estrés](#) que en el caso del joven desarrollador estaba provocado por la necesidad de mantener contenta a su comunidad constantemente.

*“He tenido muchos problemas para centrarme, hacía mucho menos e intencionadamente evitaba trabajar, por ejemplo durmiendo muchas horas de forma anormal. Espero que si me mantengo libre de trabajo durante unos días pueda volver a la normalidad, aunque de una forma más sana que limite la cantidad de tiempo que invierto. Es frustrante porque realmente quiero trabajar en ello, pero no debo.”*

Lo explicaba en [su blog personal](#), otra de las herramientas de comunicación con sus seguidores que, en ciertos momentos del desarrollo, incluso llegó a contar también con un proyecto de [Trello](#) abierto desde el que informaba de en qué estaba trabajando y cuándo llegaría al juego. Una presión innecesaria que acabó abandonando y ahora ha vuelto a poner sobre la mesa para el desarrollo de la segunda entrega.

Con una media de 50 vídeos nuevos diarios en [YouTube](#) y casi un millón de visualizaciones semanales, **'Unturned'** sigue vivo a

través del interés que sigue despertando. La diferencia con otros grandes éxitos es que no lo hace entre los viejos jugadores empedernidos, sino gracias a un target mucho más joven y distinto que se ha vuelto tan fiel al juego como a su creador.

This content was originally published [here](#).