VLAD HELSING

anteriormente Vladimir Djannovic

Desde un primer simulador con New World Studio hasta la fundación de BloodMoon GRID



Biografía documentada • aproximadamente 2010 - julio de 2026

Una historia de mundos virtuales, transmisión de conocimientos y comunidad

Desde sus primeros pasos en New World Grid, Vlad aprendió progresivamente a administrar un simulador, fundó varias grids francófonas, animó cientos de encuentros y desarrolló una infraestructura OpenSimulator completa. Su trayectoria conecta Les Carpathes, FrancoGrid, Virtual Dream y BloodMoon con un objetivo constante: hacer que los mundos virtuales sean accesibles, gratuitos y vivos.

Investigación y redacción finalizadas el 28 de julio de 2026

Prólogo

Alcance, método y grado de certeza

Esta biografía se centra en la identidad virtual de Vlad Helsing y en su actividad pública dentro de OpenSimulator. No pretende revelar su identidad en la vida real. Reúne archivos públicos que siguen siendo accesibles, anuncios de la época, estadísticas de grids y el testimonio directo del propio Vlad.

Las fechas confirmadas se indican con precisión. Cuando una etapa solo se conoce a través de recuerdos, se presenta como aproximada. Las cifras de asistencia son instantáneas tomadas en la fecha indicada y no deben interpretarse como datos permanentes.

Cómo leer esta biografía

Las referencias marcadas con [T] se basan en el testimonio directo de Vlad o en información interna que él proporcionó. Las referencias [S01], [S02], etc. remiten al anexo documental situado al final de este volumen.

Resumen de identidad

Nombre actual	Vlad Helsing
Nombre anterior	Vladimir Djannovic
Relación entre ambos nombres	Una sola y misma persona; el cambio de nombre del avatar fue confirmado por Vlad [T]
Entorno principal	OpenSimulator / Hypergrid
Funciones públicas	Fundador de grids, administrador, soporte técnico, animador comunitario, organizador de visitas y DJ
Grids asociadas	Les Carpathes, Virtual Dream GRID, BloodMoon GRID
Proyecto actual	BloodMoon GRID y BloodMoon RolePlay
Periodo documentado	Aproximadamente de 2010 a julio de 2026

1. Los comienzos: New World Grid y New World Studio

Hacia la segunda mitad de 2010 - fecha aproximada

Aproximadamente un año y medio antes de la apertura pública de Les Carpathes, Vladimir Djannovic descubrió OpenSimulator a través de New World Grid. Según sus recuerdos, este descubrimiento tuvo lugar hacia la segunda mitad de 2010. Procedía de un mundo virtual marcado por el roleplay de vampiros y buscaba un entorno más libre en el que pudiera disponer de espacio, construir y administrar su propio mundo. [T]

Una persona desempeñó un papel esencial en este aprendizaje: Claudius Utopy. Más adelante, Vlad lo describiría como su mentor y como el hombre que, entre otras cosas, le enseñó qué era una base de datos. Ambos comenzaron en New World Grid y después cada uno puso en marcha una pequeña grid personal mediante New World Studio. [S01]

En aquella época, New World Studio era una puerta de entrada especialmente accesible a OpenSimulator en Windows. El programa instalaba y configuraba automáticamente los principales componentes: OpenSimulator, la base de datos, la interfaz web WiFi y un mundo inicial de cuatro regiones. Un análisis publicado en marzo de 2012 señalaba que un mundo local podía estar operativo en cuestión de minutos. [S02]

Para Vlad, aquella primera instalación fue mucho más que un experimento técnico: marcó su paso de residente a operador de mundos virtuales. Descubrió las consolas de OpenSim, los archivos de configuración, la gestión de regiones, los puertos de red, el Hypergrid y las bases de datos, conocimientos que se convertirían en la base de todos sus proyectos posteriores.

Fuentes principales: S01 y S02. La datación de «aproximadamente un año y medio antes de Les Carpathes» se basa en el recuerdo directo de Vlad [T].

2. Les Carpathes: la primera grid pública

Febrero de 2012 - una identidad ya arraigada en la cultura gótica y comunitaria

La primera huella pública, fechada e indiscutible, de una grid propia apareció el 12 de febrero de 2012. Vladimir anunció Les Carpathes en el Hypergrid Adventurers Club. Indicó que la grid estaba alojada mediante New World Studio y publicó su dirección Hypergrid, la región de llegada y las coordenadas del mapa. [S03]

Once días después, el 23 de febrero, anunció que la grid había sido actualizada a OpenSimulator 0.7.2, funcionaba las 24 horas del día, utilizaba Vivox para la voz y ofrecía un sandbox y contenidos gratuitos. El puerto público pasó a ser el 8002, una convención que seguiría siendo habitual en sus proyectos posteriores. [S03]

Les Carpathes fue concebida como una alternativa al modelo comercial y, en ocasiones, confuso que Vlad y Miranda habían conocido en Second Life. El proyecto destacaba los terrenos gratuitos, la ayuda mutua y el intercambio. En junio de 2012, HG Safari describió una grid con unos cuarenta residentes repartidos en aproximadamente veinte regiones o más, con construcciones capaces de rivalizar visualmente con las de Second Life. [S04]

- un palacio gótico y una ciudad fortificada de inspiración medieval;
- una avenida de tiendas gratuitas y un centro de freebies;
- una región del Oeste y una zona inspirada en las culturas nativas americanas;
- terrenos gratuitos para quienes compartieran los valores de ayuda mutua y creatividad;
- un entorno que la pareja también quería que fuera lo bastante seguro como para compartirlo con miembros de su familia.

El nombre, la arquitectura gótica y la antigua identidad vampírica del avatar ya daban al proyecto un tono de fantasía oscura. Trece años más tarde, esta estética reaparecería de una forma mucho más desarrollada en BloodMoon.

> **Una continuidad visible en 2026**

> La región «LES CARPATES» sigue apareciendo en el mapa público de BloodMoon GRID. El primer gran proyecto de Vlad ha dejado por tanto algo más que archivos: su nombre permanece en el corazón de su grid actual. [S18]

Fuentes principales: S03, S04, S05 y S18.

3. La etapa de FrancoGrid y la transmisión de conocimientos

Un periodo con fechas menos precisas

Después de sus primeras minigrids, Vlad y Claudius Utopy se incorporaron a FrancoGrid. Vlad afirma que ambos formaron parte de la junta directiva de la asociación. Los archivos accesibles todavía no permiten establecer las fechas exactas de inicio y fin de esta función, pero su testimonio público confirma una implicación que iba mucho más allá de ser un simple residente. [S01]

Este periodo pone de relieve un aspecto importante de su trayectoria: no solo estaba aprendiendo a administrar servidores, sino que también se integraba en una cultura comunitaria francófona. Crear una grid se entendía como un servicio para una comunidad de constructores, exploradores y recién llegados.

En 2025, tras conocer la muerte de Claudius, Vlad organizó un homenaje en el memorial de la comunidad francófona. Su mensaje resumía el papel fundamental que este mentor había desempeñado al enseñarle OpenSim y las bases de datos. [S01]

Fuente principal: S01. Las fechas exactas de su participación en la junta directiva de FrancoGrid aún están por documentar.

4. Virtual Dream: la primera etapa

Otoño de 2014 - apertura pública a comienzos de diciembre de 2014

Después de Les Carpathes y de un periodo del que se conservan menos archivos públicos, Vladimir reapareció al frente de Virtual Dream. Un panorama de los usos francófonos de OpenSimulator, publicado el 31 de octubre de 2014, indicaba que la grid acababa de volver a ponerse en línea. Su lema en aquel momento era «un mundo virtual para todos». [S06]

El mismo artículo anunciaba un proyecto de región llamado Open Dead RP: un mundo de survival horror inspirado en The Walking Dead y The Last of Us. El proyecto buscaba modders y jugadores. Este intento demuestra que el roleplay guionizado, la supervivencia y las atmósferas oscuras ya estaban presentes en los proyectos de Vlad mucho antes de BloodMoon. [S06]

En febrero de 2015, Vladimir indicó personalmente, en un comentario publicado en Hypergrid Business, que Virtual Dream solo estaba abierta al público desde comienzos de diciembre de 2014 y que registraba nuevas inscripciones cada día. [S07]

Fuentes principales: S06 y S07.

5. El renacimiento de Virtual Dream

2019 - un regreso duradero al panorama francófono de OpenSim

Virtual Dream atravesó después una interrupción de varios años. Los archivos de OpenSimWorld muestran una nueva fase de actividad a partir de 2019. Se anunció una inauguración pública para el 22 de junio de 2019 y, en mayo de 2020, la grid ya celebraba un año desde su regreso en línea. Por tanto, el relanzamiento puede situarse aproximadamente entre mayo y junio de 2019. [S08]

La grid relanzada se convirtió en un lugar de vida, una plataforma de eventos y un laboratorio de proyectos inmersivos. El 28 de diciembre de 2019, su equipo adaptó la murder party Christmas Bloody Christmas como una experiencia 3D completa. Cada personaje fue creado específicamente para el evento, el instituto del guion se reconstruyó con sus accesorios y el escenario se integró en un pueblo navideño. Vladimir consideraba que podía tratarse de la primera adaptación de este tipo realizada en 3D. [S09]

Esta experiencia ilustra su método de trabajo: partir de un guion externo, reconstruir en OpenSimulator el entorno necesario, preparar los papeles y transformar un juego escrito en una experiencia compartida dentro de un mundo virtual.

Fuentes principales: S08 y S09.

6. Event Beach: dar vida a una grid mediante la música

2019-2022 - una programación semanal

La región Event Beach se convirtió en el principal espacio social y de entretenimiento de Virtual Dream. Los archivos de OpenSimWorld conservan una larga sucesión de fiestas semanales, celebradas a menudo los jueves por la noche, hora de París: disco, rock, música de los años 80 y 90, noches brasileñas, Halloween, Navidad y celebraciones de Año Nuevo. [S08]

Vladimir no se limitaba a organizar los eventos. Bajo el nombre de DJ Vlad, se puso a los platos en numerosas ocasiones, solo o junto a otros DJs. Reclutó, acogió y promocionó a artistas como Arponera, Minord Loup, Bandolera, Arianna Nightfire, Brad, Razor y muchos otros. [S08]

Event Beach desarrolló una identidad duradera: un club abierto al Hypergrid, horarios adaptados al público europeo, anuncios a menudo bilingües y un ambiente basado en la generosidad y el intercambio. Cuando se creó BloodMoon, el Event Beach Club se conservó y volvió a convertirse en una cita habitual, esta vez los martes.

Fuente principal: S08. Los archivos abarcan varios años de anuncios y eventos.

7. Una grid con una gran visibilidad

2020-2022 - asistencia y dimensiones

Las estadísticas mensuales publicadas por Hypergrid Business situaron a Virtual Dream entre las grids de OpenSim más visitadas de su época. Estas cifras representan usuarios únicos activos durante treinta días, según las páginas de estadísticas de las grids; por lo general incluyen a los visitantes Hypergrid y no contabilizan únicamente las cuentas locales.

Fecha	Usuarios activos durante 30 días	Regiones	Posición / contexto
Enero de 2020	488	—	Ya destacada por su noche de baile semanal
Marzo de 2020	739	154	12.ª grid en la lista publicada de actividad
Diciembre de 2020	736	—	12.ª en la lista publicada de actividad
Octubre de 2021	695	210	14.ª en la lista publicada de actividad
Diciembre de 2021	913	190	11.ª en la lista publicada de actividad
Enero de 2022	786	219	14.ª en la lista publicada de actividad

El máximo documentado se alcanzó en diciembre de 2021, con 913 usuarios activos durante treinta días. Aunque la metodología de estas clasificaciones debe interpretarse con prudencia, confirma que Virtual Dream no era una grid pequeña y desconocida: ocupaba una posición visible en el ecosistema OpenSim. [S10, S11, S12]

Fuentes principales: S10, S11, S12, S13 y los informes mensuales de Hypergrid Business enumerados en el anexo.

8. Virtual Discovery Tour: llevar a la comunidad de viaje

Aproximadamente 2019 - comienzos de 2022

Vlad creó y animó el Virtual Discovery Tour, una cita periódica dedicada a explorar el Hypergrid. En 2022, Hypergrid Business indicó que el tour había sido iniciado y organizado durante tres años por Vladimir Djannovic, lo que sitúa su lanzamiento aproximadamente en 2019. [S14]

La idea era sencilla y eficaz: los participantes se reunían cada martes en la región de bienvenida de Virtual Dream y después viajaban juntos para visitar una grid, una creación o una actividad. HG Safari describió un grupo compuesto generalmente por entre quince y veinte personas procedentes de varias grids francófonas, que utilizaban el chat de voz y disfrutaban de un ambiente acogedor. [S13]

la recreación del Mont-Saint-Michel, anunciada públicamente en abril de 2020;

el zoológico Serenity, visitado en enero de 2022 y documentado por HG Safari;

Tortuga Island, con diez cofres que encontrar durante una búsqueda del tesoro de piratas malditos para Halloween de 2021;

numerosas regiones creativas, históricas, artísticas o recreativas presentadas por sus propietarios.

El Virtual Discovery Tour cumplía una función más amplia que la simple visita turística: ponía en contacto a propietarios de grids, daba mayor visibilidad a los creadores, ayudaba a los visitantes a aprender a utilizar la teleportación Hypergrid y mantenía los vínculos entre comunidades dispersas.

Cuando Virtual Dream cerró a comienzos de 2022, el tour se detuvo. En mayo de 2022, Hypergrid Business anunció que la comunidad francófona se preparaba para reactivarlo con el fin de mantener el contacto entre los antiguos participantes. [S14]

Fuentes principales: S13, S14, S15 y S16.

9. El cierre de Virtual Dream y la continuidad de su red

Comienzos de 2022

El cierre de Virtual Dream, unos meses antes de mayo de 2022, puso fin a una de las etapas más visibles de la trayectoria de Vladimir. Sin embargo, no borró las redes que se habían creado ni los hábitos comunitarios que se habían formado: Event Beach, las visitas a grids, los contactos con DJs y el grupo francófono sobrevivirían bajo otras formas.

Su cuenta en el foro de OSgrid, abierta ya en junio de 2012, también demuestra su interés técnico. En 2020 preguntó cómo impedir que los viewers CopyBot accedieran a una grid mediante la configuración de Robust. El mensaje estaba firmado como «Vlad», lo que demuestra que este nombre abreviado ya se utilizaba mucho antes de la adopción oficial de Vlad Helsing. [S17]

Fuentes principales: S14 y S17.

10. De Vladimir Djannovic a Vlad Helsing

Una nueva identidad, una trayectoria intacta

El nombre público del avatar evolucionó: Vladimir Djannovic se convirtió en Vlad Helsing. Vlad confirma que ambos nombres corresponden a la misma persona. [T] El nuevo apellido prolonga claramente su imaginario vampírico y gótico, al tiempo que aporta una identidad coherente al futuro universo BloodMoon.

La transición exacta de un nombre al otro no está fechada por un único archivo. El antiguo nombre predomina en los contenidos hasta 2022. En abril de 2025, HG Safari mencionó públicamente a Vlad Helsing durante una visita francófona a Sybella. Después, las publicaciones de BloodMoon y OpenSimWorld utilizaron regularmente el nuevo nombre. [S23]

Fuentes principales: S23 y testimonio directo [T].

11. BloodMoon GRID: un nuevo comienzo

Inauguración pública el 15 de abril de 2025

BloodMoon GRID fue inaugurada públicamente el 15 de abril de 2025 durante una fiesta del Event Beach Club animada por DJ Arponera. Vlad añadió el evento a OpenSimWorld. [S18]

El sitio web oficial presenta a Vlad Helsing como fundador, administrador y soporte técnico. Vanessa VanHelsing también figura como fundadora y ayudante; Pierre Segrov es coadministrador, scripter y soporte técnico. A su alrededor, un equipo de ayudantes y una responsable del Event Beach acogen a los residentes y organizan actividades. [S19]

BloodMoon retoma varios logros de proyectos anteriores: acceso gratuito, apertura al Hypergrid, el Event Beach Club, regiones temáticas y apoyo a los proyectos de los residentes. El programa Freeland ofrece una cuarta parte de una región residencial y puede conceder una región completa a un proyecto que pueda beneficiar a la grid y a sus residentes. [S21]

A fecha de 28 de julio de 2026, el panel público de la grid mostraba 350 usuarios registrados, 576 visitantes únicos durante treinta días y 72 regiones en línea. El inventario operativo interno comunicado en junio de 2026 contabilizaba 73 regiones en total, 56 de ellas alojadas directamente por BloodMoon; la diferencia se explica por los cambios de conectividad de los simuladores y por las regiones autoalojadas. [S20, T]

> **Un legado conservado de forma consciente**
>
> El mapa de BloodMoon reúne «LES CARPATES», el Event Beach Club, regiones Freeland, zonas comerciales, espacios de roleplay y creación, así como regiones privadas. Actúa, por tanto, como una síntesis de las distintas etapas de la trayectoria de Vlad. [S20]

Fuentes principales: S18, S19, S20 y S21. Las cifras internas están marcadas con [T].

12. El administrador técnico detrás del avatar

Una grid operada como una verdadera infraestructura

El papel de Vlad en BloodMoon va mucho más allá de la representación pública. Se encarga de una parte importante de la administración de sistemas y aplicaciones: configuración de OpenSimulator, funcionamiento de Robust y del servidor de moneda, gestión de MySQL, despliegue de módulos, supervisión de simuladores, mantenimiento del sitio web y asistencia a los propietarios de regiones. [T]

- OpenSimulator 0.9.3 sobre .NET, con una arquitectura que separa los servicios centrales de los simuladores de regiones;
- bases de datos MySQL separadas para distintos simuladores, con supervisión del rendimiento;
- reinicios programados y copias de seguridad OAR diarias conservadas durante varios días;
- actualizaciones coordinadas de DLL, configuraciones de caché, motores físicos y parámetros de red;
- una página pública que supervisa el uso de CPU, el consumo de memoria y la disponibilidad de los simuladores;
- asistencia a residentes y propietarios de simuladores autoalojados.

Esta dimensión técnica ayuda a explicar la longevidad de sus proyectos. La trayectoria de Vlad no es únicamente creativa o social: se apoya en una independencia técnica adquirida progresivamente desde New World Studio y consolidada durante más de quince años.

Información técnica facilitada directamente por Vlad en el marco de la administración de BloodMoon [T].

13. BloodMoon RolePlay: del tema vampírico a un sistema de juego completo

Desarrollo de 2024 a 2026 - apertura pública el 1 de abril de 2026

BloodMoon no es únicamente el nombre de una grid. Paralelamente, Vlad desarrolló para OpenSimulator un sistema de roleplay dedicado a humanos, vampiros, licántropos e híbridos. El sitio web oficial indica que la grid y el proyecto RolePlay son dos entidades independientes, aunque están estrechamente vinculadas. [S22]

El juego se basa en una maldición diaria: las criaturas pierden progresivamente su esencia vital y deben cazar, protegerse o unirse a un clan. Incluye HUDs, ataques, objetos, pociones, tanques, almas, clasificaciones y progresión de experiencia. Los objetos están diseñados para funcionar en todo el Hypergrid, sin necesidad de disponer de una cuenta local en BloodMoon. [S22, S26]

El proyecto está disponible en inglés, francés, español, alemán, portugués e italiano. Según la cronología interna del proyecto, se abrió al público el 1 de abril de 2026. En el momento de la investigación, el sitio web mostraba 104 jugadores registrados. [S22, T]

El sistema da una forma madura a temas presentes desde el principio: la identidad vampírica procedente de Second Life, la estética gótica de Les Carpathes, los proyectos de supervivencia de Open Dead RP y las experiencias compartidas creadas en Virtual Dream.

Fuentes principales: S22 y S26. Fecha de apertura pública facilitada por Vlad [T].

14. Una presencia comunitaria activa

2025-2026

Bajo el nombre de Vlad Helsing, continúa activo en las redes francófonas y en las visitas Hypergrid. HG Safari lo mencionó en Sybella en abril de 2025, durante una visita al mundo de Shenn Tao en marzo de 2026 y en Coralys en mayo de 2026, a menudo acompañado por Vanessa VanHelsing. Los reportajes destacan la presencia y el apoyo de los residentes francófonos en eventos organizados por otras grids. [S23, S24, S25]

También participa en proyectos entre grids. En 2025 acogió en BloodMoon reuniones de preparación para una búsqueda del tesoro que conectaba varias grids francófonas. El objetivo era guiar a los participantes por cada región participante mediante una historia común y enigmas relacionados con cada lugar. [S01]

La muerte de Claudius Utopy dio lugar a un último homenaje organizado por Vlad en octubre de 2025. Este gesto conecta directamente el presente de BloodMoon con los comienzos en New World Grid: quince años después de sus primeras experiencias, Vlad sigue reconociendo los conocimientos que le fueron transmitidos y que le permitieron convertirse en administrador de una grid. [S01]

Fuentes principales: S01, S23, S24 y S25.

15. Retrato y legado

La trayectoria de Vlad Helsing es la de un constructor de continuidad. Sus grids cambiaron de nombre, algunas cerraron y el software y los servidores evolucionaron, pero los mismos principios reaparecieron constantemente: disponer de un espacio independiente, compartirlo gratuitamente, ayudar a los recién llegados y crear oportunidades para que las personas se encontraran.

- Pionero personal: pasó de un primer mundo local simplificado por New World Studio a una infraestructura OpenSimulator completa.
- Fundador: Les Carpathes, Virtual Dream y BloodMoon representan tres generaciones de grids francófonas.
- Animador comunitario: Event Beach y sus numerosas noches musicales dieron a sus mundos un ritmo social constante.
- Explorador: el Virtual Discovery Tour convirtió el Hypergrid en un espacio de viajes colectivos.
- Creador de juegos: BloodMoon RolePlay transformó quince años de imaginario gótico en un sistema jugable y multilingüe.
- Constructor de redes: FrancoGrid, el grupo Francophones, las visitas de HG Safari y los proyectos entre grids demuestran un compromiso duradero.

En julio de 2026, Vlad Helsing era por tanto mucho más que el nuevo nombre de Vladimir Djannovic. Era la identidad actual de un avatar cuya historia pública abarca más de quince años de OpenSimulator, desde los primeros instaladores accesibles para el gran público hasta una grid de varias decenas de regiones y un juego Hypergrid completo.

> **En una frase**
>
> Vlad Helsing es un administrador y animador comunitario francófono de OpenSimulator que, desde 2010, transforma su independencia técnica en espacios gratuitos de creación, juego y encuentro: de New World Grid a Les Carpathes, y de Virtual Dream a BloodMoon.

Cronología resumida

Las fechas aproximadas se indican expresamente

Periodo	Etapa	Acontecimiento principal	Ref.

Periodo	Etapa	Acontecimiento principal	Ref.
Hacia 2010	Descubrimiento de OpenSim	Primeros pasos en New World Grid, un año y medio antes de Les Carpathes; Claudius Utopy se convirtió en su mentor.	T, S01
2010-2011	Primer simulador	Puesta en marcha de una pequeña grid personal con New World Studio.	T, S01-S02
12 feb. 2012	Les Carpathes	Primer anuncio público de la grid, alojada con New World Studio.	S03
23 feb. 2012	Actualización	OpenSim 0.7.2, servicio 24/7, Vivox, sandbox y freebies.	S03
10 jun. 2012	Reconocimiento público	HG Safari describió unos 40 residentes y cerca de veinte regiones.	S04
Después de 2012	FrancoGrid	Vlad y Claudius se unieron a FrancoGrid y formaron parte de su junta directiva.	S01
Oct.-dic. 2014	Virtual Dream	Reapertura y apertura pública a comienzos de diciembre; proyecto Open Dead RP.	S06-S07
Mayo-junio 2019	Renacimiento de Virtual Dream	Regreso duradero de Virtual Dream e inauguración pública.	S08
28 dic. 2019	Murder party 3D	Adaptación completa de Christmas Bloody Christmas en OpenSimulator.	S09
2020-2021	Crecimiento	Fiestas semanales, visitas Hypergrid y gran asistencia.	S08-S12
Dic. 2021	Máximo documentado	913 usuarios activos en 30 días; 11.ª grid de la lista publicada.	S12
Ene. 2022	Virtual Discovery	HG Safari acompañó al grupo al zoológico Serenity.	S13
Comienzos de 2022	Cierre de Virtual Dream	El Virtual Discovery Tour terminó después de tres años.	S14
2024	Desarrollo de BloodMoon	Construcción progresiva de la grid y del sistema RolePlay.	T
15 abr. 2025	Inauguración de BloodMoon	Apertura pública durante una fiesta en Event Beach.	S18
2025	Vlad Helsing	El nuevo nombre quedó documentado por HG Safari y BloodMoon.	S23
1 abr. 2026	BloodMoon RolePlay	Apertura pública del juego según la cronología interna.	T
28 jul. 2026	Situación actual	350 cuentas, 72 regiones en línea y 104 jugadores de RolePlay.	S20, S22

Anexo documental

Fuentes públicas consultadas y testimonios utilizados

Las referencias que figuran a continuación se utilizaron para contrastar la cronología. Los sitios web más antiguos pueden contener enlaces que ya no funcionan; en esos casos, su valor reside en la fecha y el contenido del archivo. La revisión principal se realizó el 28 de julio de 2026.

S01	**OpenSimWorld - grupo Francophones** Mensajes de Vlad sobre Claudius Utopy, los comienzos en New World Grid, New World Studio, FrancoGrid, el homenaje y los proyectos entre grids. https://opensimworld.com/groups/1039
S02	**Hypergrid Business - «Free OpenSim in a snap» (6 de marzo de 2012)** Presentación detallada de New World Studio: instalación, base de datos, WiFi, mundo de cuatro regiones e Hypergrid. https://www.hypergridbusiness.com/2012/03/free-opensim-in-a-snap/
S03	**Hypergrid Adventurers Club - «Les Carpathes-GRID» (12 y 23 de febrero de 2012)** Anuncio original de Vladimir, direcciones Hypergrid, alojamiento mediante New World Studio, actualización a OpenSim 0.7.2, Vivox y funcionamiento 24/7. https://groups.google.com/g/the-hypergrid-adventurers-club/c/NYp_ypFGvNg
S04	**HG Safari - «Toast» (10 de junio de 2012)** Retrato de Les Carpathes, su filosofía de acceso gratuito, unos 40 residentes y una descripción de sus regiones. https://hgsafari.blogspot.com/2012/06/toast.html
S05	**Blog histórico de Les Carpathes** Archivos del sitio web de la grid y anuncio de su traslado a carpathesgrid.fr. http://carpathes-grid.blogspot.com/
S06	**Colectivo L'i3Dim - usos francófonos de OpenSimulator (31 de octubre de 2014)** Virtual Dream recién puesta de nuevo en línea, su lema y el proyecto Open Dead RP. https://i3dim.blogspot.com/2014/10/opensimulator-les-usages-francophones.html

S07	**Hypergrid Business - «OpenSim active users pass 25,000 milestone» (febrero de 2015)** Comentario de Vladimir indicando que la grid había abierto a comienzos de diciembre de 2014 y recibía inscripciones diarias. https://www.hypergridbusiness.com/2015/02/opensim-active-users-pass-25000-milestone/
S08	**OpenSimWorld - archivo de Event Beach / Virtual Dream** Inauguración de 2019, aniversario del relanzamiento, anuncios musicales, DJs y eventos de 2020 a 2022. https://opensimworld.com/hop/82208/
S09	**Murder-Party.org - «Christmas Bloody Christmas»** Comentario de Vladimir del 26 de diciembre de 2019 describiendo la adaptación completa del guion en 3D. https://www.murder-party.org/bloody-christmas-gn/
S10	**Hypergrid Business - estadísticas de OpenSim de enero y marzo de 2020** Virtual Dream: 488 y después 739 usuarios activos durante 30 días; 154 regiones en marzo. https://www.hypergridbusiness.com/2020/03/opensim-land-continues-rising-as-users-drop/
S11	**Hypergrid Business - estadísticas de diciembre de 2020 y octubre de 2021** Virtual Dream: 736 usuarios activos en diciembre de 2020; 695 usuarios activos y 210 regiones en octubre de 2021. https://www.hypergridbusiness.com/2021/10/opensim-area-active-users-all-up-this-month/
S12	**Hypergrid Business - estadísticas de diciembre de 2021** Virtual Dream ocupó la 11.ª posición, con 913 usuarios activos durante 30 días y 190 regiones. https://www.hypergridbusiness.com/2021/12/opensim-active-users-a-record-high-this-month/
S13	**HG Safari - «Dream Trip» (25 de enero de 2022)** Descripción del Virtual Discovery Tour, su cita de los martes y la visita al zoológico Serenity. https://hgsafari.blogspot.com/2022/01/
S14	**Hypergrid Business - mayo de 2022** El tour, creado y animado por Vladimir durante tres años, terminó tras el cierre de Virtual Dream. https://www.hypergridbusiness.com/2022/05/opensim-land-area-hits-new-record-high-as-all-stats-rise-this-month/

S15	**Hypergrid Business - abril de 2020** Anuncio de Vladimir sobre una visita a la recreación del Mont-Saint-Michel. https://www.hypergridbusiness.com/2020/04/opensim-grids-show-growth-during-pandemic/
S16	**Hypergrid Business - septiembre de 2021** Tortuga Island, una búsqueda del tesoro y diez cofres dentro del Virtual Discovery Tour. https://www.hypergridbusiness.com/2021/09/its-freebies-hunts-contests-and-scariest-things-in-opensim-grids-all-for-halloween/
S17	**Foro de OSgrid - tema «viewer copybot»** Cuenta con el nombre vladimir Djannovic, registrada en junio de 2012; pregunta técnica sobre el filtrado de viewers mediante Robust. https://forums.osgrid.org/viewtopic.php?f=9&start=0&t=6607
S18	**OpenSimWorld - «BloodMoon GRID Inauguration» (15 de abril de 2025)** Anuncio de la inauguración de la grid en el Event Beach Club. https://opensimworld.com/events/120401
S19	**BloodMoon GRID - equipo** Vlad Helsing presentado como fundador, administrador y soporte técnico. https://bloodmoonpack.com/grid/team.php
S20	**BloodMoon GRID - inicio y estado** Mapa, lista de regiones y cifras públicas de la grid a fecha de 28 de julio de 2026. https://bloodmoonpack.com/grid/
S21	**OpenSimWorld - BloodMoon Freeland** Política de terrenos gratuitos: una cuarta parte de una región residencial y una región completa para determinados proyectos. https://opensimworld.com/hop/95290
S22	**BloodMoon RolePlay - sitio web oficial** Presentación del juego, las razas, los idiomas, el número de jugadores y la distinción entre la grid y el proyecto RolePlay. https://bloodmoonpack.com/

S23	**HG Safari - «Sybella» (24 de abril de 2025)** Primera mención pública encontrada del nombre Vlad Helsing durante visitas Hypergrid. https://hgsafari.blogspot.com/2025/04/
S24	**HG Safari - «The Tao of Shenn» (5 de marzo de 2026)** Participación de Vlad Helsing y Vanessa VanHelsing en una visita francófona. https://hgsafari.blogspot.com/2026/03/the-tao-of-shenn.html
S25	**HG Safari - «Hunting on Coralys» (8 de mayo de 2026)** Participación de Vlad y Vanessa; apoyo de residentes francófonos a eventos organizados por otras grids. https://hgsafari.blogspot.com/2026/05/hunting-on-coralys.html
S26	**OpenSimWorld - publicación sobre BloodMoon RolePlay (27 de julio de 2026)** Compatibilidad Hypergrid de los HUDs y objetos, sin obligación de disponer de una cuenta en BloodMoon. https://opensimworld.com/post/133022

Fuentes directas [T]

Los siguientes elementos fueron facilitados directamente por Vlad Helsing y se han incorporado como testimonio personal o información interna:

descubrimiento de OpenSimulator a través de New World Grid, aproximadamente un año y medio antes de Les Carpathes;

puesta en marcha de su primer simulador mediante New World Studio;

confirmación de que Vlad Helsing y Vladimir Djannovic son la misma persona;

fecha de apertura pública de BloodMoon RolePlay: 1 de abril de 2026;

organización técnica actual de BloodMoon, copias de seguridad, reinicios y distribución de simuladores;

inventario interno de junio de 2026: 73 regiones en total, 56 de ellas alojadas directamente por BloodMoon.

Limitaciones de la investigación

Algunos antiguos foros de New World Grid, los sitios carpathesgrid.fr y virtualdream-grid.com y determinados contenidos multimedia de eventos ya no están disponibles o han dejado de estar completamente indexados. Este documento reúne, por tanto, el registro más completo encontrado en los archivos accesibles, aunque todavía podría ampliarse con capturas de pantalla, fotografías, copias de seguridad de sitios web o documentos personales conservados por Vlad.

FIN DE LA BIOGRAFÍA DOCUMENTADA

Vlad Helsing • OpenSimulator • Actualizado: 28 de julio de 2026