



Detroit: Become Human y su mundo de variantes existenciales



► Consola: PlayStation 4 ► Clasificación: Mature +17
► Género: Rol / Estrategia / Destreza ► Jugadores: 1

[IVÁN CASILLAS BÁRCENAS Y CARLOS CRUZ]

Detroit —la ciudad más grande del estado de Michigan, Estados Unidos— es conocida como el centro automotor más importante del mundo, por ser la sede de compañías como Ford, General Motors y Chrysler; y ahora por ser el centro de la nueva aventura de Quantic Dream —una empresa de videojuegos francesa que se especializa en el desarrollo de juegos electrónicos visuales de película interactiva y captura de movimiento—, que lleva por título *Detroit: Become Human*.

El origen de lo que es considerado por muchos jugadores, una obra maestra de la narrativa y el desarrollo gráfico, se dio en 2012 con una demostración técnica que llevó por nombre “Kara”, que a la postre sería un personaje dentro del juego.

Dicha demostración contaba la historia de una joven llamada Kara, que debía escapar de una fábrica de androides al descubrir que tenía sentimientos. El video se convirtió en un éxito, con más de 27 millones de visualizaciones en YouTube, lo que convenció al estudio de desarrollar un videojuego basado en el personaje. El anuncio oficial del juego se realizó el 27 de octubre de 2015, en la conferencia de Sony durante la Paris Games Week, y finalmente llegó al mercado el pasado 25 de mayo.

El juego se desarrolla en Detroit en el año 2038, la tecnología llegó al punto de poder crear inteligencia artificial y androides capaces de ayudar en cualquier tarea que necesite un ser humano; la historia es contada en 3 fases diferentes, desde la perspectiva de Kara, Markus y Connor, que son diferentes personajes dentro del juego.

Quantic Dream se centra en el desarrollo de juegos de película interactiva, esto significa, un juego de decisio-

nes que llevan al jugador a un hilo narrativo nuevo, lo cual le da la posibilidad de finalizar el juego en más de un modo. La lucha de los androides por su derecho a la vida tiene más de 16 finales diferentes, todos basados en cada una de las decisiones que el jugador tome a lo largo de la misma historia.

Este título parece no llamar mucho la atención debido a que es un juego narrativo, sin embargo, la experiencia de juego no es mala. Lo interesante de esta entrega radica en la toma de decisiones y la interacción dentro de la historia, en un formato no tan interactivo para la actualidad. Aunque no es un juego que te pondrá retos o batallas épicas, será inevitable que sientas empatía por los personajes y sus problemas, en una historia que se va ramificando con cada decisión que tomas.

Dentro de la trama, la ciudad capta la atención debido a que en ella se está desarrollando el próximo avance de la humanidad: la creación de androides (robots que imitan la apariencia humana). Con ello llega una serie de problemas en la sociedad, que se desarrollan en el juego, como el comportamiento errático de algunos androides o la suplantación de mano de obra humana por los mismos; lo cual conduce a una reflexión sobre la existencia y definición del alma.

El juego plantea la primicia de una de las cuestiones más grandes dentro de la ciencia ficción: “¿Qué sucedería si un androide comienza a tener conciencia?” Tal situación se responde como un simple error de programación dentro del juego que lleva a los robots a cometer actos pasionales, como matar a sus amos o simplemente tener el impulso de huir de ellos. A este tipo de androides “defectuosos” se les llama Deviants.

CyberLife, compañía que se encarga



El juego se desarrolla en la ciudad de Detroit en el año 2038.

de crear estos humanoides mecánicos, diseñó un prototipo súperavanzado para resolver dicho problema que comienza a ser cada vez más recurrente. Es ahí donde entra el detective Connor, quien será el encargado de investigar el aumento de esta anomalía en los androides.

El primer acercamiento real que tendrá el jugador con dichos responsables, se dará a través de Marcus —un androide que cuida de un anciano— y con Kara —la androide que vive en un hogar disfuncional.

La historia fluye naturalmente, sin cargar la narrativa con escenas tediosas o aburridas, sin embargo, gran parte de la interacción se dará por medio de charlas con otros personajes. Finalmente, el juego compensa la historia con algunas secuencias de acción, como persecuciones, misiones de sigilo y combates.

DATOS CURIOSOS. Uno de los puntos fuertes del juego es que la muerte de los personajes no implica el fin del juego o de la historia, una muerte implica una nueva narrativa; Quantic le entrega al jugador la posibilidad de jugar a ser “Dios” y mostrar la importancia de decisiones tan grandes como jalar un gatillo o tan pequeñas como abrir y cerrar una puerta.

Dentro de los detalles peculiares del juego descubrirás que al inicio te encontrarás con espejos que reflejan la imagen del androide, lo que te permitirá ver

su rostro; esto causa el efecto de verlos como seres vivos y no como simples herramientas.

El juego cuenta con un sistema básico de interacción que se reduce a movimientos e interacciones a través de gestos que se pueden controlar con los sticks (palancas) del control. Sin embargo, pese a las múltiples opciones de juego, habrá ocasiones en las que cuando vuelves a un nivel ya jugado, éste tiene el mismo desenlace aunque hayas tomado una decisión diferente.

Brinda la oportunidad de comparar el desempeño entre jugadores; por ejemplo el diagrama de flujo que se muestra al final marca el porcentaje de la población que ha llegado al mismo final que otro jugador.

Las gráficas tienen mucho detalle, como en los distintos exteriores de la ciudad, así como en la creación de los ambientes; de igual modo, el trabajo de caracterización de los rostros de los personajes es muy limpio.

Para algunos jugadores, la sensación al finalizar el juego es un dejo de miedo, ya que la transformación paulatina de los personajes le da realismo a la historia y provoca que el jugador quede inmerso en ella aún después de terminarlo.

Un título recomendado para aquellos que disfruten de un juego simple pero con un desarrollo de la historia complejo.

ESPECIAL