

Gods Will Be Watching

(Deconstructeam, 2014)

Videojuego

Gods Will Be Watching es un videojuego desarrollado por el estudio valenciano Deconstructeam en 2014. El proyecto nace en 2012 como un prototipo en la Ludum Dare #26, un encuentro cuyo objeto es desarrollar un juego en setenta y dos horas a partir de un tema específico, que en este caso fue el minimalismo. El equipo desarrolla un videojuego de estética Pixel Art a partir de una sola pantalla basado en decisiones y dilemas éticos. Se trata de un simulador de supervivencia en un entorno de ciencia-ficción, y tiene muy buena aceptación, quedando en el segundo puesto en las categorías de mejor videojuego y mejor ambiente. Recibe también una muy buena acogida tanto por parte de la prensa como sobre todo de los jugadores, lo que le lleva ganar el premio a la mejor idea original en el Certamen hÓPlay de 2013. Con ese prototipo como punto de partida, el estudio se vuelca en el desarrollo del juego completo, que se estrena definitivamente en julio de 2014. El juego está diseñado como una experiencia lúdico-narrativa de siete capítulos en la que se deben resolver las distintas situaciones sin más guía de lo que está bien o lo que está mal que la aproximación ética del jugador a los distintos problemas. El jugador, encarnado en el sargento Burden, debe salvar a su equipo, y para ello tiene que administrar los recursos a partir de la toma de decisiones difíciles, enfrentándose a puzzles dramáticos, donde no solo cuenta el resultado, sino la forma en la que se alcanza la solución. Todas las acciones que puede desarrollar el jugador, seleccionando una opción de entre un conjunto cerrado de valores posibles –ya sean numéricos, sociales o únicamente informativos–, son decisiones vitales para salvarlo o condenarlo. Esto hace que el juego tenga una tremenda dificultad, ya que, aunque no requiere habilidades de acción –por lo que está abierto a todo tipo de jugadores–, supone un reto mental y emocional, que plantea aprietos éticos y enfrenta a situaciones tan críticas como un secuestro con rehenes o tener que soportar torturas. Esto lo diferencia de otros juegos basados en la toma de decisiones, donde normalmente siempre hay que elegir entre dos opciones y una suele ser más correcta que otra, incluso valoradas con sistemas de karma que miden

lo *bueno* o *malo* que eres. El elemento diferenciador del juego y, por tanto, la fuente de la diversión, es precisamente el dilema ético al que se enfrenta el jugador en cada elección. La narrativa estructurada del juego –lo que se asemejaría al guion cinematográfico– narra la historia del sargento Burden, un miembro de Everdusk Company for the Universe Knowledge, que se infiltra en el movimiento de resistencia idealista –o grupo terrorista– Xenolifer para desactivarlo de forma pacífica. Pero además de esta historia, que a medida que avanza el juego cuestiona las posiciones de los buenos y los malos, el juego genera una potente narrativa emergente. Esta se da a partir de la participación de cada jugador, que vive la experiencia de juego de una forma distinta. No hay un camino bueno, sino muchos críticos. Para reforzar esta sensación, el contexto narrativo y las decisiones de arte están diseñados para propiciar cierta vaguedad, de forma que el universo narrativo que genera cada jugador en la experiencia es único, ya que intenta comprender las acciones que ocurren en base a las acciones que toma. Por ello, el juego comienza *in medias res*, sin que el jugador entienda muy bien qué está pasando, mientras poco a poco se le suministra información que puede interpretar de distintas formas. La estética del juego, basada en el Pixel Art, contribuye a fomentar esta vaguedad, puesto que el hecho de que los personajes no tengan rasgos faciales contribuye a que el jugador proyecte su propia interpretación, aunque el cuidado lenguaje corporal facilita la empatía, fundamental para las reacciones de los distintos personajes, que se deprimen, se enfadan o se alegran dependiendo de las acciones que vaya tomando el jugador y que le darán pistas sobre la siguiente acción a realizar. La banda sonora, muy sutil, queda de fondo para marcar un estado de melancolía y determinación que ayuda al jugador a resistir situaciones prolongadas en un mismo escenario. El juego, en su conjunto, crea una experiencia que pone a prueba las emociones del jugador. *Gods Will Be Watching* ganó también el premio al mejor juego debutante en el Gamelab 2014.

Marta Martín Núñez