

Façade

El juego que más literatura académica ha generado desde su lanzamiento y, sin duda, el más sorprendente, no es una segunda parte, ni es para ninguna consola, ni tan siquiera se vende: es gratuito. Y además no es únicamente un juego, también es una tesis basada en inteligencia artificial.



Desde julio de 2005, fecha en que el experimento/tesis/juego fue puesto a disposición pública, más de 100.000 personas se han descargado Façade. Hay innumerables artículos que hacen referencia a él, e incluso Ernest Adams, ex-diseñador de la serie Madden y actual gurú del game-design vía Gamasutra, afirma que "posiblemente sea el juego más importante creado en los últimos diez años". Cinco años de desarrollo entre Michael Mateas, profesor de IA en Georgia Tech y Andrew Stern, creador de Catz, Dogz y Petz, juegos que ya utilizaban comportamientos complejos en personajes controlados por la máquina, ha dado como resultado este drama interactivo de un acto, como ellos lo definen.

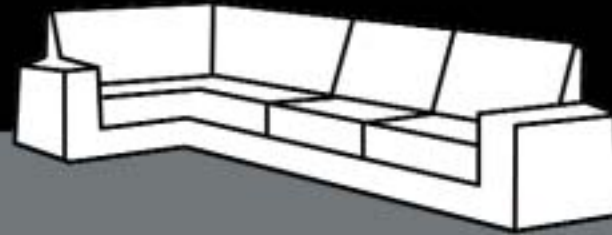
Façade tiene el encanto de las primeras veces. Empiezas con una pantalla en negro y un teléfono que suena. Un amigo, Trip, te deja un mensaje en el contestador para que esa noche pases por su casa, donde también estará su pareja, Grace. La voz es dubitativa, con pausas y alguna que otra improvisación. Al momento estás en su puerta, pero antes de acercarte a ella (perspectiva en primera persona) los oyes discutir. Trip sale a recibirte, te saluda y espera tu respuesta. Te quedas parado un momento, con la mano en el mouse, pensando, como pensabas antes de jugar a Façade, en realizar una acción. Pero Trip sólo espera que le contestes en lenguaje puro y duro (eso sí, a través del teclado). Pongas lo que pongas la reacción será la adecuada a tus palabras y, por tanto, creíble. Lo que sucede a continuación es que estás en medio de una discusión de pareja, un fuego cruzado de acusaciones, reproches, sollozos y confesiones en el que ambos te preguntarán, intentarán que tomes partido por uno de ellos y en el que, en más de una ocasión, estarás en fuera de juego.



90 | Hmagazine 66_septiembre
Hi Trip! how are you!

Hi Grace, you look great!

**VIDEO-
JUEGOS**



TEXTO DAVID ROMERO

Pero claro, el drama es interactivo, así que tú también puedes.

Interrumpes, creas cizaña, apoyas a uno o al otro, eres cínico y cruel, o comprensivo y consolador, o un auténtico cabrón que sólo intenta darle la puntilla a una relación que no pasa por su mejor momento. Tú decides, ellos reaccionan en consecuencia y cada vez que juegas es totalmente distinto.

Si quieres, cuando acabas puedes guardar e imprimir el guión con todo el diálogo a tres bandas. Repásalo, verás muy pocos momentos que no cuadren, a veces ninguno.

El por qué Façade es lo más revolucionario de los últimos años es sencillo. Es el primero en cumplir las promesas eternas que llevamos oyendo año tras año, nueva generación de hardware tras nueva generación de hardware. Su IA va más allá de meros soldados que se esconden cuando les disparan. Nunca el lenguaje había sido así de fluido ni había dado tanta libertad. Y como resultado, aquello que nos venden desde hace tiempo: emoción, una que implica, en la que eres verdaderamente partícipe de algo verosímil (una ruptura es más que creíble, es habitual) y, por una sola vez, el universo no gira a tu alrededor. Ellos tienen su discusión, tomes partido o no ellos van a lo suyo. Eres un invitado en un mal momento, un vértice más, igual que ellos. Estás en igualdad de condiciones, nada de héroes solitarios que buscan venganza o salvar la humanidad, lo que inevitablemente aumenta de forma brutal el público potencial. En resumen, interactive storytelling (término acuñado por Chris Crawford, uno de los pioneros de principios de los 80) que implica desenvolverse en un entorno dramático rico, no lineal, donde las relaciones entre personajes y el desarrollo de la historia se producen de forma dinámica y con múltiples posibilidades. Se acabó ir de A a B. Piensa en algún juego que no proponga eso. Por eso Façade, esta vez sí, se acerca un poco más al futuro prometido.

Más info:

www.interactivestory.net, web del juego, que se descarga desde aquí.
www.grandtextauto.com, blog colectivo sobre storytelling en el que participan Mateas y Stern.

