

Los estudios no vuelven a ser los mismos tras los despidos, aunque prometan lo contrario, y las palabras de Drew Karpysbyn son otra prueba

El escritor y diseñador canadiense trabajó en Knights of the Old Republic, Baldur's Gate II y novelas de Star Wars y Mass Effect

Hay estudios que apuntan alto y luego tenemos a Archetype Entertainment, que ha presentado **Exodus** como el sucesor espiritual de **Mass Effect** de BioWare. La entrega cuenta con una confianza mixta por parte de los jugadores, más polarizada tras la reciente polémica sobre el creador de personajes. En lo personal, me atrajo desde el principio y estoy emocionado desde que pude verlo en un evento privado. Ahora bien, no estoy libre de dudas... como todos.



Archetype Entertainment está en el punto de mira de todos los amantes de los RPG y especialmente de los fans de **Mass Effect**. El estudio cuenta con veteranos de BioWare, así que se espera mucho de **Exodus**. Ahora bien, sería poco realista y absurdo esperar que entreguen una experiencia que nos haga sentir exactamente lo mismo que la icónica trilogía del RPG. Y justo

de eso habló recientemente Drew Karpysyn, guionista del juego, en una entrevista en la que estuvo José Ángel Mateo, coordinador de VidaExtra, durante el **Festival Celsius 232** de Avilés.

Por si no lo conoces, Drew Karpysyn es un escritor y diseñador de videojuegos canadiense. Los más veteranos lo reconocerán por haber participado en obras como **Baldur's Gate II: Throne of Bhaal** y **Neverwinter Nights**, y por liderar la narrativa de **Star Wars: Knights of the Old Republic**. También ha escrito varias novelas (precuelas y secuelas) de Star Wars y Mass Effect, aunque su trabajo más destacado en este campo es la trilogía de Darth Bane. Este es el guionista de Exodus. De hecho, dijo lo siguiente sobre el remake de KOTOR:

“Creo que en realidad es un gran honor saber que a la gente todavía le importa el juego. Siguen amándolo, siguen amando lo que hicimos. Ya han pasado 25 años desde que salió el primer *Knights of the Old Republic*. [...] Pero saber que la gente todavía aprecia y se preocupa por algo en lo que trabajé hace tanto tiempo me hace muy feliz. Me alegra ver que aún quieren conocer esa historia. [...] Es genial ver que la gente sigue interesada en *Star Wars* y en la Antigua República, algo que sentimos que ayudamos a dar a conocer, ya que no había mucho contenido sobre esa era antes de nuestro juego.”

Los estudios de videojuegos y el Barco de Teseo

Tras la pregunta introductoria de KOTOR, Karpysyn habló sobre las diferencias (pros y contras) de desarrollar una IP nueva como **Exodus** y de trabajar en una entrega perteneciente a una franquicia ya establecida como **Star Wars**. Si bien cuentas con más libertad cuando no hay nada establecido, también juegas con dos elementos en contra: tienes que establecer el universo y conseguir que le guste a la gente.

“Una de las ventajas de una IP existente es que ya cuentas con una audiencia mayor. El público ya está ahí y tiene expectativas. Además, comprendes mejor el universo. Como éramos fanáticos de *Star Wars*, sabíamos cómo debía sentirse y qué querían los seguidores, porque nosotros queríamos lo mismo. Con una IP nueva, tienes que resolverlo todo desde cero.”

Hablar sobre **KOTOR**, **Mass Effect** y **Exodus** llevó a Karpysbyn a un tema que no todos los jugadores de videojuegos tienen en cuenta a la hora de establecer las expectativas: el dilema del barco de Teseo. Y es un asunto ciertamente pertinente porque durante los últimos años hemos visto cómo decenas de estudios cambian radicalmente debido a los despidos y luego los comunicados prometen que todo irá igual o mejor en el futuro, como es el reciente caso de id Software.

– **Mucha gente espera grandes cosas de BioWare porque lleva el nombre de BioWare, pero ya no es la misma BioWare porque el personal ha cambiado por completo. ¿Cuál es su punto de vista en los videojuegos sobre esto? Porque el público ama a las empresas, pero las empresas son las personas que están detrás de ellas.**

– “Creo que es exactamente así. Las personas son quienes hacen los juegos. Las empresas pueden hacer cosas buenas como una organización estable que proporcione la financiación necesaria para que los creadores tengan la libertad que requieren. También pueden aportar su propio estilo de trabajo. En BioWare, dejábamos que los creadores hicieran lo suyo.

Sin embargo, el equipo que desarrolla el juego es crucial. En BioWare tuvimos mucha suerte; contábamos con dos equipos excelentes: el equipo de *Mass Effect* y el equipo de *Dragon Age*. Ambos fueron muy exitosos y crearon juegos muy populares, pero estaban formados por personas distintas. Muy pocos trabajamos en ambos proyectos; la mayoría estábamos separados. Construir esos equipos tomó muchos años; tuvimos que progresar

poco a poco. Luego, a medida que la gente empezó a irse de un lado y de otro, intentas reemplazarlos, pero tal vez encuentras a alguien que es bueno pero no encaja del todo, o que no comparte la misma visión.”

Drew Karpysyn dice algo clave y que todos los jugadores deberíamos tener muy presente en el contexto actual de la industria del videojuego: “Construir esos equipos tomó muchos años”. Así que cuesta creer que los estudios que sufren despidos puedan ofrecer un contenido igual o superior al previo a los mismos. Muchas de las personas que hicieron posibles obras como **Mass Effect** o **DOOM** de 2016, por volver al ejemplo de id Software, ya no están presentes. Esto no solo se aplica a los despidos, también al paso del tiempo. Las personas van y vienen, y esas idas y venidas pueden ser positivas o negativas.

“Ahí es donde se convierte en el Barco de Teseo*: llega un punto en el que te preguntas si sigue siendo lo mismo o no. Esto no significa necesariamente que BioWare sea una mala empresa ahora, simplemente es diferente. Gran parte de las personas que hicieron los juegos de *Mass Effect* están trabajando ahora en la empresa en la que estoy, Archetype Entertainment. Otros han pasado a proyectos distintos. La industria de los videojuegos es curiosa en ese aspecto, porque no creo que los fans conozcan muchos nombres. Quizá conozcan a alguien como yo porque tengo la suerte de recibir bastante atención, pero hay muchísimas otras personas detrás de escena que son fundamentales para hacer el juego que los fanáticos aman, y el público ni siquiera conoce o aprecia su trabajo.”

*El dilema del Barco de Teseo cuestiona si un objeto al que se le reemplazan todas sus partes sigue siendo el mismo. La leyenda cuenta que el barco en el que Teseo regresó a Atenas se conservó en un puerto durante años. A medida que las tablas de madera se pudrían, los atenienses las reemplazaban por unas nuevas y más fuertes. La paradoja surge cuando se plantea la siguiente pregunta: Si todas las piezas originales han sido

reemplazadas, ¿sigue siendo el mismo barco?

La dilatación temporal de Exodus y tomarse en serio a los jugadores

Un punto muy interesante de la entrevista versó sobre la dilatación o distorsión temporal, un elemento crucial en la narrativa y la jugabilidad de **Exodus**. Funcionará de una forma similar a The Blood of Dawnwalker de Rebel Wolves: todo lo que hagamos requerirá un tiempo que afectará a todo el universo y esto se vuelve especialmente complejo cuando introducimos la teoría de la relatividad de Einstein y los viajes espaciales en la ecuación.

Una misión que para nosotros puede durar horas o días, para el planeta que pretendemos salvar pueden ser varios años. Similar al planeta de Miller en **Interstellar**, por ejemplo. Esto implica que podremos perder o fallar misiones por nuestras decisiones.

– **¿Cree que esto es—no quiero usar el cliché—el Dark Souls de la narrativa? En el sentido de tratar al jugador como un adulto.**

– “Como mencionas, tenemos esta idea de la dilatación temporal, lo que añade un peso extra a las consecuencias de nuestras elecciones. Es lo que llamamos presión temporal.

Cuando empezamos en esta industria, siempre se temía que el jugador cometiera un error; no se le podía permitir tomar una mala decisión que lo pusiera en aprietos. Pero creo que los jugadores actuales también son más maduros. Entienden las dinámicas, se pueden asumir riesgos y, si el jugador hace algo y el juego toma una dirección inesperada, es posible que aun así lo disfrute. En el peor de los casos, puede cargar una partida guardada e intentarlo de nuevo.

Estamos aprendiendo a confiar en nuestra audiencia y a

decidirnos por hacer cosas que tal vez no se hayan hecho antes. A la gente siempre le preocupa ser castigada por tomar una mala decisión, pero considero que los jugadores no son así; quieren probar cosas nuevas y experimentar.”

Durante la presentación privada en la que estuve, Archetype Entertainment insistió en que la idea central de **Exodus** era hacer sentir a los jugadores aquellos momentos trascendentes que convirtieron a **Mass Effect** en una de las franquicias más destacadas de la historia de los videojuegos. Creo que la dilatación temporal y las palabras de Karpysyn van justo en esa dirección. Es muy probable que **Exodus** nos ponga en tesituras muy difíciles relacionadas con el tiempo, como misiones que salvarían a una persona, pero que condenarían a todo un planeta debido a que llegaríamos demasiado tarde, o viceversa.

En lo personal, me gusta que Karpysyn mencione que el estudio ha apostado por confiar en los jugadores en lugar de tratarlos como a tontos. Todo apunta a que Exodus no tendrá miedo a hacernos fracasar y responsabilizarnos de nuestras acciones, aunque ello implique herir nuestros sentimientos. Creo que es algo muy valiente y que todos los grandes RPG han hecho: **Mass Effect**, **Baldur's Gate**, **Fallout** y la familia Souls; y que muchos juegos han dejado de lado para satisfacer a los jugadores.

El rigor científico en Exodus: realidad vs. fantasía

El último punto que quiero destacar de la entrevista es cómo se posiciona **Exodus** en el equilibrio entre realidad y ficción. Karpysyn deja muy claro que el juego mezcla elementos de ciencia ficción y fantasía espacial, y también cuenta con conceptos científicos realistas adaptados a las reglas del universo que han creado. Esto es así porque Archetype se ha esforzado por crear un universo con reglas claras y

consistentes.

“Quiero dejar claro que el tiempo es una parte fundamental de nuestra historia, de nuestro universo y del juego, pero no diría que somos ciencia ficción dura (hard sci-fi). Tenemos otros elementos que se sienten un poco más fantásticos o místicos, porque necesitas que la jugabilidad sea divertida.

A menudo, lo que hacemos es tomar unos pocos conceptos científicos y explorarlos de manera muy realista. Luego, los introducimos en un universo lleno de maravillas que tal vez no se correspondan exactamente con nuestra realidad actual. Lo primordial es asegurarse de que, independientemente de las reglas que establezcas para tu universo, te mantengas consistente con ellas.”

En este sentido, Karpyshyn vuelve a la dilatación temporal para establecer un ejemplo de cómo funcionan las reglas del universo de **Exodus**. Utiliza los viajes espaciales y el intercambio de mensajes que tanto hemos visto en películas y series:

“En nuestro caso, con la dilatación del tiempo, un pilar fundamental es que nada puede viajar más rápido que la velocidad de la luz. Eso significa que no hay comunicaciones instantáneas. No se puede enviar un mensaje de un planeta a otro de forma inmediata. Es una parte crucial del universo porque no sabes qué está pasando en otro sistema estelar; la única forma de averiguarlo es ir allí. Incluso si envías un mensaje, para cuando llega y regresa... si están a cinco años de distancia, son cinco años de ida y cinco de vuelta: diez años en total. Sigues sin saber qué pasa en el presente, solo sabes lo que ocurría hace diez años.

Saber eso cambia por completo la forma en que contamos las historias y cómo se abordan todas las misiones. Considero que

mientras seas consistente dentro de tu universo con los elementos que elegiste priorizar, esa es la clave. Después puedes permitirte ir un poco más allá con otros aspectos, como las habilidades del guantelete que se han visto en los videos. Aun así, tenemos explicaciones dentro del mundo; no decimos simplemente que es magia. Hay una explicación científica para aquellos que quieran abrir el código, leer y conocer todos los detalles. A algunas personas les parecerá interesantísimo y otras simplemente querrán usar la habilidad y ya está.”

Si bien **Exodus** promete que no tendrá problemas a la hora de ponernos contra la espada y la pared, también se asegurará de establecer unas reglas bien claras para que podamos tomar decisiones en consecuencia. Tener un universo consistente y un código que lo explique todo al detalle será clave tanto para comprenderlo como para establecer un lore que estudiar, debatir y desarrollar en el futuro. Tiene una pinta espectacular, no hay duda, pero todavía le queda pasar la prueba definitiva: nuestro juicio durante el lanzamiento, que será en 2027.

Fuente: vidaextra.