



El peatón. Review de The Pedestrian

Sinopsis

En un arrebato de confianza Perry decide escaquearse de su puesto de trabajo para tomarse unas merecidas vacaciones, pero inesperadas circunstancias harán que se vea involucrado en el secuestro de una línea de metro. **Puzle / Plataformas. 2020.**



El pedestriano

Inception

Imagina que estás un día tomando cañas con los colegas cuando tienes ese clásico momento de lucidez en el que se te ocurre una idea genial para un juego, en este caso para uno de puzles, y comentándolo entre todos llegáis a la conclusión de que el concepto es digno del mismísimo Jonathan Blow y su *The Witness*, así que tenéis que hacer un juego con ello como sea y por supuesto os vais a forrar en el proceso.



Durante la resaca del día siguiente, te das cuenta de que sigues dándole vueltas a aquella maravillosa idea. El único problema es que efectivamente no eres Jonathan Blow, es más, ni tú ni ninguno de tus amigos tiene conocimiento alguno de desarrollo de videojuegos, lo cual es un problema, pero, ¿Tampoco puede ser tan difícil, no?

Afortunadamente, la idea en cuestión no requiere desarrollar nuevas tecnologías ni lenguajes de programación propios. Lo ves factible, de hecho te sorprende que nadie lo haya hecho antes, así que haciendo un esfuerzo sobrehumano iniciáis entre todos un proyecto para aprender a desarrollar videojuegos con la idea de completarlo en 6 meses.

Quiero ser Jon Blow



Algo así sucedió de verdad en el año 2013 cuando los chicos de **Skookum Arts** convirtieron el garaje de su casa en un estudio de desarrollo al más puro estilo Old School Silicon Valley para hacer realidad lo que **originalmente iba a ser un juego llamado Bathroom Break**. Un proyecto secundario de aprendizaje que acabó alargándose la friolera de 7 años pasando por un Kickstarter en 2017 gracias al cual consiguieron financiar un 50% más de lo esperado.

Y la verdad es que todos esos años de desarrollo se notan en el pulimento del producto final. Lo que sorprendentemente no se nota en absoluto es el hecho de ser un proyecto realizado por desarrolladores primerizos, y ya no por la dificultad de programar mecánicas de juego

complejas, que las tiene, si no especialmente por la ejecución del proyecto en sí, y como está organizado el contenido del mismo.

Particularmente en el género de puzzles, diseñar niveles y mecánicas ingeniosas es una tarea dura y sesuda. Tal vez para gente de intelecto sobrehumano como el mencionado señor Blow sea tan natural como el respirar, pero para el resto de los mortales es una de las partes más complicadas en el desarrollo de juegos. Y por eso lo más maravilloso de The Pedestrian es que un equipo de novatos consiguiera convertir un nivel de prototipo en un juego completo que no le tiene nada que envidiar al trabajo de muchos genios.

Eternal sunshine of the seamless game

The Pedestrian te pone en la piel del muñequito de las señales de tráfico, que camina por una ciudad renderizada en un detallado 3D, saltando de señal en señal resolviendo puzzles para avanzar a la siguiente zona en una experiencia continua, sin interrupciones de ningún tipo.



Salvo en elementos puramente decorativos, **no hay textos en The Pedestrian**, ni siquiera en las partes iniciales con tutoriales básicos. Todas las instrucciones se presentan visualmente, como mucho requiriendo de algún icono dibujado en un post-it literalmente pegado en alguna parte del escenario o imágenes en pantallas integradas en los entornos 3D. Hasta el menú de opciones está siempre incorporado en el escenario en forma de viejos televisores crt esparcidos por la ciudad, a los que enfoca la cámara cuando pausamos el juego.



El trabajo realizado para conseguir esa experiencia fluida sin interrupciones no acaba ahí, pues tampoco hay pantallas de carga en este juego. Desde la propia intro ya estamos inmersos en el mundo del juego, como si se tratase de una de esas películas de autor que son rodadas en una sola toma continua. **Los cambios de nivel están camuflados en movimientos de cámara** o secuencias de animación integradas en los propios puzzles de manera tan sublime que solo se podría catalogar este juego como una master class en ese tipo de trucos.

El diseño del mundo es rico pese a estar basado en cosas mundanas. Pasaremos por carteles de oficinas,

almacenes, jardines, semáforos, obras... Y el juego no deja de sentirse fresco en ningún momento, incluso aunque algún escenario sea aparentemente repetido, por ejemplo, en varias ocasiones tomaremos el control de un tren metropolitano para cambiar de zona, pero nunca se hace repetitivo.

Las mecánicas de puzzle son introducidas progresivamente y van escalando en complejidad de manera a veces sutil, mezclando elementos físicos del escenario con los entornos 2D de los puzzles, como por ejemplo cuando nos presentan un puzzle en el que no podemos mover ciertas señales al encontrarse atornilladas en el escenario.

La dificultad de los puzzles es ideal para tomárselo como un pasatiempo desenfadado, tiene partes ciertamente fáciles pero de vez en cuando plantea un nivel que puede tener a más de uno rompiéndose la cabeza durante un buen rato, no demasiado como para causar abandonos, pero lo justo para hacerte sentir recompensado al terminarlo.

Giro inesperado

Debo decir que cuando empecé a jugar The Pedestrian mi subconsciente me pedía que hubiese algún tipo de giro que convirtiese la ambientación a simple vista inocente en algo más oscuro y profundo. Y sin meterme en spoilers simplemente diré que el momento cúspide del juego consiguió sorprenderme.

Es la estratagema perfecta desde el punto de vista del desarrollo. Diseñar un prototipo de nivel sorprendente y después elaborar un «tutorial» de 5 horas de duración que se convierte en el juego en sí. Un crescendo magistral que dosifica todas sus mecánicas una a una a ritmo constante hasta el final, para terminar culminando con un buen fogonazo.



The Pedestrian es un juego sencillo e inteligente, un caramelo que no te cambiará la vida pero es digno de ser jugado, aunque sea simplemente por el mero hecho de comprobar que es posible ejecutar con excelencia algo interesante sin que para crearlo sea necesario ser una eminencia de la industria.

Puntuación

Un entusiástico muñequito de semáforo practicante del onanismo y un firme aplauso.



© Croqueta Soft 2014 - 2022

Todos los derechos reservados