**[Audio] [Negro] [Serio]** Tras tanto tiempo, ha llegado el momento de hablar de un juego de culto, una obra independiente muy importante que ha cautivado a sus jugadores. Me refiero a… **[*SUPERHOT*] [Clip, suena “superhot”] [Imitando, cada vez más fuerte]** *Super. Hot. Super. Hot. SUPER. HOT. SU-***[corte] [*SUPERHOT*]** *Superhot* tiene una premisa muy básica: es un *shooter* donde el tiempo se mueve cuando lo haces tú. El juego se divide en una serie de niveles-puzle en los que siempre estás en inferioridad numérica y ellos tienen la sartén por el mango. **[Clip] [Seco]** Y entonces los matas a todos. **[*SUPERHOT*]** *SUPERHOT* es muy divertido, pero me parece que está… obsesionado por gustar. Es un juego con mucho carácter y una estética muy marcada, **[incómodo]** pero da la impresión de que quiere que sepas que tiene mucho carácter. La historia termina diciendo que formes parte de su campaña viral para decir lo chulo que es y cómo no puedes pensar en otra cosa y tiene un minijuego tonto que parece estar hecho para llamar la atención y pensar que ciertamente es **[zoom] [sencillo]** *super. Hot*. **[*SUPERHOT*]** Y no le llevo la contraria: es disfrutable y lo recomiendo. **[Dubitativo, incómodo]** Tú, que estás viendo este vídeo. Sí, tú, compra *SUPERHOT*, merece la pena, e-es… está bien. Y así, termina mi aná-**[corte]**

**[Silencio] [*Universe Sandbox*, el silencio del espacio] [Sereno]** No estoy seguro de que ninguno entendamos realmente la escala del universo. Existimos en un planeta con un complejísimo ecosistema, una atmósfera, placas tectónicas en movimiento y miles de millones de formas de vida, y somos tan poco… Recuerdo un documental, *Cosmos: Una odisea de tiempo y espacio*, donde explicaban que, si redujéramos la edad del universo a un año, toda la historia de la Humanidad apenas cubriría el último minuto antes de las campanadas de año nuevo. Y esta especie, que lleva tan poco tiempo que apenas registra como recién llegada, que ni siquiera entiende del todo a su propio planeta y a sí misma… Espera entender esto. El sol está tan lejos de la Tierra que la luz, la luz tarda ocho minutos en llegar. Y, aun así, libera la suficiente energía como para darnos calor, a veces tanto que podría matarnos. Hay cosas peores que el sol ahí fuera; hay estrellas mucho mayores, mucho más brillantes. Hay agujeros negros, quásares. El sol empequeñece frente al universo y la Tierra empequeñece frente al sol y el ser humano empequeñece frente al universo y la tierra y el sol y todo lo demás. Y, de alguna manera, esperamos abarcarlo. En realidad el problema es nuestro; nos comportamos como si las cosas estuvieran ahí para nosotros, esperando que las descifremos. No conocemos las profundidades abisales de nuestros océanos, pero da igual. A los peces y el fondo submarino les da igual. Las cosas simplemente… existen y no son justas ni injustas ni buenas ni malas. El sol estallará un día y los átomos cambiarán su posición, pero objetivamente hablando, dará igual. **[Negro]**

**[Audio] [*Outer Wilds*, clip, abres los ojos]** El universo está muriendo en *Outer Wilds*. Cada partida se juega en sesiones de 22 minutos donde exploramos y descubrimos los misterios de nuestro sistema solar, y entonces la estrella local se convierte en una supernova. **[Clip] [Negro]** Se acabó, hemos muerto. **[*Outer Wilds*]** Pero es peor que eso; uno de los planetas, Espinoscuro, ya ha muerto, víctima de unas semillas que rompen el tejido del espacio y que han crecido hasta despedazarlo por completo. Una semilla de esa misma especie está creciendo en Lumbre, el planeta nativo de tu especie, así que con o sin supernova, todos vais a morir. Hondonada Frágil se está deshaciendo, literalmente, cacho a cacho mientras pedacitos del planeta caen a un agujero negro en su núcleo, y Abismo del Gigante es un océano eterno cuyas islas no pueden almacenar vida porque, tarde o temprano, llega un remolino que las manda al espacio. La fuerza de la caída hace el resto. **[clip] [Negro]** Desde fuera, parecería que *Outer Wilds* es un juego deprimente, pero eso sería quedarse en la superficie. Ahí fuera el universo no es ni bueno ni malo ni frío ni caliente ni blanco ni negro. El universo es.

**[BSO *Outer Wilds – The Museum*] [*Outer Wilds*]** *Outer Wilds* es un videojuego increíblemente complejo. No quiero decir que sea mecánicamente desafiante ni que tenga unos controles complicados, **[seco]** aunque el piloto automático es… **[clip, me estrello contra el sol] [*Outer Wilds*]** Me refiero a que *Outer Wilds* es un hito de la programación. Todas las físicas están simuladas: los planetas generan cada uno su propia gravedad y realmente están girando en órbita alrededor del sol. Esto no es un *script*, es una simulación viva, y me parece fascinante. **[*No Man’s Sky*]** *No Man’s Sky* se vendió en su día hablando sobre la absurda cantidad de planetas que pueblan su universo, y ciertamente ese es un número bien gordo, pero un millón de veces lo mismo otra vez acaba aburriendo. **[*Outer Wilds*]** Sólo hay diez localizaciones en *Outer Wilds*, pero cada una es fascinante y un concepto loquísimo. Un planeta con un agujero negro en su núcleo, una luna cuántica y un cometa que se derrite y vuelve a congelar según se acerca al sol, esos son conceptos brutales que invitan a curiosear, y eso es bueno porque cada localización es básicamente un puzle en sí misma, un engranaje que actúa con precisión y, si quieres resolver sus misterios, tienes que calcular. **[Enumerando]** Tienes que saber cuánto tiempo tarda la arena en pasar de un Gemelo a otro. Tienes que saber a qué ritmo caen los pedazos de Hondonada Frágil, qué partes son accesibles y cuáles no. El sistema solar se encuentra en constante movimiento y, a lo largo de 22 minutos, los mapas se redibujan y aparecen nuevos puzles. Es un sistema increíblemente complejo sostenido sobre una simulación increíblemente compleja y natural… **[Admirando]** Y se la sopla. *Outer Wilds* no se vende, no se ofrece; le da igual lo que opines porque no es una persona. **[Audio] [*Universe Sandbox*]** Es el universo.

**[*Rain World*]** Hay otro juego con una mentalidad parecida: *Rain World*. Ha tenido un resurgir hace no demasiado, y me alegro, porque es un videojuego único. En *Rain World*, controlamos una especie en medio de la cadena alimenticia y debemos sobrevivir alimentándonos y luego encontrando un refugio. **[Incómodo]** Y si no… **[clip, la lluvia] [*Rain World*]** Una palabra que mucha gente y, en fin, yo mismo utilizamos a la hora de hablar de *Rain World* es ‘ecosistema’, que el juego simula tanto la forma de moverse de sus criaturas como su psicología. Esto no es un plataformas o un videojuego de aventuras donde avanzas nivel a nivel. Más bien es un *sandbox* donde, en cada nuevo ciclo, tú y el resto de criaturitas del señor salís de caza, y que gane el mejor. No me he pasado *Rain World* y tampoco estoy seguro de si lo recomendaría; es un juego muy interesante, pero también es cruel. Quizá ‘cruel’ no es la palabra adecuada, porque todos los animales, incluido nuestro bicho, está intentando lo mismo: sobrevivir. Igual que podemos agarrar un murciélago o un insecto y comérnoslo **[zoom]** omnomnom, **[*Rain World*]** hay otros bichos que quieren, por decirlo de alguna manera… **[clip]** … hincarnos el diente. Y esto es la naturaleza, así es la vida. **[*Rain World*]** *Rain World* es el reflejo de la ley de la selva; tienes hambre y hay que comer, y que cada uno encuentre su solución. No es ‘cruel’, pero sí es… Distante, porque todo el mundo intenta sobrevivir y la mayoría se cierran en banda y sólo quieren… **[zoom]** **[cada vez más escandalizado]** pero déjame en paz qué haces**. [*Rain World*]** *Rain World* es indiferente. *Outer Wilds*… **[*Outer Wilds*, clip, abres los ojos] [Tierno]** El universo quizá esté muriendo, pero… qué vistas más bonitas. **[*Outer Wilds*]** Al comenzar el juego, puedes subir esta cuesta donde te permiten probar los controles de tu nave con una réplica de juguete, y seguramente has tomado tu tiempo dando vueltas y hablando, así que es probable que, cuando hagas la prueba y consigas que la nave despegue… **[clip]** … empiece a sonar esto, el tema de Lumbre. **[*Timber Hearth*]** **[Despacho]** Es un tema bonito, muy cercano y… cálido. La estética de Lumbre es una mezcla de *steampunk*, ciencia ficción y… la colonización del Oeste americano, y el banjo suena a muchas cosas. Suena a frontera, sí, pero también a sencillez, a calma; el sonido del banjo no es refinado, no es tan limpio como el de una guitarra, es más chabacano, más… Humano, quizá. **[*Outer Wilds*]** Y esa humanidad está en todas partes en *Outer Wilds*. No eres el primer explorador de Lumbre; hay otros repartidos por el sistema solar, y puedes buscarlos rastreando el sonido de la canción que tocan. Cada uno utiliza un instrumento distinto y son todos analógicos, próximos. Creo que ahí reside el corazón de *Outer Wilds*, porque diferencia las leyes que rigen su universo de las personas que lo habitan. Eso no son rocas repartidas por el universo: son hogares, refugios, campamentos. Y es bonito hablar con esa gente; los habitantes de Lumbre están muy acostumbrados a la muerte y su tecnología apenas se sostiene. Es normal que haya accidentes de vuelo espacial, pero esta gente trata la muerte del universo como un asunto mundano, no porque les dé igual, sino porque quien tenga miedo a vivir, que no nazca.

**[Despacho]** *Outer Wilds* va sobre la muerte del universo y el fin inevitable, pero es la música, el cuidado, la humanidad como virtud y no como especie la que lo devuelve a la vida. Una buena parte de *Outer Wilds* gira en torno a los objetos cuánticos, que existen de forma indefinida hasta que son vistos por un observador consciente. **[*Outer Wilds*]** Por ejemplo, hay una luna cuántica en el sistema solar, y está en todas partes a la vez hasta que, al observarla en un sitio concreto, la fijamos. **[Despacho]** El universo es y tiene sus propios rollos y asuntos. A la gravedad le importa más bien poco lo que ocurra en Hondonada Frágil, pero eso es porque es la fuerza de la gravedad y no tiene una opinión de nada, es una… **[zoom]** cobarde centrista. **[*Outer Wilds*]** Creo que esa es la belleza de *Outer Wilds*. Más allá de los puzles, más allá de su narrativa, de la complejidad de su programación, es el acto de ser un observador consciente. El sistema solar puede existir sin nosotros, pero a nuestro paso vamos dándole significado, grabamos nuestras historias en estas piedras y muros, sentimos las vidas pasadas y lloramos y reímos por el camino. Escuchamos la música, desciframos sus historias. **[*OW Echoes of the Eye*]** El DLC, *Echoes of the Eye*, ocurre en una nave oculta en el sistema solar y esa nave es tan compleja como todos los planetas juntos. Y *Outer Wilds* no dice nada al respecto de esto; está ahí, y la belleza de todo esto es ver que, en efecto, es real. Si la gravedad no estuviera simulada, si los sistemas que lo conectan todo no tuvieran sentido, si abrir una puerta no fuese empujar una esfera de un lado a otro, entonces no se sentiría tan especial. **[*OW*]** Parte de la gracia, quizá el centro de todo, viene de que, literalmente, estás viajando por un universo propio y, descubriendo su historia, le das significado. Y eso no va a cambiar la naturaleza del universo: el sol seguirá quemando y los pec-**[clip] [Pánico]** ¡Joder! **[*Outer Wilds*]** Pero, cuando el universo renace al final, no renace un mundo más compasivo donde los árboles sean de chocolate. El mundo renace porque hay vida en él, y porque esas criaturas continúan contando historias y buscando nuevos sentidos. Es esa búsqueda, esa curiosidad, la que hace que merezca la pena. **[Despacho]** Dudo que jamás haga un análisis más largo de *Outer Wilds*, porque ya se ha dicho mucho al respecto del juego y mi opinión se resume en esto. **[*Outer Wilds*]** Lo que más me sorprende de *Outer Wilds* es lo humilde que es. Porque le da igual. Este equipo ha hecho un videojuego así de complejo, así de genial, y no lo mueven. La historia se presenta sin subidas ni bajadas y no hay grandes escenas con elaborados *scripts*; sólo un último instante al final, donde se cierra el telón y la historia toma el volante. El resto del tiempo estamos haciendo arqueología, y los momentos son grandes porque los hacemos grandes, no porque lo presenten así. En realidad el juego se presenta de tal manera que parece hasta simple. Hace que parezca fácil, y eso me parece increíble. Y quizá esa sea la gracia. Aquí estoy yo, un observador consciente, contemplando con fascinación el universo, pero el universo no necesita mi aprobación. No necesita nada. El universo… existe. **[*SUPERHOT*] [Sencillo]** *Super. Hot.*