

©Thatgamecompany

El sol se alza sobre las dunas de un desierto infinito, iluminando la arena de la superficie hasta transformarla en un mar dorado centelleante. El jugador, representado por una estilizada figura envuelta en una túnica roja, se descubre sentado en aquel escenario, contemplando sin prisa el panorama. Hasta que decide ponerse en pie y comenzar a caminar. Tras trepar la colina más cercana, divisa en el horizonte un haz de luz sobre una montaña lejana. Y eso es todo lo que necesita Journey para convencernos de que le acompañemos en su aventura.

Journey es un videojuego con alma de obra de arte que huye de las convenciones clásicas y en lugar de retar al usuario prefiere darle la mano para perderse junto a él por el desierto. Una fábula, en forma de travesía por parajes espectaculares, tejida con delicadeza y sencillez: las acciones del aventurero encapuchado se limitan a caminar o esquiar sobre la arena, saltar y emitir notas musicales. Y su odisea se presenta limpia de menús, mapas, marcadores, pantallas de Game over o engorros similares gracias al diseño inteligente. Porque la arquitectura del mundo se encarga de insinuar el camino y sobre la bufanda que viste el protagonista está bordada la energía disponible para brincar y planear, la única información necesaria para afrontar los desafíos. Journey también plantea un modo multijugador único y

excepcional: en lugar de obligar a los usuarios a competir, o a matarse entre ellos, prefiere cruzar sus caminos emparejando jugadores de manera aleatoria y dejar que ellos mismos decidan si quieren afrontar juntos el trayecto.

Journey es un paseo, ideado por Thatgamecompany y envuelto en una bellísima banda sonora de Austin Wintory, que puede ser recorrido en hora y media pero que anida en la memoria durante meses. Un cuento digital que demuestra que lo importante no es la meta sino el camino que nos ha conducido hasta ella. Esquiar sobre cataratas de arena, contemplar boquiabiertos paisajes sobrecogedores, volar entre bandadas de cometas con vida propia, explorar ruinas misteriosas, construir puentes a partir de retales, escabullirse entre grutas tenebrosas evitando a sus guardianes, enfrentarse a tormentas de nieve y, en ocasiones, encontrar un amigo anónimo en medio de la nada. Porque lo importante nunca es trepar hasta la cima de la montaña, sino cómo y con quién lo hacemos.