

Hob - Reseña

Existen en el arte en general y en el videojuego en particular esos momentos de asombro que sobrevienen causados por majestuosos parajes abriéndose camino más allá de donde la vista alcanza. Ocurre en otros medios, por supuesto, pero el interactivo tiene la ventaja de permitir que uno llegue hasta allí por sí mismo (al menos, eso cree), potenciándolo sobremanera. El atardecer en la llanura de Hyrule vista desde Picos Gemelos, la perspectiva de Mario abriéndose camino entre planetesimales a lo largo y ancho de la galaxia... El videojuego ha jugado con el asombro y las expresiones boquiabiertas de sus jugadores desde sus inicios. Como es obvio, existe en esto un punto de no retorno, una delgada línea que, cruzada por la exageración y la excesiva repetición, hace que lo extraordinario se diluya en lo corriente y las expresiones ojipláticas se tornen mohines de sopor.

Ahí se sitúa el mayor de los problemas de lo último de Runic: no evitar que lo genuino del asombro se vea minado por la repetición. **Hob** (Runic Games, 2017) dedica gran parte de su tiempo a que el jugador vague por su mundo, lo explore, atravesese sus recovecos para encontrar rincones secretos y se abra paso a través de un espacio repleto de supuestos misterios. Sin embargo, el resultado acaba siendo siempre el mismo: un enorme trozo de tierra siendo elevado, hundido, extraído de las tinieblas o completamente transformado a partir de antiguos mecanismos que hemos ido activando durante la hora anterior. La tierra se tambalea, las paredes crujen y una polvareda se levanta con cada nuevo trozo de mapa que vamos encajando como piezas del puzle. La primera vez, la perspectiva de un enorme vacío siendo rellenado por montones de plataformas, árboles, cavernas y catacumbas lo deja a uno con la boca abierta. Cuando acontece por segunda vez, aún dura el asombro. A la tercera, es difícil negar que sigue siendo un bonito espectáculo visual y un cuidado trabajo en términos estéticos, pero el efecto no es ni parecido.

Si sufre tanto por esta sensación de repetición es, precisamente, porque confía demasiado en estos momentos y sustenta todo el juego en explorar su mapa de punta a punta. **Hob** es, en esencia, un videojuego de aventuras en tercera persona en una vista semicenital, con combates, abundantes puzles, plataformas y mucha exploración. Tal y como suena, sin grandes novedades. Su verdadero atractivo radica en que la exploración está potenciada por el misterio y el silencio de todo cuanto hay en su mundo. Excepto por unas diminutas criaturas del bosque y algún acompañante puntual completamente mudo, **Hob** nos deja totalmente solos. Confía en que el jugador se las arregle. No hay diálogos, ni tutoriales, ni voces, ni nada que se le parezca; acaso algún consejo en la pantalla de carga y las lacónicas explicaciones de los menús. Obligados a avanzar por la inminente amenaza de una viscosa sustancia maligna que parasita el mundo y la pérdida de nuestro brazo nada más comenzar la aventura, el protagonista de **Hob**, una criatura robótica vestida en los camerinos de **Journey** (Thatgamecompany, 2012), es tan misterioso como el entorno a recorrer.

En su análisis para Eurogamer (<http://www.eurogamer.net/articles/2017-09-26-hob-review>), Christian Donlan decía que **Hob** era un auténtico heredero espiritual de **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (Nintendo, 1991) y, en efecto, no es complicado ver los parecidos con el clásico de Super Nintendo. Al igual que Miyamoto

en su momento, Runic pone el foco en la exploración y nos invita a perdernos por sus bosques y sus ruinas. No obstante, no es ***A Link to the Past*** el único *Zelda* con el que establecer paralelismos. Es interesante como, tras el lanzamiento de ***Breath of the Wild*** (Nintendo, 2017), resulta complicado mirar a algunas de las propuestas de ***Hob*** sin pensar que no están del todo aprovechadas. La exploración es tal vez el mayor exponente de esto.

Recuerdo intentar llegar al laboratorio de Akkala en ***Breath of the Wild***, escalar la Montaña de la Muerte, o encontrar el Bosque Perdido, todo ello sin el mapa. Antes de cartografiar sus respectivas regiones, llegar hasta ciertos puntos no es en absoluto trivial. Las rutas a caballo, sin ir más lejos, están ocultas. Es necesario subir a lo alto de colinas y posiciones elevadas para hacernos una idea de la orografía del entorno y triangular después nuestra posición en un mapa en blanco. Uno se pierde, se da de bruces con escarpadas cumbres que no está preparado para escalar, y, en su intento por sobrevolar una llanura en paravela, acaba en medio de un campamento de bokoblins con cara de pocos amigos.

Por el contrario, la exploración en ***Hob*** es más un ejercicio de prueba y error, sazonado con abundante frustración al principio, que puede echar hacia atrás a los jugadores menos dispuestos. La sensación de hallazgo al dar con el camino tras un buen rato es satisfactoria. Sensación que deja, no obstante, un regusto amargo al descubrir que la ruta hacia la siguiente zona es, casi siempre, única. Donde la exploración en ***Breath of the Wild*** está potenciada por las múltiples de vías, en ***Hob*** seguir adelante acaba siendo más un ejercicio de chequeo. Se trata de comprobar cuál de las posibles vías que se adivinan en el mapa es la correcta, más que una verdadera invitación a perdernos primero y a encontrarnos después.

En lo demás, como todo heredero espiritual de ***A Link to the Past*** que se precie, ***Hob*** hace hincapié en el combate y la resolución de puzles. En esto, los resultados son más irregulares de lo que cabría esperar. El combate en ***Hob*** es vistoso y entretenido al principio. El puño mecánico de nuestro protagonista, que sirve también para interactuar con el entorno en las secciones de plataformeo, conforma junto con la espada el arsenal del que se dispone para hacer frente a toda clase monstruos. Tanto las habilidades del puño (a través de orbes, la moneda del juego) como la espada (recolectando fragmentos que luego fundimos) pueden mejorarse, pero, en la práctica, es muy posible que acabemos relegando el combate a un segundo plano en poco tiempo. Pese al rédito de acabar con enemigos (orbes y salud), la realidad es que el tiempo dedicado no acaba saliendo a cuenta. Las más de las veces es posible pasar de largo e ir directamente a resolver los puzles. El problema llega cuando, tras un buen rato sin empuñar la espada, aparece un jefe intermedio o algún grupo de enemigos obligatorio. Nos damos cuenta entonces de que nuestras habilidades están oxidadas, de que el control sufre de un extraño *lag* en las esquivas y de que se echa en falta algún sistema de *Z-targeting*, precisamente tan heredero de ***Zelda***. Así las cosas, el problema del combate acaba convirtiéndose en un círculo vicioso: no hay motivos para pelear; cuando hay que hacerlo, morimos tanto que acabamos frustrados; y, tras acabar con el dichoso jefe, no hay ganas de volver a desenfundar la espada hasta que sea estrictamente necesario. Y así, *ad eternum*.

En lo tocante a los puzles, **Hob** sale bastante mejor parado. Aprovechando lo enorme de su mundo y la importancia del entorno, Runic hace de sus puzles algo a gran escala, relacionado con el elemento característico de la zona (agua, electricidad...) y con alguna mecánica consistente a lo largo de todo el nivel. Algunas de las ideas son originales e imaginativas. Nos obligan a mapear mentalmente el entorno para pensar en cómo pasar de un lado a otro, jugar con algunos interruptores, abrir atajos para hacernos el camino más fácil y acabar por fin limpiado la zona de la corrupción que asola el mundo.

Luego están las mazmorras. Se trata de espacios construidos generalmente como catacumbas y cavernas en las que entramos para acceder a algún punto del mapa inalcanzable al principio. En su interior, como dicta el género, encontramos más puzles y enemigos. Sin embargo, una vez pierden el componente ambiental, la calidad de los puzles se ve afectada drásticamente y las mazmorras acaban siendo otro segmento lineal más en el que avanzar sin grandes problemas hasta la salida, encontrar acaso alguna bonificación en rincones escondidos y deleitarnos con el extraordinario trabajo visual.

Porque, puestos a ser sinceros, los artistas de Runic han hecho con **Hob** un trabajo excepcional. El apartado visual se ve a veces lastrado por problemas técnicos que se han ido corrigiendo en abundantes actualizaciones desde el lanzamiento, pero, en términos estéticos, el resultado es impecable. Con un estilo *cel shading*, gran influencia *cartoon* y con algunas reminiscencias de la propia saga **Zelda** o de la épica fantástica en general, la combinación estética que propone **Hob** es uno de los mayores atractivos del título: fresca, cuidada y con suficiente personalidad. En definitiva, todo un acierto.

Se habrán dado cuenta algunos de que resulta complicado analizar **Hob** sin desgranarlo en los típicos apartados de la crítica tradicional. Esto es así porque la sensación que se tiene al jugarlo es la de un puñado de sistemas, algunos mejores que otros, puestos juntos en un producto mediocre. Algunos de sus componentes, como su mapa o su apartado visual, justifican sin duda la existencia del título. Por desgracia, en conjunto, la fuerza de estos apartados se ve minada por un todo que evoca poco, transmite menos y acaba pareciendo estar vacío. No me atrevo a conjeturar acerca de si todo esto se debe a un desarrollo complicado, prisas por sacarlo antes de tiempo o quién sabe qué problemas. Los hechos a fecha de escribir estas líneas son —por desgracia—, que Runic Games ha echado el cierre para siempre. Por ello, no puedo sino lamentar el triste final del estudio y desearles un próspero futuro profesional a los creadores de este **Hob** y de las dos entregas de la serie **Torchlight** (Runic Games, 2009-2012).

Volviendo al *intentio operis*, no queda sino decir que **Hob** es la sombra de lo que podría haber sido: un título con potencial estético, creativo y jugable para convertirse en algo mucho mejor de lo que ha resultado. La obra no es en sí misma mala: sus sistemas funcionan, el combate, aunque mejorable, es solvente, y los puzles regalan momentos de lucidez que invitan a seguir adelante. Con todo, el resultado completo es el de un título diríase que inacabo y que, pese a algunos aciertos reseñables, no deja de ser una aventura poco más que mediocre.

Noel Arteche

6/11/2017