Ah, *Bioshock Infinite*. La acción, los personajes, los disparos, la trama, la violencia… Y creo que podemos coincidir en algo. Que es retro. Han sido ocho años y dos generaciones desde que salió. Este juego es más viejo hoy de lo que era *FF VIII* cuando salió *Gears of War*.

También podemos coincidir en que está… terriblemente sobrevalorado

Así que analicemos este juego. [foto Stalin] Por primera vez. Oh, ¿Qué lo analicé en 2013? [Cojo una bolsa negra] Ven, te voy a contar una cosa muy divertida…

***Bioshock Infinite* es el Cristopher Nolan de los videojuegos**

A pesar de todo, la historia me gusta. Más que la del primer *Bioshock*, incluso

Nolan me parece un director hábil que desconfía de su propia habilidad y de la inteligencia de su público. Levine es lo mismo

También, mientras no te pares a pensar, todo irá bien y creerás que piensas

La historia de *Bioshock* era caleidoscópica. Esta es una historia de personajes

Ahora Levine tiene nuevos recursos expresivos, como *flashbacks* o sueños que meten intriga y te hacen querer saber qué ocurrirá a continuación

Agradezco el esfuerzo de Levine y su equipo por desafiarse. Los protagonistas ahora tienen voz porque se habían acostumbrado a hacerlos mudos y querían cambiar[[1]](#footnote-1)

Todo cambia sin moverse: de las profundidades al cielo, del siglo XX al XIX, del *laissez fare* a la devoción absoluta, de distopía decadente a una radiante

La introducción hace un trabajo fantástico a la hora de presentar Columbia, desde la presentación idílica a la feria y la torre de Elisabeth con “el espécimen”

Ojo, estoy hasta dispuesto a defender el puzle de las campanas

Los personajes con los que te encuentras (ojo, con los que te encuentras) me gustan

El encuentro con Elisabeth es totalmente *Enredados*

Eso sí, luego ocurre la destrucción traumática de su hogar y, de inmediato, está bailando (*Destripando la Historia*: “¡y a Ariel le dio iguaaaal!”) Eso sí, luego disparas a alguien en autodefensa y es horrible

¡Los Lutece son muy divertidos! Todavía me caen muy bien

Comstock, cuando aparece frente a Elisabeth, te crees por qué le pueden seguir

Hay muchos detalles, como el tatuaje AD o la capacidad de Comstock para “predecir” el futuro, que son detalles muy chulos para cuando repasas el juego y dices “¡coño, lo habían pensado desde el principio!”. Soy muy fan de esas mierdas

Leigh Alexander compara a Cohen con Fink: “*uno es un personaje, el otro una caricatura*”[[2]](#footnote-2), y es cierto, pero estoy más dispuesto a tolerarlo

Al mismo tiempo, un buen Fink podría haber ayudado a explorar sus ideas

**El roce entre trama y *gameplay***

Si *OoT* muestra cómo mezclar *gameplay* y trama, *Bioshock Infinite* es lo opuesto

La separación es tal que Christopher Franklin lo compara con ver un buen episodio de *The Twilight Zone* intercalado por siete horas de cine *snuff[[3]](#footnote-3)*

Levine, sin embargo, dice que abraza lo *gamey[[4]](#footnote-4)*

Elisabeth es heredera de Alyx Vance[[5]](#footnote-5)… demasiado

Elisabeth se relaciona contigo de manera mecánica, y eso la reduce a un recurso mecánico. Ese mismo año, *The Last of Us* lo hizo bien con Ellie

Básicamente tengo el mismo problema con Atreus en *GoW 2018*

Elisabeth no tiene agencia a nivel mecánico. Una vez más, ese mismo año *The Last of Us* nos dio primavera, con Ellie desobedeciendo

Elisabeth hace lo que Booker no para variar[[6]](#footnote-6), pero eso la limita y hace caer dentro de estándares de género, no por voluntad, sino por eliminación

Columbia no es tanto un lugar como un parque de atracciones[[7]](#footnote-7)[[8]](#footnote-8).

El blog de Adrian Chmielarz[[9]](#footnote-9). Los NPCs se comportan como en *Pokémon Rojo*

Resulta extraño ver voxáfonos por todas partes y que el juego trate el escenario con el mismo desorden que Rapture, una distopía caída en desgracia[[10]](#footnote-10)

A pesar de que *Infinite* pide que trates Columbia en relación 1:1, sigues pudiendo encontrar munición de rifle de asalto en una cesta o un sándwich perfectamente comestible en un cubo de basura

El desaprovechamiento de la violencia

Franklin dice que el contexto de *Infinite* hace que la agresividad de los PJs no sea creíble[[11]](#footnote-11), pero yo creo que podría ligarse a ideales fascistas[[12]](#footnote-12)

Como contra, Slate la caga al presentarte algo traumático a través de una serie de (supuestamente) entretenidos tiroteos

La violencia te insensibiliza en la peor manera posible. Como dice Alexander, “*no hay coreografía, sólo la inmediatez de la brutalidad*”[[13]](#footnote-13)

Ese mismo año salió *Far Cry 3* y mostró cómo hacer un juego que integre la violencia de manera atractiva en su texto. *Spec Ops: The Line*, otro coetáneo, tiene sus fallos, pero ahí está la escena del fósforo blanco

**Mucho tiro**

Las bases son buenas: un acercamiento de escasez que obliga a usar todo tu repertorio. Es, sobre el papel, similar a lo que busca *Breath of the Wild*. Ahora, el resultado…

*Bioshock* quería simplificar respecto a *System Shock 2*, además de ser más accesible y fácil, que pudieran vender y convertir en una franquicia[[14]](#footnote-14)

Como dice Franklin, esa simplificación afecta a los sistemas y hace del combate algo menos interesante[[15]](#footnote-15), mientras que antes podía perdonarse el *game feel* por eso

Antes el escenario era más dinámico, con vagones recorriendo los raíles[[16]](#footnote-16), pero los quitaron, seguramente por querer simplificar

Aprecio el esfuerzo con los mapas que no son galerías de tiro, pero acaban demasiado abiertos. No localizas al enemigo, pero ellos a ti sí

Tu poca movilidad y fragilidad te obligan a jugar de forma conservadora. No estoy solo cuando hablo sobre quedarme sin munición[[17]](#footnote-17)[[18]](#footnote-18)

*Resident Evil 4* lo hacía muy bien gracias al funcionamiento de los enemigos y que no siempre hay que matarlos a todos para ganar

En la dirección opuesta, *DOOM* mostró cómo hacer grandes arenas con muchos enemigos que aguantan. Su solución es que tienes el arsenal completo y muchas opciones de movimiento

Otros se han fijado en el sinsentido de mejorar armas[[19]](#footnote-19)[[20]](#footnote-20), pero para mí es más cuestión de redundancia (las ametralladoras y *Halo 4*)

Hay que mirar para *lootear*, a lo que te desvías de tu objetivo.[[21]](#footnote-21) Por eso *Halo* me funciona mejor: todos los *prompts* son armas, pero aquí no

Al *lootear* aparecen objetos, pero sólo puedes ignorarlo o tomarlo todo; es más *Cookie Clicker* que *System Shock*. Es instinto, es satisfactorio ver que los números subes, que tienes más. ¿De qué? Da igual

Ocurre algo parecido con los equipos y las mejoras de armas. Es satisfactorio porque mejoras, avanzas hacia algo, aunque apenas lo pienses

***Bioshock Infinite* y la política**

Esta es vuestra última oportunidad para iros

El gran problema es que *Infinite* confunde presentar una idea con comentarla[[22]](#footnote-22)

Irónicamente, el museo temático ofrece el mismo nivel de comentario: una serie de pasillos donde sueltan frases maniqueas intercaladas por tiroteos

Resulta más triste aún cuando aprendes sobre Wounded Knee y su contexto. Los nativos americanos eran puto aterradores, pero eso no quita que esto fuera una masacre

Vayamos a la escena de la pelota: no representa adecuadamente la presión y cómo se ve al otro. Matthewmatosis propone cedernos el control[[23]](#footnote-23), pero es un parche. Se cae en “el racismo es malo” sin ahondar

El tema que más presenta es la religión como refugio, como una cura peor que la enfermedad fanática, y ni siquiera llega lejos

Levine queriendo presentar ambos bandos

Según él, busca no tanto expresarse como “revelar motivaciones”[[24]](#footnote-24) o generar discusión[[25]](#footnote-25), comparando su juego a un test de Rorschach

La cosa es que, una vez revelada la motivación, no hace nada. Es la distancia de quien busca desenmascarar, no entender

*La Vaquilla*, *La Princesa Mononoke* y *The Wire* como ejemplos

Levine separa trama y política, diciendo que es fondo para la historia de personajes[[26]](#footnote-26), pero eso es caer en un error. *Mad Max Fury Road*

La indiferencia del cínico básico, de “todos son unos ladrones”

Levine habla sobre cómo las personas no estamos a la altura de nuestra propia ideología[[27]](#footnote-27), y ese es un tema fantástico, pero *Bioshock Infinite* cae en reduccionismos. No es precisamente *Dantón*

Lo triste es que, al final, las ideas más visibles son las que se filtran sin que el propio Levine se dé cuenta

Tu relación con las clases bajas es si les coses a balazos. A los saqueadores los trata como las ratas de *A Plague Tale*

[Acribillo a balazos] ¡Pero por favor, qué hacéis! ¿No sabéis que la violencia es el último recurso? No como mi violencia, esa tiene excusa porque soy un edgy boi

Ni siquiera desarrolla la idea final, sobre la falsa libertad del videojuego

*MGS2* lo da desde el principio, pero aquí no llega hasta demasiado tarde

El Tea Party y Occupy ocurrieron durante el desarrollo y cambiaron el rumbo de *Infinite*[[28]](#footnote-28), pero me pregunto hacia dónde, porque no parece que se fijara

BLM desde luego ha hecho que la representación de Vox Populi envejezca fatal

Levine se contenta con que hayan hablado bien de él en Breitbart[[29]](#footnote-29). Ya sabéis, la página de ultraderecha que impulsó la alt-right

Comparemos *Infinite* a otra de las grandes distopías… *Los Juegos del Hambre*

Tengo opinionesTM, pero la primera dice en una hora más sobre sus temas que *Bioshock Infinite* en las 10 horas que dura dice sobre nada

En realidad *Bioshock Infinite* me recuerda a *La Purga*, que se presenta con este rollo de la lucha de clases, pero al final es un pretexto para la violencia. Ni siquiera lo hace bien, y la primera película reduce a la clase baja a un tipo sin nombre, además de reafirmar al padre en el momento en que se convierte en un héroe americano escopeta en mano (te falta calle)

¿Por qué nos hicimos tantas pajas con *Bioshock Infinite* y pasamos de *Los Juegos del Hambre*? Bueno, porque *Los Juegos del Hambre* se presentaba como una obra para chicas adolescentes, así que vale menos. Y porque *Bioshock Infinite* es un videojuego, así que la barrera está más baja

***Bioshock Infinite*: el momento correcto en el medio correcto**

Mi primer encuentro con *Crash* (2005) y cómo pensé que era lo mejor que había visto.

*Bioshock* y su secuela tienen un aura especial. Son juegos de autor, inseparables de Ken Levine[[30]](#footnote-30), y en aquél entonces eso era raro

*Infinite* es importante por el contexto, las discusiones de entonces, la necesidad del videojuego como arte, la llegada de una nueva remesa de *bloggers* y youtubers

El infame análisis de Adam Sessler, representativo del *zeitgeist*

Yo dije “*si queremos que los videojuegos sean aceptados como algo serio, este es el camino*”. También hice chistes con querer hundir mi cabeza en los pechos de Elisabeth, así que no me escuchéis

La barra estaba en el suelo. *Deus Ex Human Revolution* es coetáneo, es incluso más pretencioso y estúpido y míralo

Leigh Alexander: “*no podemos ver que no funciona, que esta idea del videojuego es la perdición para los videojuegos*”[[31]](#footnote-31), pero reconoce que este es un momento importante; antes nos daba igual la disonancia ludonarrativa

El mismísimo Ed Smith, uno de los críticos más cínicos que conozco, dijo en 2014 que al menos “*se atrevió a sacudir el avispero*”, que “*hizo algo*”[[32]](#footnote-32)

No nos habíamos dado cuenta de que ya estaba ahí. Ahora que los he repasado, me doy cuenta de que Kojima era aún más brillante, de que Rockstar hablaba en GTA, pero esa no era la discusión *mainstream*.

Harold Newman: “*¿Cuándo fue la última vez que un videojuego te hizo pensar en la masacre de Wounded Knee?*”[[33]](#footnote-33). Todavía no tenemos uno

Seguramente *Infinite*, en lo que más nos influyó, fue aprender a que esto no se repitiera

Tristemente, no supo influir, y todavía hoy hay un segmento muy vocal que se aterroriza si mencionas la política en el videojuego

Más triste es que aún tenemos tantos videojuegos acobardándose a la hora de admitir que son políticos. Hasta David Cage decía que *Detroit: Become Human* va de roboces[[34]](#footnote-34), pero Ken Levine no. Él aceptó la naturaleza política de su videojuego[[35]](#footnote-35)

La sobrevaloración de *Bioshock Infinite* me recuerda a *Heavy Rain*, salvo que ahí pasó de ser un 10 a un 4.5 mientras que aquí pasa de un 10 a un 6. No es el fin del mundo

¿Queréis una buena obra distópica que resulte accesible y entretenida? Ved *Los Juegos del Hambre*. ¿Queréis un *shooter* frenético y ultraviolento? Jugad *DOOM*. ¿Queréis una historia de amor juvenil? Ved *BEASTARS*. TODO EL MUNDO HABLA COMO SI ACABASE DE LEER A NIETZSCHE Y NI SIQUIERA HAN ACABADO EL INSTITUTO. LA CONEJA CASI LE CHUPA EL PITO AL LOBO EN EL PRIMER CAPÍTULO. ¿NO OS PARECE LA MEJOR SERIE DE LA HISTORIA? NO. LA MEJOR PUTA SERIE DE LA HISTORIA ES *THE WIRE*, QUE ESTÁ EN HBO, COMPRAD HBO

1. VENEGAS, 2017: 91 – *Bioshock y el alma de Estados Unidos* [↑](#footnote-ref-1)
2. ALEXANDER, 2013 – *‘Now is the best time’: a critique of Bioshock Infinite* [↑](#footnote-ref-2)
3. FRANKLIN, 2013 – *Errant Signal – Bioshock Infinite (Spoiler)* [↑](#footnote-ref-3)
4. SMITH, 2014 – *Manufacturing discussion: Ken Levine reflects on Bioshock Infinite* [↑](#footnote-ref-4)
5. VENEGAS, 2017: 91 – *Bioshock y el alma de Estados Unidos* [↑](#footnote-ref-5)
6. VENEGAS, 2017: 92 – *Bioshock y el alma de Estados Unidos* [↑](#footnote-ref-6)
7. FRANKLIN, 2013 – *Errant Signal – Bioshock Infinite (Spoiler)* [↑](#footnote-ref-7)
8. ALEXANDER, 2013 – ‘*Now is the best time’: a critique of Bioshock Infinite* [↑](#footnote-ref-8)
9. CHMIELARZ, 2013 – [*The trouble with immersion or the opening of Metro: Last Light*](https://www.gamasutra.com/blogs/AdrianChmielarz/20130516/192311/The_Trouble_with_Immersion_or_the_Opening_of_Metro_Last_Light.php) [↑](#footnote-ref-9)
10. MATTHEWMATOSIS, 2013 – *Bioshock Infinite critique* [↑](#footnote-ref-10)
11. FRANKLIN, 2013 – *Errant Signal – Bioshock Infinite (Spoiler)* [↑](#footnote-ref-11)
12. ECO, 1995: 39, 51 – *Contra el fascismo* [↑](#footnote-ref-12)
13. ALEXANDER, 2013 – *‘Now is the best time’: a critique of Bioshock Infinite* [↑](#footnote-ref-13)
14. VENEGAS, 2017: 64 – *Bioshock y el alma de Estados Unidos* [↑](#footnote-ref-14)
15. FRANKLIN, 2013 – *Errant Signal – Bioshock Infinite (Spoiler)* [↑](#footnote-ref-15)
16. CROWBCAT, 2016 – *The Bioshock Infinite we never got* [↑](#footnote-ref-16)
17. FRANKLIN, 2013 – *Errant Signal – Bioshock Infinite (Spoiler)* [↑](#footnote-ref-17)
18. MATTHEWMATOSIS, 2013 – *Bioshock Infinite critique* [↑](#footnote-ref-18)
19. FRANKLIN, 2013 – *Errant Signal – Bioshock Infinite (Spoiler)* [↑](#footnote-ref-19)
20. MATTHEWMATOSIS, 2013 – *Bioshock Infinite critique* [↑](#footnote-ref-20)
21. FRANKLIN, 2013 – *Errant Signal – Bioshock Infinite (Spoiler)* [↑](#footnote-ref-21)
22. FRANKLIN, 2013 – *Errant Signal – Bioshock Infinite (Spoiler)* [↑](#footnote-ref-22)
23. MATTHEWMATOSIS, 2013 – *Bioshock Infinite critique* [↑](#footnote-ref-23)
24. SMITH, 2012 – *Director Ken Levine tackles the beast of America* [↑](#footnote-ref-24)
25. SMITH, 2014 – *Manufacturing discussion: Ken Levine reflects on Bioshock Infinite* [↑](#footnote-ref-25)
26. SMITH, 2014 – *Manufacturing discussion: Ken Levine reflects on Bioshock Infinite* [↑](#footnote-ref-26)
27. SMITH, 2012 – *Director Ken Levine tackles the beast of America* [↑](#footnote-ref-27)
28. SMITH, 2012 – *Director Ken Levine tackles the beast of America* [↑](#footnote-ref-28)
29. SMITH, 2014 – *Manufacturing discussion: Ken Levine reflects on Bioshock Infinite* [↑](#footnote-ref-29)
30. VENEGAS, 2017: 19 – *Bioshock y el alma de Estados Unidos* [↑](#footnote-ref-30)
31. ALEXANDER, 2013 – *‘Now is the best time’: a critique of Bioshock Infinite* [↑](#footnote-ref-31)
32. SMITH, 2014 – *Manufacturing discussion: Ken Levine reflects on Bioshock Infinite* [↑](#footnote-ref-32)
33. NEWMAN, 2013 – [*Bioshock Infinite review: Elevated Action*](https://techland.time.com/2013/04/09/bioshock-infinite-review-elevated-action/) [↑](#footnote-ref-33)
34. GRAYSON, 2017 – [*Despite political overtones, David Cage says* Detroit *is mostly about androids*](https://kotaku.com/despite-political-overtones-david-cage-says-detroit-is-1795939952) [↑](#footnote-ref-34)
35. SMITH, 2012 – *Director Ken Levine tackles the beast of America* [↑](#footnote-ref-35)