

Concepto General y Mecánicas

Outer Wilds es un juego de exploración de mundo abierto ambientado en un sistema solar atrapado en un **bucle temporal de 22 minutos**.

- **El Bucle:** Cada 22 minutos, el sol se convierte en supernova y destruye todo. Gracias a una estatua Nomai, tu memoria se transfiere al pasado, permitiéndote conservar lo aprendido.
- **Sin Progresión de Niveles:** No hay mejoras de armas ni estadísticas. La única forma de avanzar es a través de la **curiosidad y la información** que registras en tu cuaderno de bitácora.
- **Simulación Física Real:** Todo el sistema solar está simulado físicamente. Los planetas orbitan y rotan en tiempo real, y la gravedad afecta tu vuelo y tus saltos

El Sistema Solar (Planetas Principales)

Cada planeta tiene una mecánica única que cambia drásticamente durante los 22 minutos:

1. **Timber Hearth (Hogar de Madera):** Tu planeta natal. Un lugar pacífico con géiseres y minas. Aquí comienza tu viaje.
2. **The Hourglass Twins (Los Gemelos de Arena):** Dos planetas que orbitan muy cerca. La arena fluye de **Ash Twin** a **Ember Twin**, revelando estructuras ocultas en uno mientras entierra las del otro.
3. **Brittle Hollow (Hondonada Frágil):** Un planeta que se desmorona por dentro. En su centro hay un **agujero negro**. Los meteoritos de su luna volcánica golpean la superficie, haciendo que trozos del planeta caigan al vacío.
4. **Giant's Deep (Abismo del Gigante):** Un gigante gaseoso cubierto de agua con tornados masivos que lanzan las islas al espacio. Bajo su corriente eléctrica se esconde uno de los mayores secretos.
5. **Dark Bramble (Espinos Oscuros):** Los restos de un planeta devorado por una planta dimensional. Es un laberinto de niebla donde el espacio no funciona de forma lineal y donde habitan los temibles **peces ángel**.
6. **The Interloper (El Intruso):** Un cometa de hielo que oculta la tragedia que acabó con los Nomai hace miles de años.

Los Nomai y la Historia (Lore)

Los Nomai eran una raza nómada tecnológica que llegó al sistema siguiendo una señal más antigua que el propio universo: **El Ojo del Universo**.

- **El Proyecto Ceniza Negra (Ash Twin Project):** Fue su plan maestro para encontrar el Ojo. Necesitaban enviar datos 22 minutos al pasado, y para obtener la energía necesaria, ¡debían provocar que el sol explotara!
- **Fallo y Éxito:** Su plan falló en su época, pero miles de años después, el sol muere de forma natural, activando accidentalmente su antigua tecnología y atrapándote a ti en el bucle.

DLC: Echoes of the Eye

El DLC añade una capa de misterio totalmente nueva que ocurre "en paralelo" a la historia principal.

- **The Stranger (El Forastero):** Una megaestructura oculta (un mundo anillo) que no aparece en el mapa y es invisible a simple vista.
- **Los Habitantes (Los Owlks):** Una raza con aspecto de búho/alce que, a diferencia de los curiosos Nomai, tenían **miedo** del Ojo del Universo y trataron de ocultar su señal.
- **Mecánicas de Sigilo y Luz:** El DLC introduce el uso de linternas y un "mundo de ensueño" (simulación) donde las reglas de la realidad cambian y el terror aumenta.
- **El Prisionero:** Un personaje clave que sacrificó todo para que la señal del Ojo fuera libre por un breve instante, permitiendo que los Nomai la encontraran.

Curiosidades y Datos "Meta"

- **La Música:** Andrew Prahlow compuso la banda sonora. El tema principal se construye con los instrumentos de los astronautas que encuentras (banjo, armónica, flauta, etc.). Si usas tu señaloscopio y apuntas a todos a la vez, escuchas la melodía completa.
- **Desarrollo:** Empezó como una tesis universitaria de Alex Beachum antes de convertirse en un juego completo publicado por Annapurna.

- **Sin Marcadores:** El juego nunca te dice a dónde ir. Si ves algo extraño en el horizonte, puedes ir allí simplemente volando.

Nota para el jugador: Si no lo has terminado, trata de no buscar guías específicas. La magia de Outer Wilds es ese momento en el que "haces clic" y comprendes cómo funciona una pieza del rompecabezas.