

Celebrando treinta años de toda una leyenda

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgallego.com



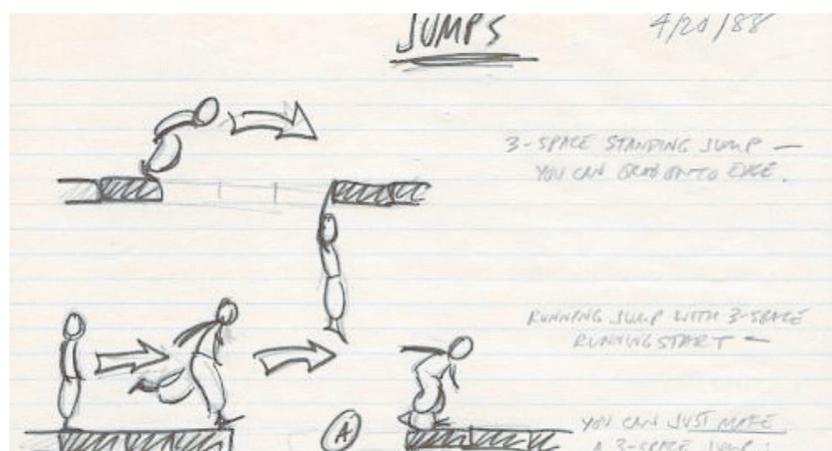
Durante la última década, muchos somos los que recordamos el famoso lema de Sir Francis Drake, Sic Parvis Magna, que significa: "La grandeza nace de pequeños comienzos", una frase que sirve perfectamente para describir lo que celebramos hoy. Y es que, hace más de treinta años que una de las sagas más icónicas de la historia de los videojuegos se forjó en uno de los lugares más comunes y humildes. Quién le diría a Jordan Mechner que las grabaciones en vídeo de su hermano en un aparcamiento o sus largas horas dedicadas en el Apple II del garaje de sus padres acabarían posicionándolo como uno de los pioneros de la industria por derecho y autor de uno de los mayores clásicos del mundo interactivo.

En efecto, Prince of Persia había nacido, y con él la revolución tanto dentro del género de plataformas y aventuras como en el desarrollo de videojuegos. Y no fue para menos, puesto que no solo su enfoque cinematográfico acabó marcando la forma de narrar historias en la industria para siempre, sino que sus magníficas animaciones aún a día de hoy siguen sorprendiendo gracias a la rotoscopia —técnica de animación empleada en películas como "Blancanieves y los siete enanitos", reemplazando los fotogramas de actores reales grabados con cámara por dibujos—.

Un clásico atemporal

El videojuego acabó convirtiéndose en un éxito y un clásico instantáneo, hasta el punto de recibir diversos reinicios que lo lanzarían a la cumbre, como la famosa trilogía de Ubisoft, Prince of Persia Las Arenas del Tiempo, y cosechando más de catorce millones de copias vendidas solo con la primera parte, recibiendo incluso una notable adaptación en el cine de la mano de Disney, aunque relegada al olvido tras el boom que supuso su sucesor, Assassin's Creed.

Es por todo esto que este libro que tenemos en las manos es tan especial, pues narra no las aventuras de un príncipe persa intentando cambiar su destino, sino las de un joven mostrando su punto de vista en plenos años ochenta durante el crecimiento de un sector todavía por florecer, un muchacho iniciándose en un camino lleno de peligros que



suponen la creación de un videojuego, plasmando todos y cada uno de los desafíos que tuvo que afrontar desde 1985 hasta 1993.

En este caso, este cuaderno no se limita a ser una detallada e interesante recopilación de los diarios de Mechner a lo largo de casi una década, sino que incluyen nuevo contenido, que van desde fotografías e ilustraciones durante su proceso creativo, arte conceptual y bocetos nunca vistos del propio creador para

el diseño de los niveles y de las animaciones del personaje, a múltiples anotaciones reales y comentarios del propio puño y letra de Jordan. Incluso ha asignado un capítulo especial al legado que el príncipe nos ha dejado a lo largo de los años y un huequito entrañable para todos aquellos fans a los que las hazañas del guerrero persa lograron marcar. Todo encuadrado en una edición de lujo de tapa dura que hará las delicias de cualquier coleccionista.

THE MAKING OF PRINCE OF PERSIA: JOURNALS 1985-1993 ILLUSTRATED EDITION

Autor: Jordan Mechner
Dimensiones: 22,6 x 16 x 3,6 cm
Material: Tapa dura
Idioma: Inglés
Páginas: 336
Precio: 20 dólares

En resumen, "The Making of Prince of Persia: Journals 1985-1993 Illustrated Edition" no es un libro cualquiera o común en el mercado, se trata de uno de los mejores, por no decir único, libro que realmente recopila de principio a fin todo el proceso de desarrollo de un videojuego, y todo desde el punto de vista del propio creador.

Además, ilustra a la perfección no solamente las dificultades con las que cualquier desarrollador se encuentra, sino un momento de la época en la que los videojuegos comenzaban a tener cada vez más relevancia en la sociedad, hasta acabar siendo los referentes actuales en la industria del ocio.

Edición de lujo

Una edición de lujo para cualquier fan tanto de la franquicia como de los videojuegos en general, y un imprescindible para cualquiera que desee conocer los secretos que se esconden tras los orígenes del joven de Arabia.

Despertad, arenas del tiempo, el príncipe ha regresado.



Playstation Showcase 2021

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgallego.com



Había sido un año bastante duro para todo el mundo, y es que el Covid no solo nos sigue afectando a todas nuestras vidas, sino también al desarrollo del videojuegos, haciendo que casi todos los proyectos planeados para este año acabasen siendo desplazados a 2022: Hogwarts Legacy, Horizon Forbidden West, Prince of Persia Las Arenas del Tiempo Remake, Lord of the Rings: Gollum, Knights of Gotham, Warhammer, Dying Light 2 Stay Human, y podríamos continuar con la lista interminable que parece no hacer sino crecer día a día, haciendo casi temer por el destino de cualquier título que tengamos planeado para este 2021.

Esto hizo que muchísimas empresas fueran con pies de plomo a la hora de anunciar fechas de lanzamiento o incluso de presentar nuevos proyectos, lo que a su vez causó una alta escasez de eventos propios de las compañías para presentar nuevo contenido. Pero el pasado 9 de septiembre, Sony por fin rompió su silencio con un nuevo Playstation Showcase que prometía nuevos anuncios y sorpresas.

Previsiones

Y bien, ¿cuál ha sido el resultado? Pues lo cierto es que nos encontramos con muchos haces de luz y oscuridad:



Por una parte, ya de primeras se hizo más corto de lo que debería, pues tras tantísimos meses de espera, 40 minutos de retransmisión sabían a muy poco, a lo que no ayudaron

para nada los más de cinco minutos de presentación desperdiciados en anuncios publicitarios.

Además de que más de la mitad de ésta se utilizó para mostrar o bien

videojuegos que ya nos conocíamos al dedillo de presentaciones anteriores –Deathloop, Rainbow Six Extraction y Guardians of the Galaxy– y hasta remasterizaciones bastante innecesarias, como Alan Wake, GTA V y Uncharted, siendo los mejores ejemplos. Siendo títulos ya conocidos, no tenía ningún sentido mostrarlos de nuevo en un programa tan corto que se suponía que era para mostrar cosas nuevas.

Presentación

Sin embargo, por fortuna, había luz al final del túnel, y es que aunque el evento tardó en arrancar, después iba directo, sin charlas, mostrando título tras título, y casi todo gameplay.

Pero sin duda lo mejor fueron las sorpresas que nos encontramos, desde el sable láser de Reeve hasta las garras de Adamantium de Lobezno: sí, habéis oído bien, y es que se anunciaron de forma oficial los nuevos videojuegos de Playstation, desde el remake del clásico de 2003, Star Wars Caballeros de la Antigua República, pasando por la esperadísima secuela de Spider-Man para 2023 junto a la confirmación de Insomniac al mando de un videojuego de Wolverine. Confirmaron la fecha de lanzamiento de Gran Turismo Sport para marzo, y, como no podía ser de otro modo, nuestro dios de la guerra favorito cerrando la conferencia por todo lo alto mostrándonos lo que está por venir en un gameplay espectacular y completo de God of War Ragnarok, dejándonos los dientes bien largos para 2022, donde junto a Aloy, nos demostrarán por qué son los referentes e iconos de Playstation.



Ratchet y Clank estrenan PS5 por todo lo alto

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgalego.com



Por fin en Game Over hemos conseguido dar el salto a la nueva generación, y qué mejor manera que estrenar este nuevo ciclo con la última joya de Insomniac Games, los maestros detrás de sagas tan icónicas como Spyro, Resistance, Sunset Overdrive y los recientes Spider-Man y Miles Morales – siendo el último el juego de estreno con la última consola de Sony. Y, cómo no, dicha joya no podía ser otra que una protagonizada por la pareja más icónica de la desarrolladora, Ratchet y Clank, que nos han llevado de la mano en aventuras intergalácticas a base de saltos y disparos desde la edad dorada de PS2 hasta la actualidad, con más de una decena de títulos a sus espaldas, y si bien en PS4 conseguimos disfrutar de un magnífico reinicio, hacía ya muchísimo tiempo que no gozábamos de la continuación de la saga principal. Pero todo eso cambia hoy, puesto que Una Dimensión Aparte continúa la gran aventura, ¿estáis preparados para viajar a una nueva dimensión?

Otra realidad

Una Dimensión Aparte es una continuación directa de Into The Nexus –última entrega lanzada en PS3 en 2013–, donde Ratchet y Clank, héroes intergalácticos ya retirados desde hace tiempo, celebran un reencuentro, pero todo se tuerce cuando su

antiguo enemigo, el Doctor Nefarius, vuelve a las andadas, creando una catástrofe interdimensional, separando a sus amigos y enviándoles a una dimensión paralela donde él ha triunfado y doblgado a toda la galaxia. Con este nuevo problema, nuestros héroes deberán realizar una carrera contra el tiempo para estabilizar las dimensiones y regresar a casa, aunque no estarán solos, pues contarán con la ayuda de Rivet y Kit, las versiones alternativas de nuestros héroes en este universo.

Con esta nueva trama de fondo, Insomniac marca un punto de inflexión en la franquicia que sirve de punto de partida tanto para los ya conocedores de la saga como de los

nuevos rangers intergalácticos tanto a nivel argumental como jugable, recogiendo todas las lecciones aprendidas de los videojuegos anteriores con una base de plataformas, exploración y disparos salteados con puntuales carreras e ingeniosos puzzles, pero ahora con un ritmo muchísimo más frenético y sobre todo con muchas escenas técnica y jugablemente impactantes que no pueden evitar recordarnos a geniales y épicos momentos de Nathan Drake o Peter Parker, aunque con giros de tuerca que los hacen más originales y propios del mundo de nuestro lombax favorito y, cómo no, demostrando la potencia de la consola gracias no solo a unos gráficos, animaciones, iluminación, colores y detalles que nada tienen que envidiar a Disney Pixar, sino a la carga instantánea de los escenarios que ofrecen las principales novedades de esta entrega: los saltos dimensionales, las nuevas armas y la más llamativa, la nueva protagonista jugable, Rivet, que si bien goza de una grandísima personalidad y geniales diseños de niveles en los que sale, lamentablemente no tiene casi ninguna diferencia a su compañero Ratchet a la hora de jugar, desaprovechando una oportunidad de darle habilidades únicas para hacer sus experiencias un pelín más diferentes. Con todo, la gran variedad y amplitud tanto de situa-

ciones jugables como de planetas y actividades por hacer, consigue que nos olvidemos de cualquier pero que le podamos poner a la aventura, que nos mantendrá pegada al sofá durante las más de 20 horas que nos lleve completarla al 100%, sin mencionar los demás secretos y modos de juego desbloqueables como las legendarias armas omega y el modo desafío, ofreciendo no solo una duración más que adecuada, sino grandes elementos rejugables.

El verdadero salto generacional

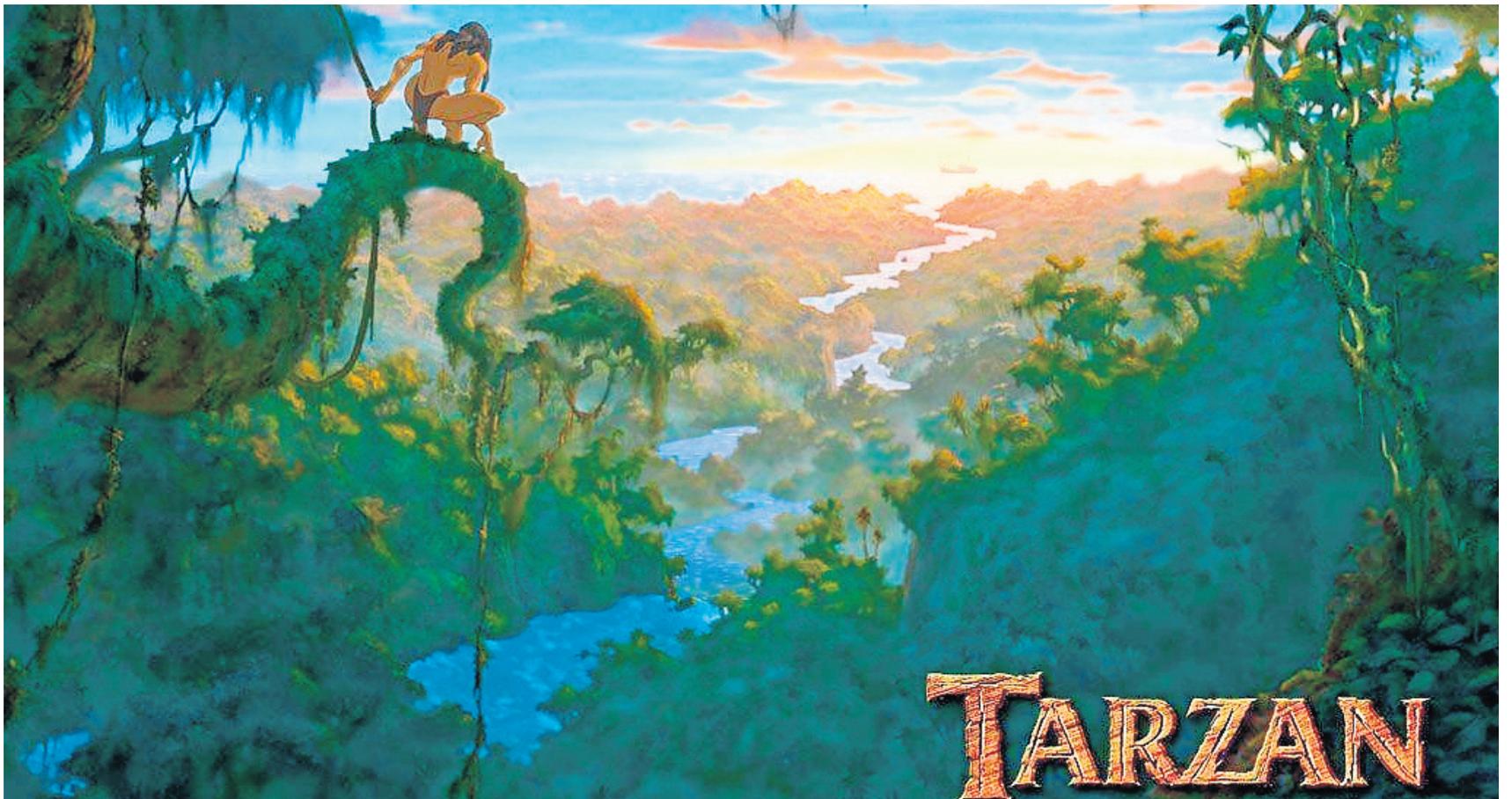
En definitiva, Ratchet and Clank Una Dimensión Aparte es fácilmente el trabajo más ambicioso que hayamos visto de Insomniac hasta la fecha: puede que no reinvente ninguna fórmula ni que ofrezca muchas novedades, pero han sabido cómo adaptar una saga clásica a la actualidad y sorprender, demostrando por qué esta saga se mantiene como una de las franquicias más queridas de la familia Playstation, y de la que solo podemos desear que Jak and Daxter y Sly Cooper también gocen en el futuro de la misma salud y el mismo retorno triunfal que nuestro querido lombax y robot han podido gozar. El primer y verdadero gran motivo por el que comprarse una Playstation 5.

¿Listos para salvar la galaxia una vez más?



RATCHET AND CLANK: UNA DIMENSIÓN APARTE

Desarrolladora: Insomniac
Distribuidora: Playstation Studios
Género: Acción y aventura, plataformas
Modos de juego: Un jugador
Dificultad: Media
Duración: 12 horas mínimo, 20 para el 100%
Plataformas: PS5
Precio: 79,95 €



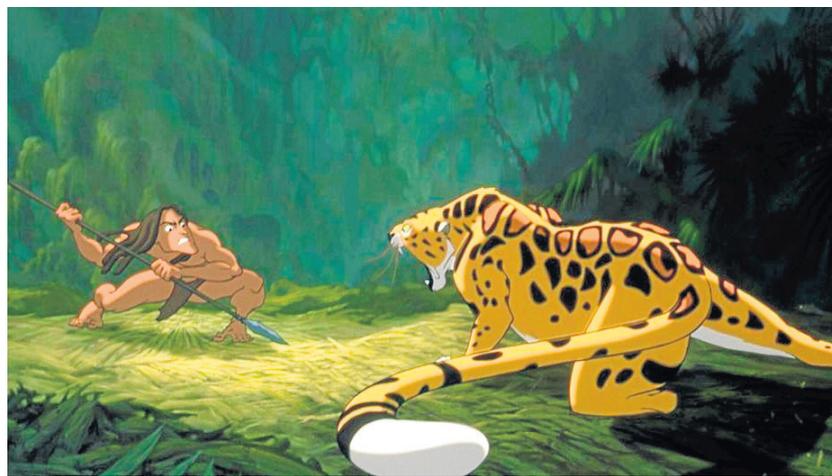
Two worlds, one family

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgallego.com



En una época donde la compañía del ratoncito más famoso del mundo está dominando los medios audiovisuales con mano de hierro y dejando de lado su esencia a base de exprimir sus glorias pasadas en forma de versiones de acción real, es imposible no pararse y mirar atrás para recordar mejores tiempos. Si bien es cierto que en la última década tanto Disney como Pixar nos han deleitado con grandísimas obras en tres dimensiones, desde el cuento de Rapunzel en "Enredados" y la leyenda de Mérida en "Brave" (Indomable) hasta la actualidad con sus últimos largometrajes como "Raya" y el último "Dragón y Luca", son muy pocas las que han logrado alcanzar o siquiera rozar la calidad y magnitud de su primer renacimiento. Una época dorada en la que Disney supo reinventarse y llevar más allá la técnica de animación tradicional, que comenzó con "La Sirenita" en 1989 y terminó con "Tarzán" en 1999, cerrando de esta forma una década legendaria en la historia de la animación.

De hecho, la adaptación del libro escrito por Edgar Rice Burroughs fue la película más exitosa de dicha etapa, solamente superada por el ya de sobra conocido fenómeno que fue "El Rey León", primer largometraje ori-



ginal de Disney. Pero, ¿qué fue lo que hizo que la película fuese tan especial? Pues adentrémonos en la jungla, pero cuidado: las cosas hoy cambian y peligro vas a encontrar.

Pon tu fe en lo que más creas

Después de perder a su hijo, Kala, una gorila, encuentra un bebé abandonado en una cabaña, y a pesar de la oposición del líder, Kerchak, lo adopta como a su propio hijo, al que llama Tarzán. De este modo vemos cómo el joven se adapta a su nuevo hábitat utilizando su inteligencia y capacidad de imitar los movimientos y costumbres de todos los animales de la jungla.

Pero todo cambia cuando una expedición se adentra por primera vez en la selva, haciendo que el mundo salvaje y humano choquen, y planteando al muchacho las pre-

guntas más importantes de su vida: quién es y a dónde pertenece.

Con esta trama de fondo, el equipo creativo recogió el material original de su autor centrándose en aspectos que ninguna otra película podía haber mostrado entonces, tanto a nivel narrativo como artístico, y es que desde el punto de vista argumental se centra en la importancia de la familia y las distintas dinámicas y dificultades materno-filiales que todos hemos vivido en algún momento, siendo una de las películas más íntimas con el sello de Mickey Mouse, gracias a una serie de personajes creíbles, profundos, y bien escritos.

Y como no podía ser de otro modo, desde la perspectiva de la animación, los artistas lograron captar una versión fiel y a la vez única del personaje gracias a genios tan grandes como Glen Keane, ilustrador, dibujante y

animador de películas tan icónicas como "La Sirenita" y "La Bella y la Bestia", que no solo consiguió captar la esencia salvaje del personaje, sino que se inspiró en las acrobacias de su hijo con el monopatín para mostrar a Tarzán deslizarse por los árboles de la jungla con una fluidez y destreza que le sería imposible a ningún actor de carne y hueso, algo que solo este medio único podía ofrecer.

Lo mismo se puede decir de su bellísima dirección artística mezclando las técnicas de animación 2D y 3D de la época para crear unos escenarios profundos, creíbles y exóticos. Obviamente tampoco nos podemos olvidar de la legendaria banda sonora de Mark Mancina y, cómo no, las inolvidables canciones de Phil Collins, desde "Dos Mundos" hasta "En Mi Corazón Estarás".

Un ser, dos mundos son

En definitiva, mencionar la versión de Tarzán de Disney no es solo hablar de uno de sus mejores y lamentablemente últimos largometrajes hechos con animación tradicional, sino de una de las mejores adaptaciones del personaje con el que Burroughs consiguió conquistar al mundo con la leyenda del hombre mono. Quién sabe si ahora que la obra ha pasado a ser de dominio público, volveremos a ver al eslabón perdido.

¿Volverá Disney alguna vez a sus orígenes, o seguirá en su empeño de hacer live actions? Solo hay una cosa clara. Te guiará tu corazón y decidirá por ti.

Miles Morales da el salto a la nueva generación

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgallego.com



Estamos en una época especial que solo ocurre una vez cada 7 años en esta industria, y es que tanto Sony como Microsoft lanzan sus nuevas consolas para darle la bienvenida a la nueva generación, pero no por ello quiere decir que no tengamos nada aún por gozar también en nuestras plataformas actuales, como es el caso de PS4: tras disfrutar de un año increíble lleno de lanzamientos excelentes, como Dreams, The Last of Us Parte II y Ghost of Tsushima, Insomniac Games se une a la fiesta lanzando un spin off intergeneracional que continúa la historia de su último gran éxito basado en el superhéroe arácnido de Marvel, quien esta vez, le deja el relevo a Miles Morales, protagonista de su propia serie de cómics desde 2011 y de la reciente película ganadora de un óscar Un Nuevo Universo. Pero, ¿estará a la altura de Peter Parker? Pues descubramoslo, Manhattan nos espera.

SÉ TÚ MISMO

Seis meses después de descubrir sus nuevos poderes, Miles Morales ha estado bajo la tutela de Peter Parker para convertirse en Spider-Man. Sin embargo, tras un desastre ocurrido en plena Navidad donde descubre sus nuevas y únicas habilidades eléctricas, Miles se ve forzado a encargarse él solo de la ciudad durante la ausencia temporal de su mentor, en una conspiración donde no solo su hogar se verá asolado por una guerra de bandas entre los Underground y Roxxon, que luchan por el control de Harlem, sino que la vida de su alter ego y su pasado acabarán cruzándose, obligándole a elegir entre su lealtad hacia su familia y amigos, y a la nueva responsabilidad que tiene sobre los hombros, encontrando en el proceso su propia identidad. De esta forma, Miles Morales se presenta como un spin off que cuenta la interesante a la vez que breve pero intensa trama con un carismático protagonista que no tiene nada que envidiar a Parker y con unos personajes secundarios y villanos no solo interesantes sino muy humanizados y complejos, en un desarrollo que mantiene el interés y cuyo ritmo sigue aumentando



hasta su épico final.

A nivel jugable nos encontramos con el mismo planteamiento del original, con Manhattan como mundo abierto donde tenemos múltiples misiones y actividades por hacer, todas variadas, intensas, breves pero divertidas, en las que hasta las más sencillas aportan tanto a nivel de gameplay como de narrativa, y donde decide expandirse añadiendo nuevos enemigos, nuevas habilidades y nuevas misiones para aportar una mayor variedad, e incluso se esfuerza en mejorar aquellas cosas que quedaron por pulir en el juego de 2018, como unos mejores sistemas de puzzles y mejores enfrentamien-

tos contra jefes finales, que junto con su fórmula que mezcla acción, aventura, combates, plataformas y sigilo, se convierte fácilmente en otro título referente en el género de superhéroes dentro del mundo de los videojuegos. Incluso su apartado gráfico y técnico lo lleva a otro nivel con un mayor detalle en los modelados de los personajes, nuevas y sorprendentes animaciones, la increíble iluminación, efectos de luz y partículas, así como un sobresaliente apartado sonoro y un doblaje al castellano excelente. Las únicas pegadas que se le pueden poner es que resulta excesivamente continuista y respecto al primero – algo normal teniendo en cuenta que se ha desarrollado en menos de dos años –, que no es tan largo y algún que otro bug muy puntual que tiene fácil solución y que para nada arruina la experiencia final.

DEMUESTRA TU GRANDEZA

En resumen, Spider-Man Miles Morales es un más que digno spin off y secuela al mejor videojuego de nuestro amigo y vecino: no resulta innovador y no es tan largo, pero desde luego le sobra calidad para mirar cara a cara a su antecesor y entretenernos a la vez que nos deja los dientes largos para su secuela.

Es hora de dar tu salto de fe, Miles.

MARVEL'S SPIDER-MAN MILES MORALES



Desarrolladora: Insomniac Games
Distribuidora: Playstation Studios / Sony Interactive Entertainment
Género: Acción y aventura, mundo abierto

Modos de juego: Un jugador
Dificultad: Media

Duración: 8-10 horas la historia principal, 25 para el 100%

Plataformas: PS4, PS5

Precio: 59,95 en PS4 y PS5, 79,95 en edición Ultimate para PS5



La nueva joya de animación

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgallego.com



El equipo de Sony Animation Studios ya consiguió demostrarnos cómo en tan solo un año podían dar un salto de calidad astronómico, pasando de hacer una de las peores películas que se recuerdan como eran las de los Emojis, a hacer una cinta ganadora del Oscar que revolucionó de nuevo la animación en tres dimensiones con Spider-Man: Un Nuevo Universo.

Y hoy, más de dos años y medio después, el equipo vuelve derecho a hacer historia con su última obra: Los Mitchells vs Las máquinas, una cinta de animación liderada por directores y creativos que hicieron las series de animación 2D en televisión más importantes de la última década que, al igual que hicieron con aquel pueblecito tan querido de Oregón, en este caso nos llevan en un viaje repleto de risas y emociones por igual.

¿Estais listos para salvar el mundo? ¡A ver esas manos!

La familia contra el mundo

La historia que nos plantea la película originalmente conocida como Connected trata sobre una familia normal y corriente que muestra sus problemas cotidianos a la hora de estrechar lazos, en especial Katie, la protagonista de la historia, con su



padre, justo cuando ella se marcha a estudiar a una universidad cinematográfica, motivo por el cual emprenderán un viaje por Estados Unidos para lograr reconectar.

Pero todo plan realizado se irá al traste cuando la tecnología se subleve, esclavice y atrape a todo humano que quede con vida, dejando a esta alocada familia como última esperanza para salvar a la humanidad. ¿Qué podría salir mal?

Como se puede apreciar desde el primer minuto, es obvio que estamos ante una comedia familiar, aunque con un humor fantástico, fresco e ingenioso que no solo rescata todo lo aprendido de magníficas series como Gravity Falls –cuyo co-creador es director de esta película y su director participó como consultor creativo en la producción de esta cinta–, sino que

además aporta su propio grano de arena derrochando amor por el cine y el género de animación, así como a cualquier estudiante que haya trabajado o soñado con dicha carrera, además de hacer una acertada crítica social a las tecnologías actuales.

Pero no os dejéis engañar, esta película no es cosa exclusiva de risa, puesto que guarda mucho corazón entre tantas bromas, gracias a unos personajes muy bien escritos y marcados con un gran desarrollo y sobre todo en situaciones realistas, tratando temas y relaciones paterno y fraterno filiales de forma magistral que a más de uno le hará soltar una lágrima.

Y todo esto sin contar la increíble y espectacular animación donde no se limitan a recoger el testigo de Into the Spider-verse donde Miles Mora-

les nos hizo caer de la butaca, sino que ahora lo llevan a un paso más allá mejorando no solo la técnica de mezclar la animación tradicional con el 3D, sino una combinación de planos y todo tipo de técnicas que van desde los clásicos sketches y trazos a mano hasta el stop motion, haciendo que, junto a la preciosa gama de colores elegida, absolutamente cada plano de la película resulte desbordante y sea una obra de arte en sí, que englobado con una gran banda sonora, haga una obra prácticamente redonda.

Lástima que Netflix en España siga patinando y cambiando el doblaje profesional de actores y en su lugar pongan a famosos que, aunque se nota que lo intentan, no saben poner voces adecuadas, por lo que esta película, al igual que Klaus en su día, es cien por cien recomendable verla en su idioma original para disfrutarla en todo su esplendor.

Conectados

En definitiva, Los Mitchells contra las Máquinas no se limita a repetir el éxito que Peter Parker y Miles marcaron en 2018, lo lleva a otro nivel inconcebible en una historia llena de risas y lágrimas y con una técnica que desborda amor y talento por los cuatro costados hacia toda la animación. Fácilmente la mejor película que llevamos de 2021 y una de las mejores películas de animación de la última década.

Una carta de amor hacia el cine y para todos los que aún soñamos con formar parte de él.



El Rey León, 26 años dominando el cine de animación

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgalego.com



Descubramoslo en este análisis. Pero seguid al viejo Rafiki, él conoce el camino.

EL CICLO SIN FIN

Han pasado más de 26 años desde que Disney nos invitase a encontrar nuestro gran legado, y desde entonces ninguna otra cinta ha logrado ocupar el hueco que desde entonces ha llenado el corazón de muchos que nos criamos bajo los grandes reyes del pasado, siendo fácilmente el clásico por excelencia de la compañía de Mickey Mouse: la historia de Simba, el cachorro de león que lucha por ocupar su puesto en el gran ciclo de la vida, se ha convertido desde entonces en una historia universal que ha inspirado a cientos, miles de nuevos relatos, manteniendo su liderazgo como la película de animación tradicional más taquillera de la historia, y que ha ido expandiendo su universo: su maravilloso musical, varias secuelas en vídeo y series completas de televisión, su reciente live action en animación 3D, etc, y es por ello por lo que es vital la introducción de los clásicos a las nuevas generaciones. Pero, ¿qué es lo que hace a esta película de animación tan especial?

El sol surge lentamente en el firmamento mientras un energético canto despierta a los animales de la sabana, que poco a poco se dirigen a la icónica roca del rey, donde el chamán babuino Rafiki, presenta en sus brazos al recién nacido Simba, un cachorrito que, sin saberlo todavía, está destinado a ocupar el trono de su padre, el gran rey Mufasa. Pero una amenaza interna se cierne sobre la familia real en la forma del traicionero hermano del rey, Scar, quien hará lo que sea necesario para conseguir el poder.

Simba deberá recorrer el difícil camino que es la vida, y a la hora de la verdad, ser capaz de asumir la responsabilidad de continuar su legado, tocando temas paterno-filiales, la espiritualidad y el duro proceso de hacerse mayor, tomar las riendas del destino al que cada uno le es otorgado en este mundo y aceptar su deber, entendiendo y transmitiendo el legado de nuestros antepasados, continuando el ciclo que jamás llegará a tener fin.

Inspirada por obras como Bambi, la vida de Moisés o una de las obras



más importantes de Shakespeare, Hamlet, El Rey León es una cinta atemporal que aún tras más de veinticinco años no solo sigue cautivando a millones de personas por su maravillosa historia y carismáticos personajes, sino por una animación tradicional sobresaliente que a día de hoy sigue asombrando e incluso compitiendo con las técnicas actuales, con una increíble representación de África y su cultura que, junto a la intensidad de sus colores y bellos paisajes, sentimos que estamos allí sin movernos del salón.

Si ya a nivel narrativo y técnico es impecable, la guinda del pastel está en su excelente apartado sonoro, que va desde su doblaje, donde destaca la increíble interpretación del fallecido

y legendario Constantino Romero como Mufasa, hasta su magnífica banda sonora, desde las composiciones más poderosas y emotivas jamás creadas por el genio músico y compositor Hans Zimmer, así como las canciones escritas por la mismísima estrella Elton John, con canciones maravillosas como "The Circle of Life", "Can't wait to be King" y, por supuesto, la ganadora de un óscar, "Can you feel the love tonight".

RECUERDA QUIÉN ERES

En definitiva, hablar del Rey León no es meramente criticar una película, o siquiera hablar del mayor clásico que Disney haya creado jamás, es hablar de un fenómeno cultural, una leyenda en la historia de la animación que, al igual que el tema que nos transmite su magnífico relato, no envejece nunca, una lección y reflexión sobre cómo todos y cada uno de nosotros tenemos nuestro lugar en el mundo, sobre las dificultades que tenemos que afrontar para encontrarlo, y cómo de una forma u otra, nuestras acciones y responsabilidades afectan a todos los que nos rodean, y con ello, recordar las enseñanzas de aquellos que nos han precedido para mantener su legado vivo en el mundo.

Recuérdalo.



Los zombies invaden Madrid: presentan Days Gone para PS4

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgalego.com



Desde la celebración del E3 de 2016 no han sido pocas las grandes producciones que Sony ha estado lanzando, desde The Last Guardian, Horizon Zero Dawn y Uncharted El legado perdido hasta Shadow of the Colossus, God of War, Detroit Become Human y Spider-Man, todos ellos títulos que hemos disfrutado a cada segundo y que tanto el público como la industria han sabido valorar y algunos, como la última odisea de Kratos, que se ha coronado como uno de los juegos más premiados de la última generación, o la aventura de Peter Parker, que se ha convertido en el videojuego de superhéroes más exitoso de los últimos quince años.

Entre todos estos títulos estaba uno recién mostrado al público, Days Gone, un nuevo videojuego de supervivencia en un mundo abierto en el que todo lo que nos encontremos nos resultará hostil, y en el que nuestro protagonista, Deacon, un motero atormentado por su pasado antes de que una epidemia acabara con la humanidad convirtiéndolos en engendros, deberá luchar para seguir con vida un día más.

Dicho viaje por el infierno de Oregón se presentó el pasado 28 de febrero en Madrid, en un evento especial realizado por Playstation



España en la sala Impact Hub, donde tuvimos el placer no solo de probar durante tres horas la última versión del videojuego, sino de conocer a los miembros del equipo desarrollador, Bend Studio, que han estado trabajando durante seis años en él, y a su director creativo, John Garvin, además de contar con la participación de Claudio Serrano, conocido doblador tanto en el mundo del cine como en el de los videojuegos y que dará vida al protagonista de este desgarrador relato interactivo.

Pero todo esto solo es la punta del iceberg: ¿queréis escuchar el resto? Pues reuníos con nosotros en el campamento base, pero cuidado, un peligro acecha en cada esquina.

El mundo a por ti

En esta celebración tan divertida como impactante, no solo gozamos de la compañía de grandes creadores

del sector, también pudimos realizar diferentes y divertidas actividades, desde tatuajes hasta posar con la moto de Deacon, e incluso conseguir nuestra propia placa de matrícula personalizada.

Pero cómo no, el mayor protagonista del evento fue el propio juego, que tras probar durante unas tres horas totales, no cabe duda de que estamos ante un título que no nos dejará descansar hasta que lo acabemos: su mundo abierto se siente vivo, orgánico, cambiante y, sobre todo, peligroso, debido a que en cualquier momento podemos ser atacados tanto por engendros como por otros supervivientes e incluso por animales infectados.

Como ayudas principales contamos con nuestra moto, armas y recursos que deberemos modificar y mejorar, todo a la vez que completamos misiones que nos desvelan tan-

to la situación actual de Deacon y sus compañeros como su triste pasado en una trama que lleva como mínimo unas treinta horas completar, sin tener en cuenta las múltiples tareas y actividades secundarias que, seguramente y como poco, duplicarán su duración.

Todo ello realizado con una carga narrativa bien marcada desde el primer momento que cogemos el mando, y no es para menos, puesto que contará con hasta seis horas de cinemáticas.

El próximo héroe de Playstation

Después de ser uno de los afortunados que ha podido jugarlo dos meses antes de su lanzamiento, la demo que hemos probado no hace sino remarcar las palabras de su director, que aseguraba que este no solo era el proyecto más ambicioso de toda la historia de la desarrolladora –creadores de grandes sagas como Syphon Filter e incluso Uncharted: El Abismo de Oro– sino que estaban esforzándose en lograr que Deacon pudiese destacar como uno de los grandes héroes de Playstation como Drake, Aloy, Kratos, Spidey, Trico, Ratchet y compañía, que han brillado con luz propia durante el ciclo actual.

¿Estáis deseosos de poder viajar a Oregón también? Pues no os preocupéis, porque la espera no se hará muy larga, ya que el videojuego llegará a tierra firme el 26 de abril de este año. Pero id preparando vuestro transporte y suministros, porque, como nos han recordado, en este mundo nosotros somos las presas.

Juega en casa: La nueva iniciativa de Playstation

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgalego.com



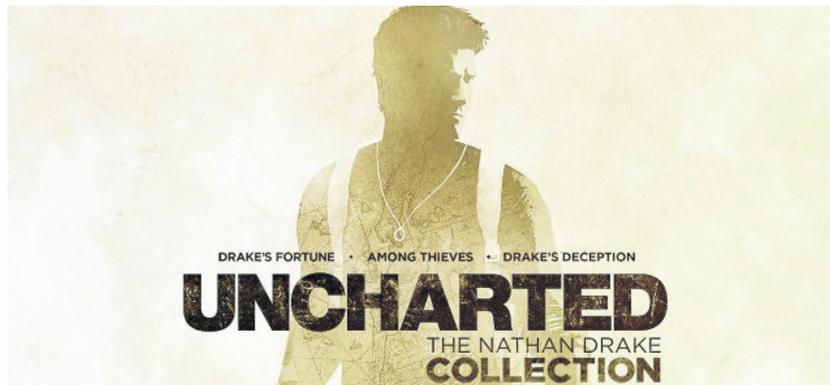
En estos duros tiempos que estamos viviendo a nivel mundial, los videojuegos están siendo nuestra principal vía de escape, una ventana que nos permite viajar a otros mundos justo cuando en la vida real es cuando se nos exige permanecer en casa por el bien de todos. Por ello, hay múltiples compañías que, para combatir esta situación, intentan hacernos el confinamiento de forma más amena. En este caso, Playstation ha lanzado su iniciativa Play at Home, que nos invita a quedarnos en nuestro hogar a jugar ofreciendo dos títulos totalmente gratuitos que si hemos adquirido entre el 16 de abril y el 6 de mayo, serán nuestros para siempre.

Entre esta selección tenemos dos clásicos totalmente opuestos, pero ambos auténticas joyas de su género, y cuya temática es perfecta para ayudarnos a llevar mejor nuestra estancia.

El viaje en el desierto

En primer lugar, tenemos Journey, un título fuera de lo común en el sentido literal de la palabra, ya que no busca la acción, la adrenalina o el entretenimiento, sino evocar los sentimientos más profundos de nuestra alma invitándonos a recorrer una odisea personal a través del desierto en el que a cada paso que damos nos deja maravillados por la belleza visual y sonora que nos envuelve en este viaje espiritual y mágico que, por muy increíble que parezca, resulta único y especial para cada uno de nosotros.

A lo largo de la corta pero enigmática aventura controlamos a un nómada mientras avanzamos a lo largo de desiertos y diferentes ciudades enterradas en la arena que nos encontramos al paso y exploramos los secretos y enigmas que encierran. Su obra opta por la simpleza y el arte minimalista y escoge formas y colores primarios para dotarla de una belleza y naturaleza única, destacando no solo la hermosura de sus tonos vivos y cálidos, sino el equilibrio perfecto que alcanza entre el diseño de personajes y entornos sacados directamente de un libro de arte o película de animación junto al realismo y tratamiento de la luz del sol y las físicas de la arena, sintiendo cada grano y partícula del mismo



desierto. Todo esto junto a una banda sonora melancólica y emotiva que enamoran sin remedio, haciendo que Journey nos sumerja de lleno en este camino místico que todos deberíamos recorrer al menos una vez.

La búsqueda de la grandeza

En segundo lugar y no menos importante, tenemos Uncharted: The Nathan Drake Collection, un paquete que recopila la galardonada trilogía original de las aventuras de Nate –El Tesoro de Drake, En El Reino de los Ladrones y La Traición de Drake– en una remasterización notable de todas sus andanzas que comenzaron

en Playstation 3, siendo fácilmente no solo el referente actual en el género de acción y aventura que ha llegado a desbancar a la mismísima Lara Croft en sus últimas búsquedas del tesoro, sino fácilmente una de las mejores trilogías de videojuegos de la pasada generación. Todo ello gracias no solo a unos gráficos que aún a día de hoy siguen impresionando, sino a unos personajes carismáticos y bien escritos, una narrativa marcada y adecuada que adapta historias del estilo de Indiana Jones a la era moderna y sobre todo a una jugabilidad explosiva que mezcla exploración, acción, plataformas, puzzles,



JOURNEY

Desarrolla: That Game Company, Santa Mónica Studios
Distribuye: Sony Interactive Entertainment, That Game Company
Género: Aventura
Modo: 1 jugador
Dificultad: Fácil
Duración: 2 horas
Plataformas: PS3, PS4, PC
Precio: 19,99 € (gratis en Playstation Network para PS4 de forma temporal)

combates, tiroteos, conducción y momentos jugables que hasta hace poco eran impensables o imposibles de realizar a nivel de gameplay en un videojuego.

En resumidas cuentas, Play at Home nos ofrece quedarnos de forma gratuita y para siempre cuatro títulos que cualquier fan de los videojuegos debería probar: por una parte uno de los videojuegos indie más hermosos y únicos que se hayan creado en la última década, y por otro lado un pack que junta tres de los videojuegos mejor valorados del género en los últimos 15 años, siendo fácilmente un referente de las aventuras blockbuster de la actualidad. En total, cuatro videojuegos ampliamente aplaudidos por la crítica, reuniendo más de 180 premios a GOTY (Juego del Año) en sus respectivos lanzamientos.

Sin duda la mejor forma que podemos encontrar para huir de nuestra realidad y buscar la grandeza más allá de la imaginación y al otro lado de la pantalla.



El regreso del escritor

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgalego.com



En su día fue uno de esos juegos que se hacen de rogar desde su anuncio y que sufre muchísimos cambios a lo largo de su desarrollo, de esos lanzamientos que suelen pasar desapercibidos a nivel comercial, pero que logran cautivar al público al que va dirigido. Y es que Alan Wake consiguió grabarse a fuego en el corazón de los jugadores gracias a su magnífica narrativa y ambientación en esa lucha entre la realidad y la ficción, la luz y la oscuridad que vive su protagonista, convirtiéndose en un clásico de los autores de Remedy por derecho.

Ahora, más de once años tras su estreno, y con los fuertes rumores de una secuela en producción, es cuando los creadores de historias finlandeses se animan a testear las aguas relanzando su obra original adaptada a los nuevos tiempos, pero, ¿habrá conservado el escritor toda su magia, o no habrá sobrevivido al paso de los años?

Descubramoslo en este análisis: bienvenidos a Bright Falls, soy Alan Wake, y soy escritor.

No es un lago, es un océano

Alan Wake nos relata un thriller psicológico claramente inspirado en las obras de Stephen King y series como Twin Peaks, ambientado en un pueblo en las montañas de Oregón en el que su protagonista, un escritor famoso, se ve atrapado en una situación terrorífica con su esposa perdida y su manuscrito transformando sus



historias en realidad, entrando así en una carrera contra el tiempo para detener la oscuridad que asola la ciudad de Bright Falls y recuperar a su amada, mientras lucha por sobrevivir con las sombras acechándole en cada rincón a la vez que busca la luz.

De este modo, Remedy nos trae una remasterización del Alan Wake original con sus dos expansiones –La Señal y El Escritor, aunque se echa en falta American Nightmare– que si bien mejora la calidad de texturas, la iluminación y sobre todo se centra en rehacer las caras y expresiones faciales de sus personajes, no toca su diseño ni su jugabilidad, lo que resulta por una parte una forma de conservar su esencia pero a la vez se siente como una oportunidad perdida.

Es una lástima, porque si bien Alan Wake destaca por su genial narrativa en formato episódico cual serie de misterio, además de contar con una ambientación magnífica gracias a un apartado gráfico que se mantiene

puntero tras más de una década y un apartado sonoro y de doblaje al castellano envidiables, no se puede decir lo mismo de su gameplay, el cual ya tenía muchos peros en su momento. ¿Y a qué se debe esto? Pues su principal problema reside en el tedioso y repetitivo diseño y desarrollo de niveles, abusando de repetir la misma fórmula de combate a base de linterna y disparos y con una variedad de situaciones y desarrollo casi inexistentes, con solamente muy pequeñas y limitadas pinceladas de exploración y conducción que resultan anecdóticas. Tampoco ayuda a que el control de Alan sea bastante tosco y no responda siempre como debe a nuestros comandos, lo que puede hacer que algunos momentos sean frustrantes.

Irónicamente son los DLCs de La Señal y El Escritor los que fácilmente se convierten en los mejores episodios de todo el juego gracias al buen ritmo de acción, cambio de escena-

rios y uso de éstos para acabar con los enemigos, y con una duración más que adecuada, siendo niveles bastante más inspirados que los del título original.

Juego de culto

En resumidas cuentas, Alan Wake está de regreso en una remasterización sencilla que sirve de introducción a los nuevos escritores que deseen descubrir las maravillas y horrores del lado oscuro.

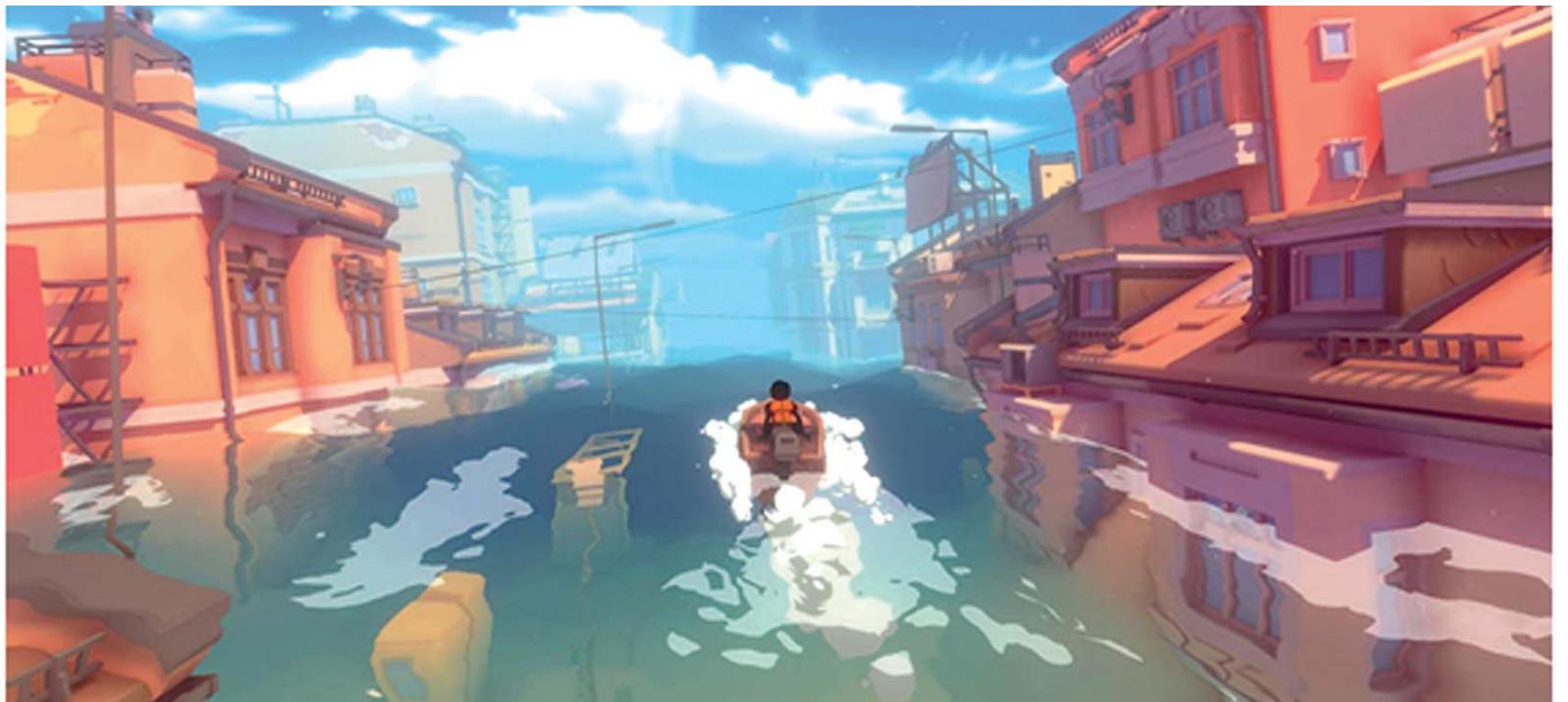
No cambia un ápice su jugabilidad, la cual sigue teniendo sus peros como su tosquedad a nivel de respuesta de controles y su falta de variedad y repetitividad, pero que en conjunto con su historia y forma de contar los acontecimientos, así como su temática de misterio y homenaje al género de terror, logra seguir encandilando a los jugadores. Una oportunidad perfecta para disfrutar de uno de esos títulos que se han ganado el nombre de “juego de culto” por derecho.

Alan, despierta.



ALAN WAKE REMASTERED

| | |
|--------------------|---|
| Desarrolla: | Remedy Entertainment |
| Distribuye: | Epic Games |
| Género: | Aventura, shooter, thriller psicológico |
| Dificultad: | Media |
| Modo: | Un jugador |
| Duración: | 12 horas |
| Plataforma: | PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X, PC |
| Precio: | 29,95 euros |



El mar de la soledad llega a Switch

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgalego.com



Hace un par de años, la compañía EA nos sorprendió con una serie de nuevos títulos de corte indie que demostraban que una de las editoras más polémicas de los últimos años aún tenía hueco para los videojuegos de bajo presupuesto y que los juegos de jugadores en solitario no estaban tan muertos como ellos habían afirmado en su día.

Entre estos destacó Sea of Solitude, una propuesta centrada en la narrativa y la exploración que apostaba por tratar uno de los temas más delicados de la actualidad, como son la depresión y demás trastornos mentales, algo que ya vimos reflejado en obras como Hellblade, de Ninja Theory. Pero, ¿qué aporta Jo-meï a la fórmula con esta nueva IP?

Enfrentándote a tus miedos

Sea of Solitude arranca con Kay, una chica convertida en un peludo y oscuro monstruo perdido en un océano acechado por una terrible criatura marina de las profundidades que intenta darle caza, mientras ella tiene que encontrar a su familia y el camino de vuelta a su hogar. Para ello, no solo deberá sobrevivir en la



ciudad sumergida, sino enfrentarse a todos los errores de su pasado y a sus mayores temores.

Con esta trama de fondo, Sea of Solitude nos muestra de forma bastante explícita, aunque no por ello menos acertada, una historia que trata temas muy sensibles y cotidianos de la vida real que van desde el acoso escolar, las disputas familiares, problemas de trabajo y de pareja hasta la soledad y la depresión, realizado todo con mucho respeto y cuidado y con el que resulta fácil de conectar gracias a ser situaciones tan conocidas de nuestra propia sociedad. A nivel jugable el videojuego renuncia totalmente a cualquier tipo de acción o desafío para, en su lugar, ofrecernos una experiencia pausada y relajante donde la exploración es su baza

única y principal por escenarios que, aunque en principio puedan parecer amplios, lo cierto es que acaban siendo bastante limitados y lineales, y si

bien a nivel de gameplay puede resultar sencillo y poco variado –aunque con algún bug puntual–, lo cierto es que la combinación con su narrativa y sus cuatro horas de duración harán que la experiencia no llegue a resentirse, aunque no se puede decir lo mismo de su rejugabilidad, ya que quitando unos cuantos coleccionables que no aportan mucho una vez ya conoces la historia, no hay realmente motivo para revisitarlo una vez terminado. Cabe destacar que la Director's Cut –exclusiva de Nintendo Switch– goza de un guion reescrito, un nuevo e impecable doblaje al castellano y un modo foto, pequeños añadidos que se agradecen enormemente en un título que, si bien no es ningún portento gráfico –ni pretende serlo nunca– goza con un apartado artístico precioso con encanto y una genial paleta de colores.

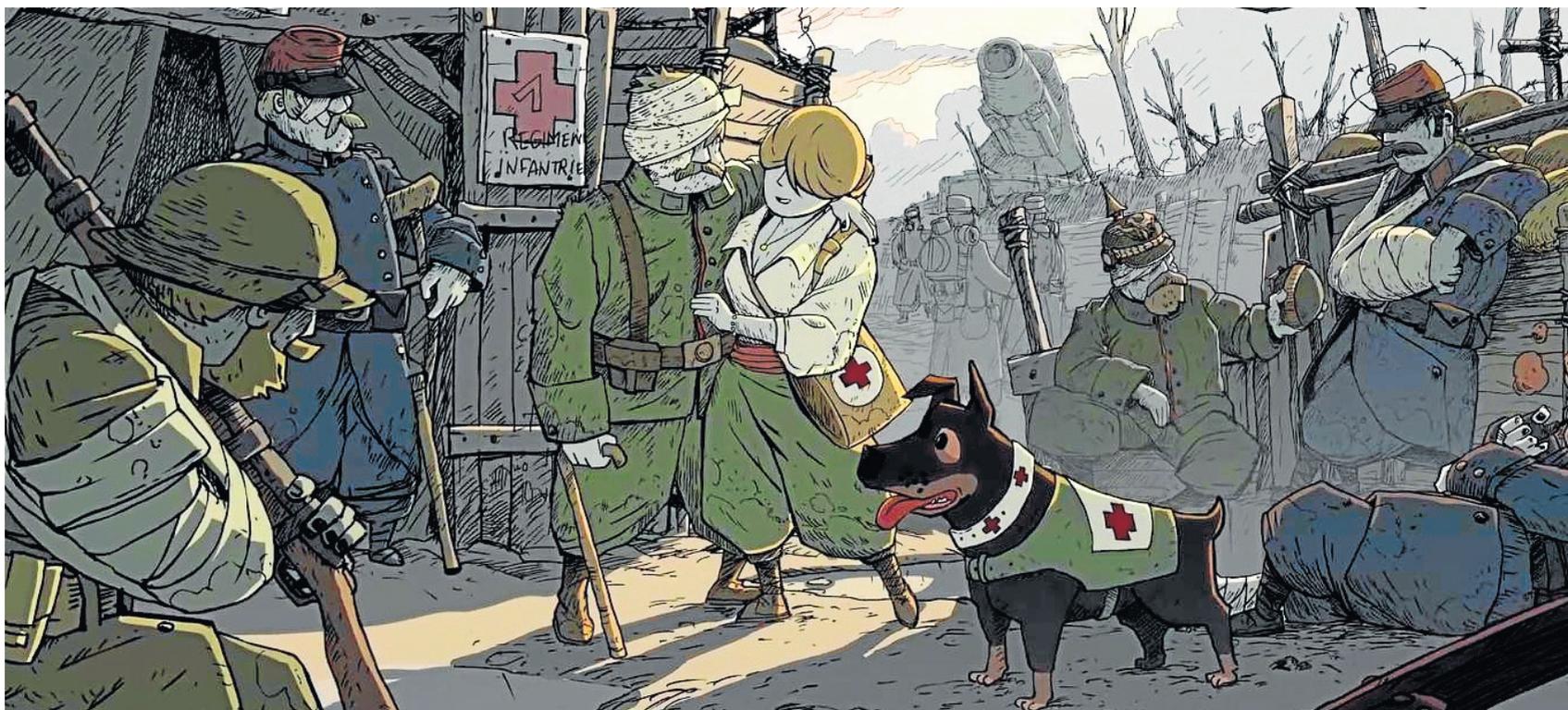
Perdida en el océano

En resumen, Sea of Solitude se trata de un juego que va destinado para un tipo de público muy concreto y que no es ni de lejos para todo el mundo: es un videojuego con un ritmo lento y sin nada de acción, así como corto y poco rejugable, pero que goza de una sensible historia con temas importantísimos, así como con un diseño artístico impecable que, a poco que te atrapen, no dejarán que te despegues del mando hasta finalizar los doce capítulos que componen la aventura de Kay.

SEA OF SOLITUDE DIRECTOR'S CUT



Desarrolladora: **Jo-Mei Games**
Distribuidora: **Meridiem Games**
Género: **Exploración**
Modos de juego: **Un jugador**
Dificultad: **Fácil**
Duración: **4-5 horas**
Plataformas: **Switch (solo la director's Cut), PS4, Xbox One, PC**
Precio: **29,95 € en físico, 19,95 € en digital**



El arte de la guerra

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgalego.com



Desde hace décadas y prácticamente desde su comienzo, es innegable que la violencia se ha utilizado como un medio de entretenimiento en el mundo de los videojuegos, entre ellos títulos bélicos cuyas ambientaciones quedaban marcadas por la adrenalina de los feroces tiroteos y sus sangrientos resultados. Es por ello que agradecemos profundamente cuando las desarrolladoras intentan marcar la diferencia aportando su granito de arena con nuevas propuestas que logran demostrar que un videojuego sirve para mucho más que para divertirnos, como en este caso para aprender, convirtiendo a este medio en un modo único de enseñanza para las nuevas generaciones.

La experta por derecho en este campo no es otra que Ubisoft, la compañía francesa que, tras hacer grandes y fieles recreaciones históricas con su saga estrella Assassin's Creed, en esta ocasión decide enfocar sus lecciones desde otro ángulo, utilizando no la acción o las acrobacias como su punto fuerte, sino el corazón humano en un mundo desolado y dividido por el conflicto de hace más de 100 años.

¿Estáis listos para descubrir a los héroes ocultos de la Gran Guerra?

Corazones valientes

Inspirado por cartas reales enviadas entre 1914 y 1918, Valiant Hearts: The Great War es una aventura de anima-



ción 2D y desplazamiento lateral que arranca con el comienzo de la primera gran guerra mundial, en la que acompañaremos hasta a cuatro protagonistas diferentes cuyas historias acabarán entrelazándose y al que tarde o temprano cada uno contará con la ayuda de Walt, nuestro inseparable perro que nos ayudará a enfrentarnos a los horrores de la batalla y sobrevivir, a la vez que aprendemos los acontecimientos que marcaron a la humanidad hace ya más de un siglo, homenajeando a los no guerreros, sino a valientes personas que dieron su vida porque nosotros pudiéramos vivir en paz.

La gran diferencia que separa a este título de muchos videojuegos bélicos es que Valiant Hearts no se centra en la acción, combates y disparos, al contrario, renuncia a ellos para centrarse en un desarrollo donde la exploración y los puzzles se alternan con diferentes situaciones que van desde persecuciones, esce-

nas de sigilo y minijuegos con Quick Time Events, todo ello desarrollado de una forma excepcional que otorga no solo variedad a la propuesta, sino intensidad a una emotiva trama que humaniza un relato desgarrador y trágico en el que descubrimos que en la guerra no hay soldados, sino personas que solo ansían volver a casa, y que a su vez sirve para que Ubisoft nos ofrezca una lección dinámica de historia mediante la recolección de objetos, fotos e información sobre cada uno de los escenarios y acontecimientos que marcaron la Gran Guerra.

Lo único reprochable es su escasa dificultad y duración, ya que su relato nos deja con ganas de más, aún cuando su final logra dejarnos en lágrimas y con el corazón en un puño.

A nivel audiovisual, el videojuego no solo muestra una calidad excelente desde su doblaje hasta su melancólica e increíble banda sonora, sino que su apartado artístico muestra una

belleza y personalidad propia gracias a unos colores intensos y unos diseños que imitan las caricaturas tradicionales y la estética de los cómics y las novelas gráficas. Una muestra de lo que el motor Ubi Art puede llegar a hacer.

En honor a los caídos

Valiant Hearts no es meramente una aventura o un cómic animado, es un canto de amor, redención, paz y sobre todo honor. Una lección de historia que recuerda a los caídos y todos sus relatos perdidos hace ya tanto tiempo, en un cuento en el que no hay perdedor ni vencedor, ni soldados, ni aliados, ni enemigos, sino amigos y familia que solo desean volver a su hogar una vez más, a los que jamás debemos olvidar.

Descansad, corazones valientes. Vuestra misión ha terminado, es hora de ir en paz.

VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR



| | |
|------------------------|---|
| Desarrolladora: | Ubisoft |
| Distribuidora: | Ubisoft |
| Género: | Aventura |
| Modo: | Un jugador |
| Dificultad: | Fácil |
| Duración: | 6-8 horas |
| Plataforma: | PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC, Android, Nintendo Switch |
| Precio: | 14,99 euros formato digital, 39,95 formato físico Nintendo Switch |

Nace una heroína: El nuevo horizonte de Playstation

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgallego.com



Fue una de las sorpresas de 2017, una nueva promesa dentro del catálogo de la última consola de Sony, y la oportunidad del estudio Guerrilla Games de reinventarse tras estar ligados siempre a la saga Killzone, y lo cierto es que, a día de hoy, nadie se esperaba un éxito tan arrollador como ha sido el de la aventura de Aloy. Desde su lanzamiento hace dos años, ha recibido más de 100 premios, entre ellos Juego del año, siendo de los más galardonados junto al mismísimo The Legend of Zelda Breath of the Wild, y el entusiasmo ha sido tan grande que ha sobrepasado enormemente los diez millones de copias vendidas, algo inaudito para una nueva IP.

La nueva guerrera de Playstation había entrado por la puerta grande, y es por ello que, tras su segundo aniversario, tenemos la oportunidad de realizar una review de su largo viaje por ese mundo devastado y hermoso que nos encandiló en su momento.

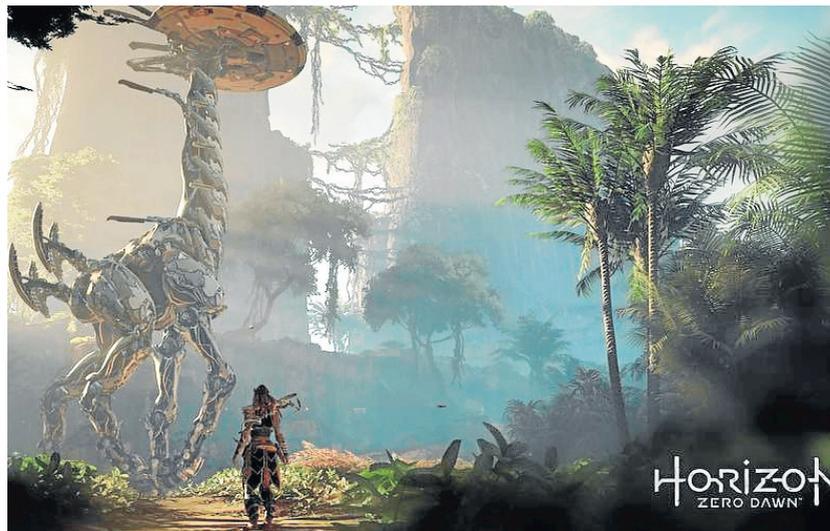
¿Listos para conocer las tierras sagradas?

La tierra ya no nos pertenece

Horizon Zero Dawn se trata de todo lo opuesto a lo que la desarrolladora de Amsterdam había hecho hasta el momento, dejando de lado su experiencia en títulos lineales en primera persona con los Helghast para zambullirse en la creación de un mundo abierto, exótico, vivo y sorprendente en el que la tierra ya no era la que conocíamos. Nos transporta a miles de años en el futuro en un punto en el que no solo la naturaleza ha reclamado lo que era suyo, sino que máquinas salvajes se han convertido en la raza superior, obligándonos a volver a nuestras raíces en tribus que veneraban los restos de nuestros ancestros, creadores de dichas criaturas metálicas.

Nuestra protagonista, Aloy, que sin saberlo es el eje central de todo esto, para descubrir su identidad y su lugar en el mundo deberá emprender un viaje en el que no solo descubrirá los secretos de los que vinieron antes y la creación del mundo que yace ante sus ojos, sino que deberá arriesgarlo todo para salvarlo de su posible renacimiento... y destrucción.

Con una narrativa sublime en la que temas tan importantes como la búsqueda de la identidad, la espiri-



tualidad, el racismo y la religión se tocan a través de la exploración de la historia de las tribus, los orígenes de Aloy y la aparición de las máquinas, vivimos una intensa aventura con toques de rol donde la variedad de situaciones y mecánicas jugables están al día.

Vamos desde los combates desafiantes contra las máquinas, la exploración del mundo, la caza, el sigilo y las mejoras de nuestro arsenal, hasta las plataformas y puzzles y la selección de diálogos y pequeñas tomas de decisiones, todo estructurado de una forma que se siente natural y en la que raras veces distinguimos entre misiones principales y secundarias. Todo ello conectado con un ritmo que va in crescendo durante las 30 horas que dura su trama principal, sin contar las más de 80 para aprovechar todo lo que ofrece el mundo de los Nora y otras 25 para su expansión

The Frozen Wilds, otra expansión argumental que nos lleva al territorio helado de los Banuk.

A nivel audiovisual es casi imposible encontrarle ninguna pega, ya que no solo nos encontramos con uno de los techos gráficos de la consola japonesa que roza el fotorrealismo, sino con un apartado artístico y sonoro hermoso que nos embriaga con sus paisajes, sus animaciones y vivos colores, así como sus emotivas melodías, todo con efectos sonoros de lujo y un doblaje excelente con Michelle Jenner como protagonista.

El origen de la leyenda

Horizon Zero Dawn no es meramente una nueva aventura de mundo abierto, es un canto a la creatividad en una época en la que los estudios internos de Sony Interactive Entertainment están demostrando su grandeza, y en este caso Guerrilla ha conseguido no



HORIZON ZERO DAWN

Desarrolladora: Guerrilla Games
Distribuidora: Sony
Género: Aventura, RPG
Modo: Un jugador
Plataforma: PS4
Dificultad: Media
Duración: 30 horas la

historia principal,
80 para el total y
25 más para toda
la expansión

Precio: 29,99 € edición estándar, 39,99 € Complete Edition (incluye expansión en disco The Frozen Wilds)

solo darnos un universo bello en el que deseamos perdernos durante horas, sino una experiencia emocionante, intensa y espectacular que no dejará indiferente a nadie.

En el proceso han creado a una protagonista carismática y fuerte de la que nunca nos querremos despedir, un nuevo icono de la consola junto a Nathan Drake, Kratos, Ratchet, Kat y compañía.

Que la gran madre os proteja, valientes buscadores nora, vuestro viaje acaba de comenzar.



La historia que se convirtió en leyenda

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgalego.com



Como todos sabemos, ahora mismo nos encontramos en tiempos oscuros donde lo mejor que podemos hacer para la salud de nuestra familia y amigos, es quedarnos en casa y así entre todos combatir esta pandemia que asola el planeta. Y la mejor forma de que se nos haga más fácil el aislamiento no es otra que nuestro hobby favorito: los videojuegos. Las compañías y las desarrolladoras lo saben, y es por ello que todas están ofreciendo tanto códigos limitados como ofertas temporales para que recibamos videojuegos gratis.

Si bien la semana anterior hablábamos de la promoción Play at Home de Playstation, ahora toca hablar de Ubisoft, que aparte de regalar Child of Light y Rayman Legends, dos joyas de los géneros RPG y plataformas respectivamente que ya habíamos analizado en publicaciones anteriores, también han regalado un videojuego muy especial, uno que si bien se trata de una secuela, es fácilmente el detonante de lo que sería la saga más exitosa de la compañía francesa.

Después de que el primer Assassin's Creed fuera un inesperado e increíble éxito para Ubisoft, el equipo desarrollador se puso a trabajar en su siguiente salto temporal, y es que si bien la aventura previa protagonizada por Altair en la época de las cru-



zadas gustó a muchos, no estuvo libre de críticas respecto a su repetitividad en su esquema y planteamiento de las misiones. Es por ello que, con su segunda parte, el equipo decidió romper con todo lo previamente establecido, volcándose en cuerpo y alma no solo a crear una representación enfermiza de la Italia del siglo XV, sino una jugabilidad dinámica, variada y adictiva que fuese de la mano de una historia épica en la que un joven noble despojado de sus privilegios y su familia pasará décadas de su vida yendo de la venganza a la justicia, y descubriendo el legado secreto de su padre, en el que pronto entenderá que esta conspiración va más allá de los siglos y el tiempo.

¿Estáis listos para conocer la leyenda del maestro asesino Ezio Auditore da Firenze?

Nada es verdad

En Assassin's Creed II encarnamos al carismático Ezio Auditore da Firenze, un joven de una de las familias más

importantes de Florencia que pronto se verá traicionado por los que consideraba sus aliados, y que tras perder trágicamente a su familia y forzado a huir como un criminal, descubrirá no solo la identidad secreta de su padre, sino la lucha ancestral que templarios y asesinos llevan realizando desde hace milenios. Armado con la hoja oculta, la lista de traidores que han sido responsables del asesinato de sus seres queridos y aliados tan inesperados como el mismísimo Leonardo Da Vinci, Ezio comenzará un viaje que durará toda una vida... la primera de muchas, y en la que pronto aprenderá a diferenciar la justicia de la venganza.

De este modo, Ubisoft nos sumergió en una Italia renacentista donde podíamos explorar con total libertad ciudades tan importantes como Florencia, Venecia, Monteriggioni y hasta la Toscana al completo, en un videojuego ambicioso que mezclaba con maestría tanto mecánicas como misiones de todo tipo que alterna-

ban la acción, el sigilo, el parkour, las persecuciones y los puzzles. Todo con una representación histórica increíble que entrelazaba a la perfección la realidad con la ficción y embriagado con la maravillosa banda sonora de Jesper Kidd.

Hablar de Assassin's Creed II no se trata meramente de contar las mejoras respecto a la primera parte, es hablar de uno de los videojuegos más épicos que se hayan creado en la pasada década. Una entrega que creó fácilmente a uno de los mejores personajes de la industria y que marcó las bases para el éxito de una franquicia aún en nacimiento, pero que ya mostraba signos de necesitar dicho reinicio. La obra cumbre de la compañía francesa junto a Prince of Persia Las Arenas del Tiempo.

Recuerda: luchamos en la oscuridad para servir a la luz. Somos asesinos.

ASSASSIN'S
CREED II



ASSASSIN'S CREED II

| | |
|--------------------|---|
| Desarrolla: | Ubisoft |
| Distribuye: | Ubisoft |
| Género: | Acción y aventura, mundo abierto |
| Modo: | Un jugador |
| Dificultad: | Media |
| Duración: | 20-30 horas |
| Plataforma: | PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One, PC |
| Precio: | 19,95 € (Gratis en Uplay de forma temporal) |

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgallego.com



Una decisión cambió para siempre la industria del videojuego hace 25 años, cuando Nintendo rechazó un prototipo de la nueva consola con soporte para CD de Sony, con el que la compañía electrónica decidió dar el salto a dicho mercado, sin saber que de este pequeño y modesto comienzo surgiría una de las marcas de entretenimiento más importantes de la historia. Y así fue como Playstation empezó su leyenda, allá por diciembre de 1994. La primera plataforma de videojuegos de la compañía nipona sería el inicio no solo de la serie de consolas de sobremesa más vendida de la historia, sino también de convertirse en marca de referencia para el mundo de los videojuegos, algo que solo Nintendo había conseguido. La diferencia es que Sony consiguió lo que nadie creía posible, lograr que los videojuegos dejaran de ser vistos como un entretenimiento exclusivo para niños, apoyándose en experiencias para todo tipo de público, desde las desternillantes situaciones con Crash Bandicoot hasta la desgarradora y adulta historia de The Last of Us en la actualidad.

La historia de Playstation al alcance de tu mano



Con motivo del vigésimo quinto aniversario, Héroes de Papel ha lanzado lo que para cualquier fan de los videojuegos y nostálgicos de los orígenes de esta magnífica marca deberían tener, La Enciclopedia de Playstation, una genial edición de tapa dura y más de doscientas páginas a color que recopila décadas de

LA ENCICLOPEDIA PLAYSTATION

Autores: Jesús Relinque "Pedja", José Manuel Fernández "Spidey", Joaquín Relaño Gómez
Extensión: 280 páginas
Dimensiones: 22,5x22,5 cm
Material: Cartoné cosido con hilo, cubiertas e interior a todo color

historia sobre el recorrido de Sony en la industria, incluyendo desde una sección sobre todo su hardware y sus periféricos hasta una gigantesca recopilación de catálogo, con más de mil títulos.

Un ejemplar imprescindible para cualquier amante de los videojuegos que desee tener en su biblioteca un gran pedazo de historia de este medio interactivo.

Hace ya un año que tuvimos la oportunidad de vivir la última entrega del ascenso de la señorita Croft para convertirse en la leyenda como saqueadora de tumbas que todos conocemos desde hace ya más de dos décadas. Era una aventura que si bien pecaba de continuismo excesivo respecto a sus predecesores, lo cierto es que gozaba de una ambientación magnífica, así como de una propuesta que se acercaba un poco más a los orígenes de Lara en el mundo de los videojuegos. Pero no todo estaba ya contado, puesto que, cada mes, Eidos Montreal se dedicó a lanzar nuevo contenido al título en forma de nuevas armas, atuendos, misiones, y, sobre todo, nuevas tumbas, que habían sido las principales protagonistas del videojuego, aunque todo mediante formato digital y de pago.

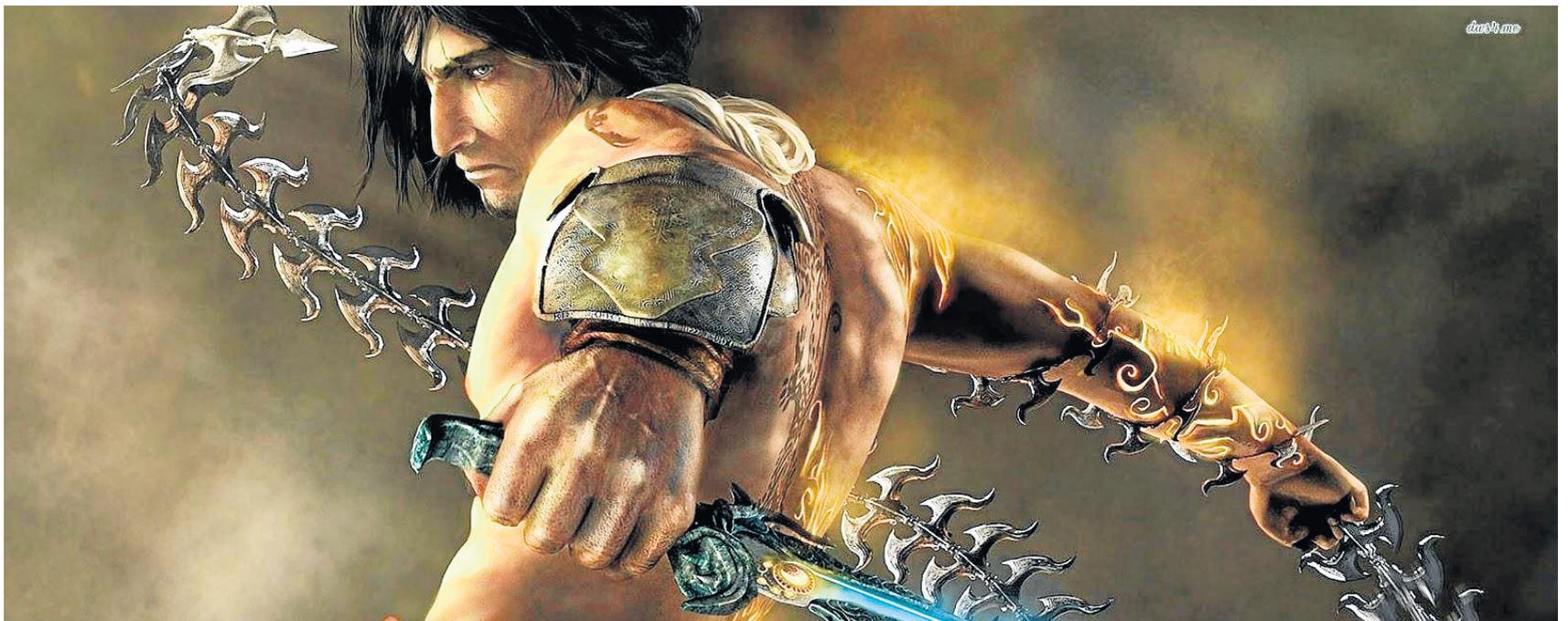
Por eso ahora, tras el primer aniversario de su puesta a la venta, nos obsequian con esta edición completa donde todo el videojuego original, junto con todos sus contenidos de pago, niveles extra y actualizaciones gratuitas se incluyen dentro de un solo disco con su banda sonora en formato digital. Una forma perfecta para introducir a aquellos que aún no se han atrevido a adentrarse en la última expedición de los orígenes de Lara Croft.

La versión definitiva de la sombra de Lara Croft



SHADOW OF THE TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION

Desarrolla: Eidos Montreal
Distribuye: Koch Media
Género: Acción y Aventura
Modo: Un jugador
Dificultad: Media
Duración: 15 horas mínimo, 30 horas para el total
Plataformas: PS4, Xbox One, PC, Google Stadia
Precio: 39,95 euros



El tiempo es un océano en la tormenta

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgalego.com



|| **C**asi todos creen que el tiempo es como un río que fluye seguro y veloz en una dirección. Pero yo le he visto la cara al tiempo y os puedo asegurar... que están equivocados. El tiempo es un océano en la tormenta".

Nunca estas palabras pudieron ser más acertadas para la situación que se nos da, y es que este año Jordan Mechner celebra el trigésimo aniversario de su mayor creación hasta la fecha, un clásico que marcó para siempre la animación dentro del mundo de los videojuegos y un título que cambiaría para siempre el género de las plataformas, acción y aventura. Prince of Persia había nacido para convertirse en leyenda, una que ni el propio tiempo ha podido borrar. Es por ello que, aprovechando el trigésimo aniversario, analizamos su trilogía más querida y reconocida hasta la actualidad como clásicos atemporales junto al original, pero, ¿estaréis listos para los retos que aguardan en la antigua Persia?

Sentaos, y os narraré una historia que nunca antes habéis escuchado.

Las arenas del tiempo

Durante el asalto al palacio del Majarajah, el príncipe hijo de Sharaman encuentra la daga del tiempo, un tesoro como símbolo de su victoria,



así como un misterioso reloj de arena. Pero cuando llegan al palacio del sultán y el visir engaña al príncipe para liberar las arenas del tiempo, se desatará la destrucción y el caos en el palacio, convirtiendo a todo ser que alcance en monstruo de arena, salvo al príncipe, al visir y a Farah, la hija del Majarajah secuestrada durante el ataque. De este modo, el príncipe comienza una aventura que cambiará para siempre su destino y el de toda Persia, donde aprenderá que todo poder tiene un precio y que cada acción tiene una consecuencia.

De esta forma, los creadores de los Prince of Persia originales y los que se convertirían en los artesanos de la franquicia de Assassin's Creed años más tarde, diseñaron una aventura de acción, plataformas puzzles y combates con un enfoque narrativo y cinematográfico rompedor de la época gracias a unos personajes fantásticamente escritos, una forma de narrar los hechos a modo de flashback, siendo el propio príncipe quien

nos narra lo sucedido, y una combinación y planteamiento de mecánicas variadas, complejas y excelentes, junto a una ambientación y banda sonora magnífica que en conjunto convirtieron por derecho a este título



PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO, EL ALMA DEL GUERRERO Y LAS DOS CORONAS

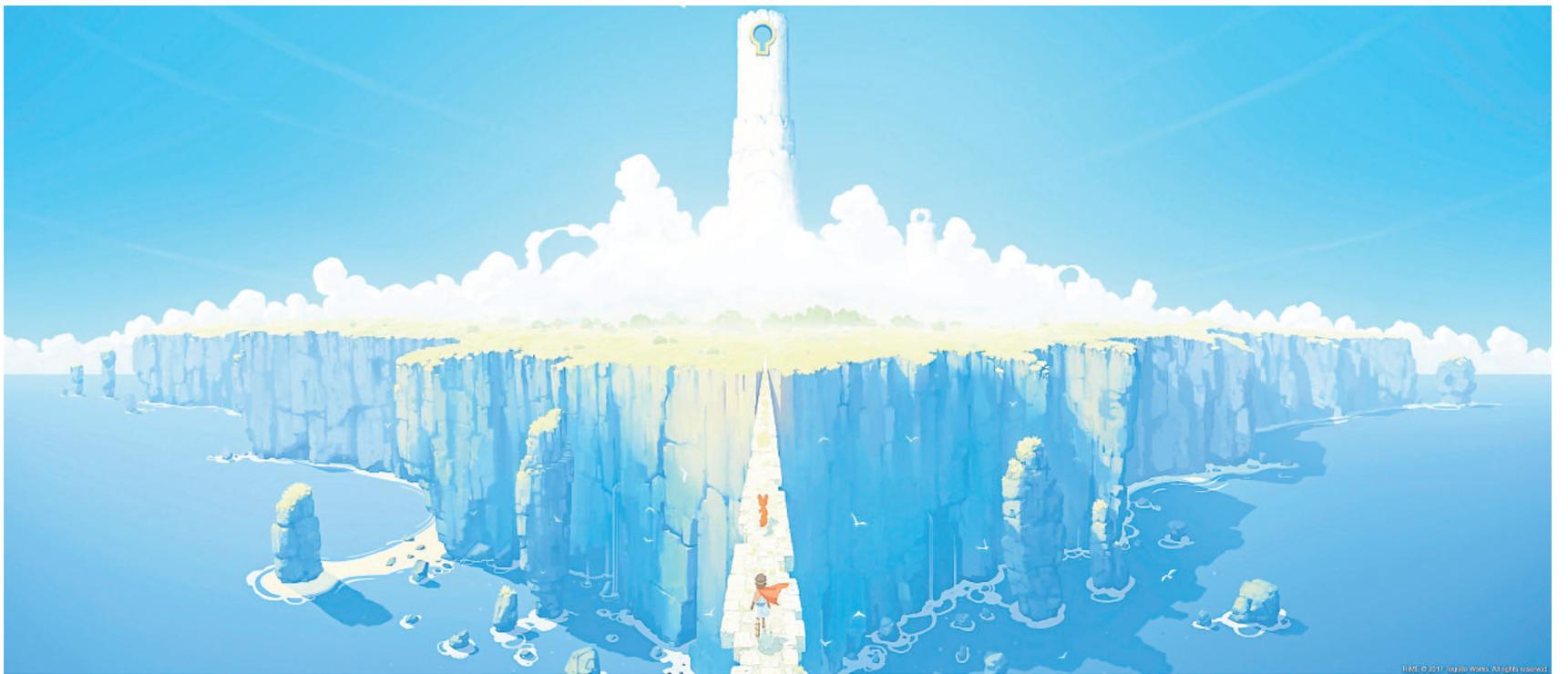
| | |
|--------------------|--------------------------------------|
| Desarrolla: | Ubisoft |
| Distribuye: | Ubisoft |
| Género: | Acción, aventura plataformas |
| Modo: | Un jugador |
| Dificultad: | Media |
| Duración: | 10 horas cada uno, 30 horas el total |
| Plataforma: | PC (Uplay, Steam, GOG) |
| Precio: | 9,99 euros cada uno |

lo en un clásico instantáneo. Pero no sería el último juego atemporal del príncipe, puesto que su historia le seguiría con dos secuelas que tomarían una senda más compleja, oscura y adulta –demasiado para el gusto de muchos, incluido Jordan Mechner– con El Alma del Guerrero, centrado más en el combate libre y sangriento con múltiples jefes, situado años después del primero en la isla del tiempo donde el príncipe intenta impedir la creación de las arenas para salvar su alma; y las Dos Coronas, que aporta un compromiso entre sus dos predecesores recuperando el equilibrio entre todas las mecánicas, a la vez que añade sigilo y las carreras de cuadrigas, y argumental y narrativamente devolviéndole la magia perdida, con una conclusión fantástica que enlaza a la perfección la trilogía, dejándola fácilmente como uno de los finales más épicos de la historia de los videojuegos.

Perdido en el desierto

Tras el final del relato conoceríamos a un nuevo príncipe en un bellissimo reboot, del que desgraciadamente no hubo mayor continuación, e incluso un spin off de la trilogía de las arenas, aprovechando el estreno de su película. Diez años han pasado y seguimos esperando el regreso de nuestro querido príncipe a su amada Babilonia. ¿Veremos una continuación de cualquiera de sus historias previas? ¿Puede que un remake siguiendo la estela de juegos como Crash Bandicoot? ¿O puede que acabe enterrado en las arenas olvidadas?

Solo el tiempo lo dirá.



La obra de arte de la compañía Tequila Works

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgallego.com



Si bien la mayoría de títulos que ocupan nuestras estanterías se incluyen entre los top venta, son los favoritos de la prensa y suelen ser casi todos de origen extranjero, lo cierto es que los videojuegos españoles también logran hacerse un huequecito en la industria, ganándonos de esta forma nuestro lugar y haciendo brillar dichas propuestas con luz propia y demostrando al mundo por qué somos uno de los mayores mercados de videojuegos que existen.

En este sentido, hace un par de años tuvimos el placer de ver esta situación con RIME, una obra creada por Tequila Works en Madrid que arrasó en los premios Gamelab y que



no solo triunfó en la crítica internacional, sino que se coló como uno de los mejores videojuegos de 2017, uno de los años históricos de la industria gracias a lanzamientos tan importantes como The Legend of Zelda Breath of the Wild (Nintendo), Horizon Zero Dawn (Guerrilla Games), Hellblade (Ninja Theory) y Cuphead (Studio MDHR).

Pero, ¿qué es lo que tiene este juego tan especial como para que haya sido tan valorado y querido por el resto del mundo? Adentrémonos en este universo de fantasía y emoción para descubrirlo.

El sueño del mar

El relato que nos propone el estudio madrileño comienza con un misterioso niño que despierta en una enigmática isla tras sufrir un terrible naufragio en plena tormenta. Sin saber

ni quiénes somos ni por qué estamos allí, avanzamos hacia la torre que domina la isla mientras descubrimos el mayor secreto de tan mágico y enigmático lugar: nuestra identidad.

De esta manera y sin ningún tipo de diálogo se nos guía por una bellísima ambientación claramente inspirada en los cuadros de Joaquín Sorolla, con una paleta de colores que da vida a un mundo místico digno de las obras de Fumito Ueda como ICO, Shadow of the Colossus y The Last Guardian. No podemos evitar ver ciertos paralelismos con ellas a nivel de propuesta en general, tanto en la forma de contar la historia como en el planteamiento jugable, donde la exploración, las plataformas, los puzzles y hasta pequeñas secciones de buceo van de la mano para ofrecer una intensa y emocional aventura que no podremos dejar hasta llegar

a su desgarradora conclusión que a más de uno nos hará derramar alguna lágrima. Too ello tratado con una delicadeza y una maestría en la que sobran las palabras y que solo las imágenes y su maravillosa música, compuesta por David García Díaz –quien también trabajó en otros grandes proyectos como Hellblade: Senua's Sacrifice–, bastan para transmitirnos el mensaje que se intenta enviar a lo más profundo de nuestras almas.

Un tesoro español

Es difícil expresar lo que puede llegar a transmitir una obra tan única, pero lo que está claro es que RIME es otra prueba de que los videojuegos no son un mero entretenimiento, sino otro medio de expresión artística que transmite su mensaje de una forma inimitable que otros medios sencillamente no podrían dar.

Tequila Works no solo ha conseguido divertirnos y mantenernos ocupados durante las seis u ocho horas que dura la aventura explorando los grandes misterios que encierra esta mágica isla, nos ha hecho emocionarnos con un viaje a lo más profundo de nuestro interior en una historia de superación y duelo personal, enamorándonos con sus paisajes y su música y haciéndonos llorar al llegar a su conclusión final, en un viaje inolvidable que sin duda marcará a todo el que lo toque. Un logro que el estudio español puede lucir con orgullo y que lo coloca como desarrolladora referente a nivel nacional e internacional.

La isla nos espera. ¿Estáis listos para descubrir vuestro destino?

RIME

Desarrolladora:

Tequila Works

Distribuidora: Badland

Plataforma: PS4, Xbox One, Switch,

PC (Steam y GOG)

Modo: Un jugador

Dificultad: Fácil

Duración: 6-8 horas

Precio: 29,95 euros





Santaolalla deslumbra en su noche en Madrid

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgalego.com



Las puertas del teatro se abren, una persona se sienta en la silla mientras el mundo espera en silencio sobrecogido por la emoción, y de repente las leves notas de una guitarra comienzan a tocar y sonar en toda la sala, encogiéndonos el corazón. Muchos fans de los videojuegos, podríamos pensar que se trata de Ellie o Joel practicando Wayfaring Stranger, Through the Valley o Future Days, pero lo cierto es que en este caso se trata del genio detrás de la composición de The Last of Us Parte I y II. Y es que Gustavo Santaolalla nos deslumbró a todos el pasado 17 de septiembre en Madrid tocando sus temas más importantes con una orquesta sinfónica en vivo, donde tuvimos no solo el honor de verle ensayar y dar su espectáculo, sino de poder hablar con él en persona.

Un sueño no solo para los fans del universo creado por Naughty Dog en 2013, sino para cualquier amante de la música.

Y es que para hablar de la carrera de Gustavo Santaolalla tenemos que retroceder a los años 60, cuando empezó su carrera musical de forma independiente y particular, pero sobre todo muy diversa, ya que es no solo autor multi-instrumentista, sino

GUSTAVO SANTAOLALLA
SINFÓNICO
MADRID. 17 DE SEPTIEMBRE 2021.
AUDITORIO NACIONAL. SALA SINFÓNICA. 19:30H.

SOLD OUT ZUSUP EVENTOS A Teatro Nacional de Madrid maem FilSet menos que caro ENTRADAS A LA VENTA: entradasinaem.es Teléfono 902 22 49 49

también productor y compositor. Desde entonces, este increíble artista participó en proyectos de todo tipo, desde películas oscarizadas como "Brokeback Mountain" y "Babel", has-

ta series como "Narcos" y "El Cid". Pero no sería hasta el año 2013 que decidiera dar el salto a los videojuegos con The Last of Us, y convirtiéndose en el compositor de la banda

sonora de la saga más galardonada y premiada de toda la historia de videojuegos.

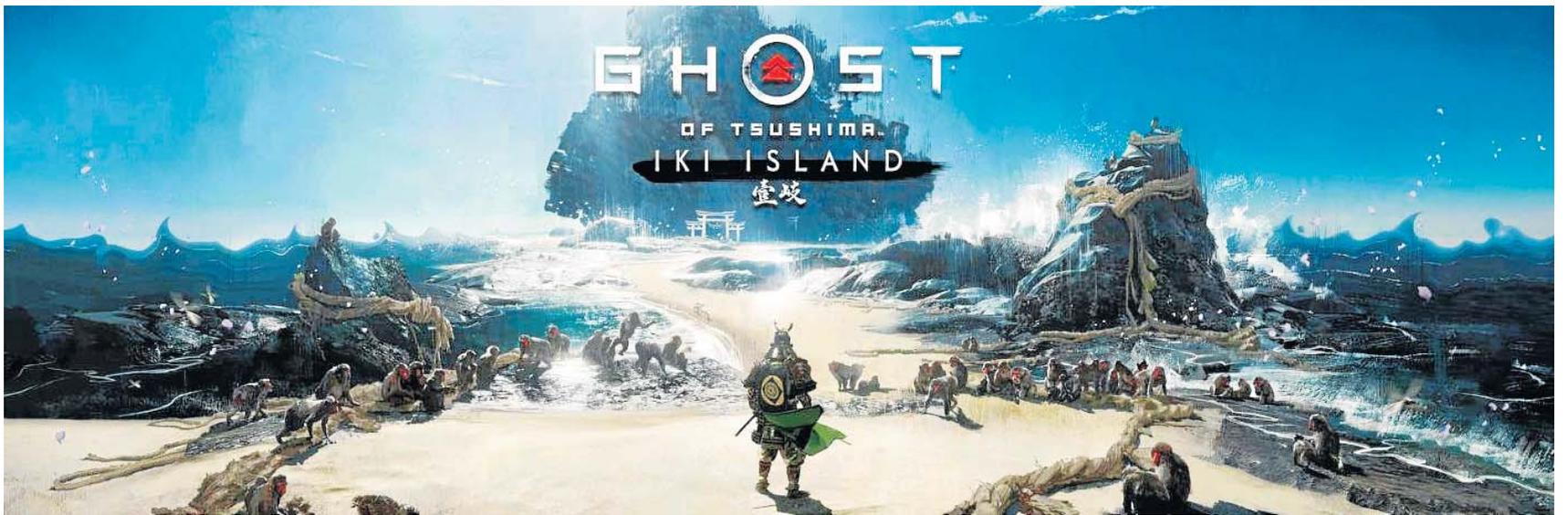
De hecho ahora mismo está participando en su adaptación a serie de televisión del servicio HBO para seguir maravillándonos con sus notas musicales que seguro nos harán derramar aún más lágrimas.

Reconocimiento

Como podemos apreciar, hablar de Gustavo Santaolalla no es hablar de un músico cualquiera, sino de una de las entidades musicales más importantes de la actualidad, siendo fácilmente el compositor argentino más galardonado a nivel internacional, un reconocimiento que se ha ganado a pulso gracias a sus magníficas creaciones donde prevalece la simpleza pero a la vez ingenio a la hora de componer, utilizando los ruidos de los instrumentos que otros artistas evitan, logrando así crear piezas únicas.

Y dicha magia no la pudo transmitir mejor en el auditorio nacional de música, donde readaptó sus canciones con una orquesta completa, dando un espectáculo sonoro que fue sin duda el deleite para todos los oídos presentes en la sala, en una hora y media inolvidable que perdurará para siempre en el recuerdo de los espectadores, con la esperanza de, en el futuro, volver a oír al maestro una vez más.

Señoras y señores, con todos ustedes, Gustavo Santaolalla.



Regresa a PS4 y PS5 el fantasma de Tsushima

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgalego.com



2020 fue un año que quedó para el recuerdo en la industria del videojuego, no solo por ser el pistoletazo de salida para la nueva generación, sino por la innumerable lista de títulos de calidad que salieron aquel año: Dreams, Ori and the Will of the Wisps, Doom Eternal, Persona 5 Royal, Final Fantasy VII Remake, Animal Crossing, Spider-Man Miles Morales, Assassin's Creed Valhalla, Hades,... La lista podría hacerse eterna si siguiéramos, pero fueron dos juegos de Playstation en concreto los que arrasaron en crítica, usuarios y ventas, siendo la más destacada la obra de Naughty Dog, The Last of Us Parte II, batiendo récords históricos.

Con todo, el último lanzamiento de Sucker Punch le siguió los talones durante todo el año, hasta batiendo el récord en ventas con más de 6,5 millones de copias y convirtiéndose en la nueva IP más exitosa de la marca, por lo que los creadores de Sly Cooper e Infamous no tardaron en apoyar al título a base no solo de nuevo contenido gratuito como un modo multijugador totalmente nuevo, sino con una expansión y hasta una nueva edición completa para las consolas actuales y next gen. ¿Es esta la edición definitiva del fantasma?

Descubramoslo, samuráis, la isla nos llama.

Fantasmas del pasado

Justo después del final de la historia principal, Jin descubre que la amenaza de los mongoles no ha acabado,



por lo que parte en busca de esta nueva tribu en la isla de Iki, una antigua zona de guerra donde los samurai no fueron vistos con buenos ojos y donde, para colmo, vivió el evento más traumático de su vida, la muerte de su padre en plena batalla, una herida que nunca consiguió sanar. De este modo, Jin Sakai deberá enfrentarse de nuevo no solo a sus más atroces enemigos, sino a sus demonios internos más oscuros.

Con esta trama de fondo, Sucker Punch nos da una nueva excusa para reintroducirnos en su magnífica recreación de la época feudal y la cultura japonesa, en este caso explorando una nueva isla con todo tipo de nuevas misiones, habilidades y actividades secundarias que, aunque en general siguen la tónica del juego original y no innovan, sí que se molestan en incluir nuevos detalles que harán las delicias de los fans. Todo con una historia principal que poco o nada tiene que envidiarle en calidad y desarrollo al juego base, lidiando con

los traumas de su protagonista y profundizando en su personaje todavía más, con unas escenas y situaciones impresionantes, y con una duración más que justa, teniendo en cuenta que puede durarte perfectamente más de veinte horas completar todo lo que la isla Iki tiene que ofrecerte.

Además de todo esto, el videojuego trae muchísimas mejoras y modos de juego nuevos desde su lanzamiento en julio del año pasado, desde partida +, mejoras gráficas para PS5 como una mayor tasa de frames y resolución, de controles, comentarios del director, libro de arte digital y hasta un modo multijugador completo que traslada la experiencia original al online, convirtiéndolo en uno de los multijugadores más adictivos de la actualidad. Todo este contenido –salvo la expansión– es gratis para cualquiera que se lo comprara el año pasado, y de hecho con elección de trasladar nuestras partidas de una consola a otra para aquellos que queramos solamente disfrutar de la isla

Iki sin tener que empezar todo de nuevo.

La única polémica y tirón de orejas se lo llevan las nuevas funciones para el mando y la sincronización labial por ser de pago por 10 euros si tienes la versión de PS4.

El fantasma definitivo

En resumen, Ghost of Tsushima Director's Cut es la versión definitiva de uno de los mejores juegos de la pasada generación, plagado de nuevo contenido, desde nueva expansión hasta el modo multijugador, y de mejoras gráficas y jugables que, aunque estas últimas no son demasiado notorias, pues engrandecen y mejoran una obra excelente ya de por sí.

Una expansión genial para aquellos que se quedaron con ganas de más y una edición imprescindible para aquellos que no hayan viajado a Tsushima todavía.

En pie, samurái.

GHOST OF TSUSHIMA DIRECTOR'S CUT



Desarrolla: Rucker Punch
Distribuye: Playstation Studios
Género: Acción y aventura, mundo abierto
Dificultad: Media
Modo: Un jugador, hasta 4 jugadores en modo multijugador
Duración: 20-25 horas la expansión entera, unas 100 horas para el juego completo
Plataforma: PS4, PS5
Precio: 69,95 € en PS4, 79,95 € en PS5, 19,95 € la expansión de Iki Islands, 9,99 € la mejora a PS5



Shadow of the Tomb Raider: El final de los orígenes

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgallego.com



Hace ya más de ocho años que Square Enix y Crystal Dynamics anunciaron su embarco en el épico desafío de traer de vuelta Tomb Raider, una franquicia mítica y clásica dentro del mundo de los videojuegos que desgraciadamente había quedado en el olvido durante un largo periodo de tiempo al no saber encontrar su lugar en el mercado por aquel entonces.



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Desarrolladoras: Eidos Montreal y Crystal Dynamics
Distribuidora: Square Enix
Género: Acción y aventura
Plataformas: PS4, Xbox One, PC
Modo: Un jugador
Dificultad: Media
Duración: Doce horas la trama principal, 30 horas para el cien por cien
Precio: 59,95 Edición estándar, 99,95 Edición Croft

Es por ello que en 2013 estuvimos encantados de recibir un reinicio de la historia de Lara Croft donde se nos daba a conocer los orígenes de la famosa y joven arqueóloga en una aventura tan mística como trepidante cuya experiencia jugable y argumental se adaptaba a la era actual.

Pues bien, después de recorrer la isla de Yamatai para resolver el misterio de la reina Himiko y de encontrar la ciudad perdida de Kitezh y descubrir la clave de la inmortalidad, esta vez Lara se sumerge en su última aventura, que cerrará su etapa inicial y que la convertirá en la saqueadora de tumbas que está destinada a ser. ¿Estais listos para ver el desenlace de los comienzos de la señorita Croft?

El desenlace de la saqueadora

Shadow of the Tomb Raider arranca justo donde lo dejamos en Rise of the Tomb Raider, con Lara y Jonah persiguiendo a la Trinidad en México y Perú para desbaratar los planes que esta secta tiene de encontrar artefactos antiguos para controlar el mundo. El problema viene cuando Lara, en un intento por adelantarse a sus enemigos, accidentalmente desencadena el comienzo de un apocalipsis Maya que, de no detenerlo a tiempo, acabará con todo lo que conocemos.

Con esta trama de fondo, se nos plantea una aventura de acción con un mundo semiabierto en el que

deberemos explorar tumbas, descubrir civilizaciones perdidas, resolver puzzles y sobrevivir a los ataques de enemigos, sean soldados, animales e incluso criaturas sobrenaturales, una combinación que a nivel jugable funciona, pero que no está bien planteado a nivel narrativo debido a una historia mal contada con personajes insulsos o bien mal escritos, siendo la protagonista la única que se sigue salvando del tsunami, literalmente, puesto que la trama se sigue sin interés, siendo prácticamente inexistente y como una mera excusa para darnos rienda suelta para jugar.

Vuelta al origen

Para nuestra fortuna, aquí es donde más brilla el juego, puesto que su magnífica y hermosa ambientación nos traslada a los orígenes de la saga y recupera su esencia centrándose más en los rompecabezas y la exploración de los escenarios, en especial sus magníficas tumbas, así como en las plataformas y dejando los combates de forma mucho más reducida respecto a las expediciones anteriores de Lara en donde abusaban mucho de los tiroteos.

Desgraciadamente esto no lo libra de pecar de ser excesivamente continuista con novedades casi nulas, salvándose las fases de buceo y alguna que otra habilidad de combate y escalada justa, además de no estar todo lo pulido que debiera tanto a nivel gráfico como técnico: por

una parte la iluminación y la vegetación tienen momentos que impresionan, pero que se ven sumamente lastrados por texturas que no están a la altura y animaciones recicladas de la pasada generación, así como muchos fallos que afectan a la experiencia, desde bugs, congelaciones, expresiones faciales erróneas, fallos en los trofeos y un control tosco que nos hace morir injustamente en varias ocasiones importantes.

En definitiva, Shadow of the Tomb Raider finaliza una trilogía que, si bien empezó con un arranque fuerte e impactante, no ha sabido encontrar su seña de identidad propia, imitando constantemente las desventuras de Nathan Drake, en este caso en concreto los parecidos con Uncharted 4 son casi palpables. Es una expedición que nos encantará a los fans de Lara y a los que llevamos toda la generación disfrutando de sus últimos compases, pero que se ve lastrada por su falta de innovación y originalidad, así como una falta de pulido importante, arrastrando los errores que no han sabido corregir de entregas anteriores.

Con todo, estamos deseosos de ver qué le depara el futuro a nuestra querida aventurera en los próximos años, y de que tanto Crystal Dynamics como Eidos Montreal nos vuelvan a sorprender.

¿Preparados para enfrentarnos a vuestro destino? A por vuestros piolets, Croft nos espera.



4K images are from PS4 Pro. 4K display device required to view in 4K.

© 2017 MARVEL

El mejor juego de trepamuros

VICTORIA D. BOUZA
dbvictoria@gmail.com



Sin duda uno de los superhéroes más queridos por los fans de Marvel es aquel que Stan Lee y Steve Ditko crearon hace más de 50 años y que desde entonces ha sido un icono tanto en el mundo de los cómics como en el de la gran pantalla y la animación.

Sin embargo, en el de los videojuegos, aunque a muchos nos cautivó en su momento con adaptaciones como Spider-Man 2 (Activision, 2004) o Ultimate Spider-Man (Activision, 2005), los últimos títulos del arácnido no conseguían hacerle justicia a la leyenda del personaje, sobre todo cuando durante la pasada generación Batman, al contrario que el alter ego de Peter Parker, recibía no solo el que es por derecho uno de los mejores videojuegos basados en su licencia, sino una de las mejores sagas de aquel ciclo de consolas. Desde entonces, los fans de Spidey rezábamos nuestras



El juego también cuenta con escenas más pausadas para interactuar con otros personajes

preguntas para que algún estudio consiguiera llevar a nuestro héroe al lugar que se merecía con un tratamiento digno de la saga Batman Arkham (Rocksteady, 2009-2015), algo que desgraciadamente no terminó de ocurrir tras muchísimos intentos fallidos.

Pero la esperanza es lo último que se pierde, y parece ser que por fin nuestro deseo se verá cumplido, y además no habrá que esperar mucho. De la mano del estudio Insomniac Games, Sony Computer Entertainment nos presenta Marvel's Spider-Man, un videojuego de acción y aventura de mundo abierto en el que podremos controlar a nuestro hombre araña favorito mientras exploremos Nueva York y defendamos a los inocentes para que vivan un día más.

Una gran responsabilidad

Con un apartado artístico y gráfico que seguramente tocará techo en la generación actual de consolas y con unas animaciones que harían rabiar hasta a la propia Pixar, los creadores de franquicias tan queridas como Ratchet and Clank (Insomniac Games, 2002-2016)

están actualmente con su proyecto más ambicioso hasta la fecha, proponiéndose crear su propia versión del personaje a la vez que son fieles a su espíritu e historia.

A diferencia de películas de toda la vida que se centran en un joven Parker recibiendo sus poderes o en un adolescente novato que todavía intenta controlar el don que ha recibido, como Spider-Man Homecoming (John Watts, 2017), en este título nos encontramos con un Peter joven adulto que ya domina por completo sus habilidades y que es un experto en detener el crimen en su ciudad, lo que nos permitirá llevarlo al límite en más de una ocasión en escenas que nos dejarán con la boca abierta ante la espectacularidad de la acción y el desenfreno de las batallas contra villanos clásicos como Kingpin.

Como su identidad secreta, dispondremos de diferentes habilidades que podremos mejorar y desbloquear a medida que ganamos experiencia en las diferentes misiones, tanto del argumento principal como las cientos de tareas secundarias que ofrecerá Manhattan, desde detener robos a bancos y persecucio-

nes de coches hasta la investigación de estaciones Oscorp. Pero una de las más interesantes es que podremos desbloquear diferentes trajes que no serán meros cosméticos, sino que cada uno gozará de poderes y funciones diferentes que se adecuarán a nuestra forma y estilo de jugar y superar nuestros objetivos. Tendremos la posibilidad de elegir desde el traje original de toda la vida hasta otros basados en los cómics como Noir.

¿El mejor hasta la fecha?

Pero no todo se quedará en la acción desenfadada, ya que, como sabemos todos los fans de nuestro amigo y vecino, este solo es la mitad de su persona, y en este juego podremos controlar a Peter en escenas más pausadas que nos permitirán explorar e interactuar con el resto de personajes como Tia May o Mary Jane, a la que podremos controlar en más de una ocasión. Como podemos ver, se han inspirado en la saga Uncharted (Naughty Dog, 2007-2017) para estos niveles pausados centrándose en la historia, que garantiza derrochar amor y cariño por este universo que todos conocemos desde niños.

Aún quedan muchos datos y sorpresas por revelar, pero de momento está claro que esta obra no dejará indiferente a nadie, incluso tiene grandes posibilidades de batirse en duelo como uno de los mejores de este año junto a God of War (Santa Mónica Studios, 2018) y Red Dead Redemption 2 (Rockstar, 2018), y por ello solo podemos esperar que septiembre llegue lo más rápido posible para disfrutar de este jugazo desarrollado en exclusiva para PS4.

¡Avisad al director Jameson para la portada del Daily Bugle: Spider-Man ha vuelto!

gameOver



**MARVEL'S
SPIDER-
MAN**

Distribuidora: Sony
Plataformas: PS4
Género: Acción y aventura, sandbox
Modo: 1 jugador
Lanzamiento: 7 de septiembre

Los tres mejores juegos del año 2020

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgallego.com



El 2020 definitivamente va a ser un año que pasará a la historia, una época que ha cambiado muchas vidas y que desde luego dejará marcadas por siempre a muchas personas: mientras escribo estas líneas, sigue pareciendo surrealista que hasta hace unos diez meses escasos, todos llevábamos nuestra rutina habitual, y sin embargo esa tranquilidad y despreocupación fue arrebatada de forma tan abrupta y terrorífica, que parece que dichos sucesos comenzaran hace varias décadas en lugar de escasos meses, asustando lo rápido que nuestra realidad puede ser alterada.

Pero por fortuna, y posiblemente en el momento en que más necesitamos evadimos de los tristes y difíciles acontecimientos, y cuando más debemos concienciarnos para salir lo menos posible, 2020 ha sido un año brillante en lo referente a calidad de títulos de todas las categorías y géneros: Dreams, Doom Eternal, Persona 5 Royal, Final Fantasy VII Remake, Animal Crossing New Horizons, Xenoblade Chronicles Definitive Edition, Paper Mario: The Origami King, Microsoft Flight Simulator, Mafia Edición Definitiva, Hades, Crash Bandicoot 4: It's About Time, Spider-Man Miles Morales, Sackboy, Demon's Souls, Watch Dogs Legion, Assassin's Creed Valhalla, Immortals Fenyx Rising, Cyberpunk 2077... solo con los pocos ya mencionados y ya tenemos un año para el recuerdo en la industria. Pero siempre llega esa difícil época en la que debemos seleccionar cuáles han sido los más destacados a nivel de calidad general, cuáles son los que han marcado la diferencia, y es por ello que, para despedirnos y comenzar una nueva etapa con los ánimos recuperados y las esperanzas altas, no hay mejor forma que redactar un top 3 de los mejores videojuegos de 2020.

3. GHOST OF TSUSHIMA

La nueva IP de Sucker Punch, creadores de franquicias tan icónicas como Sly Cooper e Infamous, no dejó indiferente a nadie: ambientado en la isla de Tsushima durante la invasión mongola, controlamos a Jim Sakai, uno de los últimos samuráis supervivientes a la masacre en la playa de Komoda, quien deberá replantearse su lealtad al código que su familia



sigue desde hace generaciones, y la necesidad por sobrevivir y ser capaz de salvar a su pueblo de los crueles enemigos que atemorizan su hogar.

A pesar de navegar por aguas y terrenos ya conocidos en el género de mundo abierto, su hermosa dirección artística que hace que cada frame del título sea una obra de arte en movimiento, una navegación orgánica por el escenario, unos combates desafiantes y adictivos y una representación magnífica de la cultura japonesa, hicieron que el fantasma de Tsushima lograra conquistar nuestros corazones.

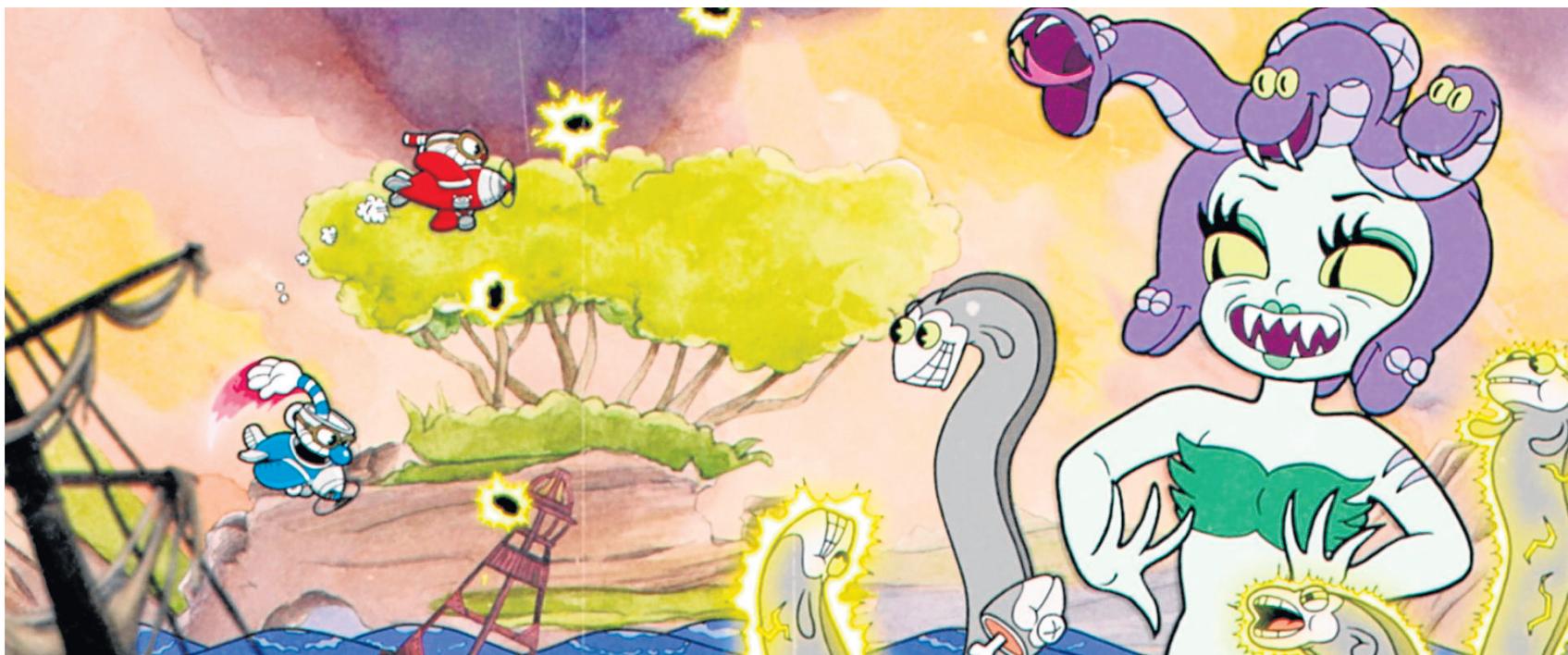
2. ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Ya su antecesor se había convertido como uno de los indie de plataformas imprescindible de la generación gracias a su maravillosa animación y arte en 2D, un diseño de niveles ingenioso, una dificultad endiablada y una historia sencilla y emotiva con maravillosos personajes, pero con Ori and the Will of the Wisps, nos hemos encontrado no solo con una secuela digna que recoge y mejora todo lo que había hecho grande a su primera parte, sino que su renovado sistema de combate, sus geniales jefes finales y su nueva gestión de misiones y

habilidades aprendida de referentes como Hollow Knight, lo han reivindicado como el nuevo metroidvania por excelencia. Una joya que vuelve a demostrar que en el mundo de los videojuegos no todo es presupuesto, y que muchas veces menos es más.

1. THE LAST OF US PARTE II

Ha habido decenas, incluso cientos de títulos maravillosos, pero ninguno ha conseguido tocar todas las teclas como The Last of Us Parte II: la última aventura de Naughty Dog no solo consigue hacerle justicia a lo que ya era la obra maestra atemporal que fue el primer juego en 2013, es que logra llevar la experiencia a niveles que no sabíamos ni que existían, desde una narrativa impactante, atrevida y desgarradora con una historia de autor que vuelve a arrancarnos las lágrimas, un apartado gráfico, artístico y técnico que consigue atravesar los límites de la Playstation 4 con unas animaciones impensables, una jugabilidad que expande y perfecciona todo lo conocido y que sorprende a cada paso, hasta una banda sonora con la que Gustavo Santaolalla vuelve a erizarnos la piel, y todo en una aventura que nos rompe el alma una y otra vez, impactando de tal forma que ningún juego después puede llenar el vacío que nos deja. La historia de Joel y Ellie continúa en una secuela que rompe con todo lo establecido y que va más allá, y es por tanto que se ha ganado este puesto por derecho. Una obra maestra que tardará muchísimos años en ser alcanzada.



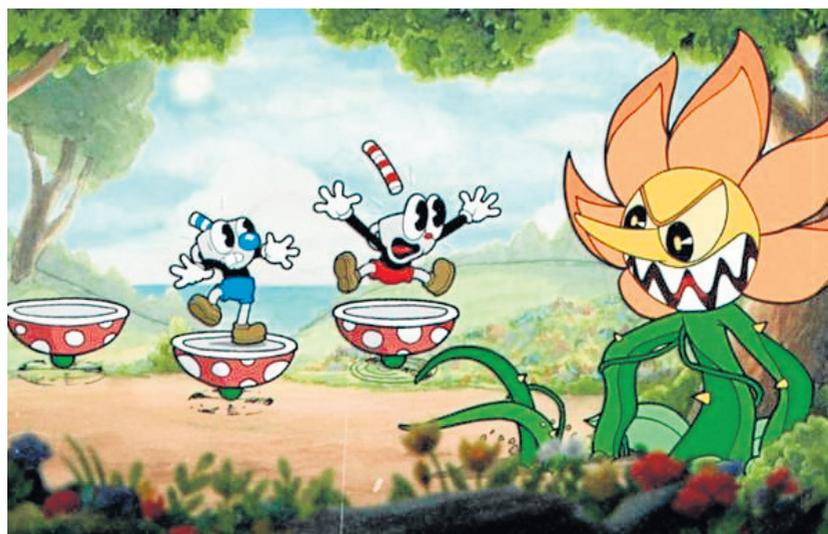
El regreso al origen de la animación y los videojuegos

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgallego.com



Todo en esta vida tiene un principio, y la animación y los videojuegos no son una excepción, ya fuese en los años veinte de la mano de Disney cuando el famoso ratoncito daba sus primeros pasos o en las máquinas recreativas de Atari con Computer Space y Pong en los setenta. Y desde entonces ambos medios han ido desarrollándose y cambiando hasta llegar a la era actual, en la que más de una vez han intentado fusionarse, con unos resultados más satisfactorios en unos casos que en otros.

Por eso es que MDHR, un estudio independiente fundado en 2013 por



Chad y Jared Moldenhauer y formado por la artista Maja Moldenhauer, a quien tuvimos el placer de conocer durante la última celebración de la Gamelab en Barcelona, decidieron volver a los orígenes de ambas industrias para crear el que posiblemente sea uno de los indies más exitosos de los últimos años, con más de tres millones de copias vendidas antes de cumplir su primer aniversario y que ahora, tras los innumerables deseos de los fans, por fin da el salto definitivo a Nintendo Switch.

Tomad asiento, queridos asistentes, el espectáculo va a comenzar.

Animación interactiva

El título nos introduce a Cuphead y Mugman, dos traviosos chiquillos que viven despreocupadamente hasta que, por accidente, llegan al casino del diablo, donde este les tiende una trampa para conseguir sus almas.

Tras suplicar clemencia, el demonio les ofrece como alternativa derrotar a sus deudores en menos de doce horas. ¿Podrán los pequeños salvarse, o será esta misión su perdición?

De este modo, el estudio canadiense mezcla de forma perfecta las bases clásicas de la animación tradicional y los videojuegos arcade de gun and run en los que nos enfrentamos a cortos pero desafiantes niveles en los que nuestros reflejos y habilidad serán clave para sobrevivir a los incesantes y desquiciantes enemigos que se nos pongan delante.

El título se centra sobre todo en los enfrentamientos contra grandes, variados y desesperantes jefes finales que nos pondrán contra las cuerdas en más de una ocasión –aunque también hay unas pocas fases más enfocadas a las plataformas–, pero, al igual que en los juegos de antaño, deberemos aprender sus patrones de

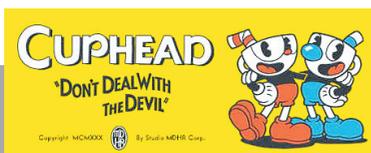
ataque para esquivar y saber cuándo atacar, y nuestra propia pantalla de fin de juego nos servirá de guía al indicarnos lo cerca que estuvimos de vencerlo para poder realizar nuestras propias estrategias, consiguiendo unos enfrentamientos y desafíos duros pero justos y sobre todo gratificantes.

Artísticamente se trata de un estilo único y con personalidad propia dentro de la industria, puesto que está creado en dibujo tradicional 2D con unos diseños de personajes y animaciones dignas de la propia Disney o Warner Bros, en cuyos primeros cortometrajes de los años veinte y treinta se inspira claramente, y con una banda sonora sublime que capta a la perfección el humor y logra hacernos disfrutar de las batallas mientras peleamos a ritmo de jazz, creando una composición audiovisual cuyo resultado es un corto de animación interactivo y el sueño de cualquier amante del arte.

Una joya animada

Cuphead va mucho más allá de ser un juego bonito o difícil: se trata de una unión perfecta entre el principio de dos mundos que con el paso de las décadas han ido evolucionando a la par y que consiguen fusionarse a la perfección, haciéndonos recordar los comienzos de ambos medios y por qué los llegamos a amar en primer lugar. Un título desafiante, hermoso y con personalidad propia que atrapará a los que sobrevivan a su increíble desafío. Un imprescindible para los incondicionales del género.

It's on! Y recordad: ¡no hagáis tratos con el diablo!



CUPHEAD

| | |
|------------------------|---|
| Desarrolladora: | Studio MDHR |
| Distribuidora: | Studio MDHR |
| Género: | Gun and Run 2D |
| Dificultad: | Difícil |
| Modos de juego: | 1-2 jugadores |
| Duración: | 10 horas mínimo |
| Plataforma: | Nintendo Switch, Xbox One, GOG, Steam, Windows 10 |
| Precio: | 19,99 euros |



La magia de Tolkien y Jackson: El Señor de los Anillos regresa al cine

VICTORIA D. BOUZA
gameover@elidealgallego.com



El mundo ha cambiado: lo sentimos en el agua y la tierra, y lo olemos en el aire, y a pesar de haber cumplido ya veinte años desde su lanzamiento, somos millones los que todavía la recordamos no solo como referente por derecho en el género de fantasía cinematográfica, sino como una de las mejores trilogías de la historia del cine. Pero, ¿qué fue lo que hizo que esta saga de películas sea tan aclamada aún tras dos décadas? Pues descubramoslo jóvenes hobbits, en un viaje a la edad de los elfos, enanos y hombres, y en el que la criatura más pequeña cambió para siempre el destino del mundo.

Un anillo para gobernarlos a todos

En la Tierra Media, hogar de cuentos y leyendas donde diferentes razas fantásticas convivían en relativa paz, el señor oscuro Sauron creó el anillo de poder para doblegar a los pueblos libres bajo su yugo. Miles de años después, cuando la historia se convirtió en leyenda y mitos antiguos, este terrible enemigo ha vuelto con sed de venganza y destrucción, buscando lo que una vez fue suyo, pero dicho obsequio maldito llega a las manos de la criatura que menos cabría imaginar: un hobbit, Frodo Bolsón, quien, de querer salvar su hogar, deberá unirse a su comunidad de compañeros y embarcarse en la



mayor aventura de su vida para destruir el anillo y acabar con su amenaza para siempre.

Con esta trama de fondo, Peter Jackson adaptó con maestría la obra literaria de J.R.R. Tolkien reuniendo todos los ingredientes necesarios para crear una obra maestra, desde su magnífica fotografía hasta su increíble banda sonora compuesta por Howard Shore. Con un casting lleno de actores tan memorables como Elijah Wood, Ian McKellen y Viggo Mortensen que bordaron a la perfección todos y cada uno de sus papeles con unas interpretaciones y caracterizaciones que a día de hoy no conseguimos encontrar en ninguna otra cinta. Una combinación de grabación en acción real y efectos especiales perfecta que no solo marcó tendencia para las siguientes generaciones —como la captura de movimiento para Gollum, la recreación de escenarios o enemigos como el Balrog, por solo poner un par de ejemplos—, sino que logró que nin-



TRILOGÍA DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Director: Peter Jackson
Año: 2001, 2002, 2003
Productora: New Line Cinema
Duración: 78 minutos, 179 minutos y 201 minutos, respectivamente

guno de los tres largometrajes envejeciesen ni un ápice desde su salida, convirtiéndola en una franquicia tan eterna e inolvidable como la leyenda y obra literaria en la que se basa.

Es por ello que la oportunidad de revivir o incluso disfrutar por primera vez de estas películas en el cine es algo que no tiene precio para los mayores fans, aunque lamentablemente no es oro todo lo que reluce, puesto que aunque se ha aprove-

chado el vigésimo aniversario para relanzar en las salas de proyección la remasterización de la franquicia en 4K, lo cierto es que esta tiene cuanto menos unos cambios cuestionables. Para empezar, algunos movimientos de cámara se antojan borrosos y confusos, sobre todo en las peleas de las dos primeras, y los colores de las películas se han cambiado de forma drástica en algunos puntos de forma innecesaria. Sin mencionar que las versiones que se están proyectando son las cinematográficas y no las extendidas, lo que es una auténtica lástima teniendo en cuenta todo el material adicional que se deja fuera, algo que habría sido perfecto para vivirlo por primera vez en la gran pantalla y justificar más el pase de esta.

El retorno del rey

Pocas son las palabras que puedan describir todas las cualidades de estas obras maestras, lecciones vivas no solo de cómo llevar un libro a la gran pantalla, sino de cómo diseñar y crear un mundo fantástico dentro del cine. Hay muchos relatos inolvidables que se mantienen vivos y son intocables e inalterables para el paso del tiempo, y eso es justo lo que lograron hacer tanto Tolkien como Jackson con la historia de la Guerra del Anillo, con la diferencia de que uno supo trasladar la magia con una simple pluma y el otro con una cámara.

Disfrutes de una versión o de otra, estás ante una leyenda que perdurará para siempre, un cuento que comenzó en un agujero en el suelo, donde vivía un hobbit.



God of War, el resurgir del Fantasma de Esparta

VICTORIA D. BOUZA
dbvictoria@gmail.com



Desde su presentación llevábamos pidiéndole a Zeus y a Odín que los días pasaran más rápido, pero ha sido esta semana cuando por fin los dioses escucharon nuestras plegarias, ya que la nueva aventura de Kratos está aquí, lista para convertirse no solo en uno de los imprescindibles de este año, sino en uno de esos videojuegos que dejarán su huella para los años venideros como referente en el género de acción y aventura y símbolo de una generación.

El renacimiento de una franquicia. En esta nueva epopeya, Cory Barlog deja atrás la mitología griega y nos lleva de la mano adentrándonos de lleno en la cultura nórdica, donde nos encontramos a un Kratos mayor que busca corregir sus errores a través de la crianza y educación de su hijo, Atreus, mientras ambos emprenden la misión de esparcir las cenizas de su madre en la que el antiguo siervo de los Dioses Olímpicos cambia sus espadas del caos por el hacha de Leviatán, un arma que daría envidia al mismísimo Thor.

Un universo espectacular

Con una ambientación fuertemente inspirada por películas tan icónicas como "La Historia Interminable" y "El Señor de los Anillos", nos sumergimos en un universo tan bello y exótico como espectacular en el que a cada paso nos sorprendemos no solo por sus increíbles escenarios y personajes con



Destaca el diseño, la iluminación, las animaciones y las texturas que se aprecian en el juego

dimensiones colosales como la serpiente de Midgard, sino por la riqueza y variedad que nos ofrecen en todos los sentidos. Desde el primer minuto se nos muestra un mundo semiabierto con múltiples caminos llenos de secretos y misiones que mezcla con maestría unos combates tan estratégicos como desafiantes y frenéticos, puzzles complejos e ingeniosos, exploración, plataformas y progresión típica de los juegos de rol y acción, todo ello con un diseño de niveles exquisito que no solo impresiona y logra mantener el ritmo a lo largo de las más de 25 horas que dura solo la historia principal, sino que justo cuando ya te crees que lo has visto todo, vuelve a sorprenderte a cada paso, subiendo el listón hasta su épico final.

A nivel audiovisual, Sony vuelve a enseñar músculo con un videojuego que junto a Horizon Zero Dawn (Guerrilla Games, 2017) y Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón (Naughty Dog, 2016) toca el techo técnico de la consola, no solo con uno de los juegos más bellos

a nivel artístico, sino con un diseño de personajes, iluminación, animaciones, partículas y texturas como la recreación de la nieve que resulta cuanto menos enfermizo, igual que su intachable recreación de la mitología nórdica, donde conoceremos a todas sus figuras importantes o su increíble banda sonora y doblaje al castellano. Para mayor hazaña, la obra está grabada sin cortes de escena en un constante plano secuencia que ayuda a la inmersión del jugador, sin llegar nunca a romperla.

El Dios de los videojuegos

En definitiva, God of War no solo supone una transformación de la franquicia a nivel jugable sino una evolución de su protagonista a nivel emocional y narrativo, mostrando su lado más vulnerable y humano. La nueva obra de Santa Mónica Studios no se limita a reinventar una franquicia que ha marcado a millones de jugadores desde 2005, sino que nos recuerda por qué amamos la industria de los vide-

o juegos: un título que nos hace soñar y vivir lo imposible, que nos deja atónitos y sin palabras a cada momento, que sorprende y nos mantiene pegados al mando hasta su último compás, y que lo único que nos hace lamentar es imaginar la larga espera que supondrá poder volver a dicha fantasía épica que hasta el momento solo veíamos posible a través de aquel libro mágico o en un agujero en el suelo de Nueva Zelanda.

Sin duda alguna, God of War es por derecho propio no solo el imprescindible de este año, sino de la generación entera junto a los juegos protagonizados por Aloy, Nathan, Link, Geralt y compañía. Un videojuego en el que Kratos reclama su trono en el Monte Olimpo de la industria y nos recuerda por qué le seguimos venerando como Dios de la Guerra en las consolas Playstation.

Temblad, hijos del trueno, el Fantasma de Esparta ha regresado.

GOD OF WAR

Desarrolladora:

Santa Mónica Studios

Plataformas: PS4

Género: Acción y aventura

Modo: 1 jugador

Dificultad: Media

Duración: 25-40 horas

Precio: 59,95 € Edición Estándar

79,95 € Edición Especial

149,95 € Edición Coleccionista

