



2018 en diez videojuegos

2018 ha sido uno año fantástico para el sector de los videojuegos: los lanzamientos más populares destacan por sus personajes complejos y sus narrativas de autor, y los títulos independientes ya no son una novedad, el sector se acerca a la madurez y no tiene nada que envidiar a otras artes audiovisuales.

- “GOD OF WAR”. A medio camino entre el género épico y el drama familiar, la nueva historia de la saga se alzó con el premio al mejor videojuego en los Game Awards. El protagonista, un Kratos más viejo y sabio que en las entregas anteriores, hace frente a monstruos y a su propio infierno personal acompañado por su hijo. La historia, firmada por Cory Barlog, ahonda en las dinámicas de poder y las relaciones paternofiliales.

- “RED DEAD REDEMPTION 2”. El prestigioso estudio Rockstar ha marcado un antes y un después en la historia de los videojuegos con este proyecto que ha tardado más de 7 años en ver la luz y que es la propuesta más ambiciosa del medio hasta el momento. El jugador se zambulle en el Salvaje Oeste con un

mundo abierto de dimensiones astronómicas, cuajado de detalles en sus personajes, los paisajes y la fauna, y con decenas de misiones por jugar.

- "FORTNITE". El videojuego más popular del año gracias a su dinámica fácil, divertida y cargada de humor. Ha conseguido cautivar a millones de jugadores en todo el mundo y que sus pegadizos bailes salgan de la pantalla y lleguen a la calle. Además, el estudio Epic Games -creador del título- ha anunciado el lanzamiento de su propia tienda de videojuegos en línea, que competirá con Steam.

- "CELESTE". La oferta de videojuegos independientes, producciones pequeñas con sello de autor, está completamente consolidada dentro del sector y "Celeste" es prueba de ello. Desarrollado con estética "pixel-art", el jugador acompaña a la protagonista, Madeleine, en el ascenso por una montaña mientras hace frente a sus demonios internos (la depresión y el pánico). Un juego con moraleja de superación y estética retro.

- "GRIS". El videojuego del estudio catalán Nomad ha generado mucha expectación dentro y fuera de España por su propuesta artística. En "Gris", el jugador acompaña a un personaje femenino sin voz marcado por una tragedia en un viaje guiado por el color y la música, que va recorriendo paisajes oníricos ilustrados a mano. La propuesta, dirigida por el ilustrador catalán Conrad Roset, tiene el aval del "publisher" Revólver Digital.

- "SPIDERMAN". El videojuego del hombre araña ha sido uno de los más esperados del año. La visión de Insomniac Games, con logo blanco y una detallista recreación de Nueva York, no ha causado la ovación que muchos esperaban pero es un buen intento por dignificar el género de superhéroes en los videojuegos, al estilo del éxito de Marvel en el cine.

- "SUPER SMASH BROS". Toda una carta de amor de su creador, Masahiro Sakurai, a la historia de los videojuegos. La casa japonesa Nintendo reúne en una de sus franquicias más queridas a los protagonistas más relevantes de los juegos

japoneses de los últimos 40 años: Super Mario, Pikachu, la princesa Zelda, y así hasta 74 personajes históricos se batan en lucha en esta nueva entrega.

- "INTO THE BREACH". El juego, firmado por los creadores de "Faster Than Light", cuenta con un argumento poco novedoso: una invasión extraterrestre hace temer el fin del mundo, pero su compleja y novedosa dinámica de juego le ha hecho lograr el premio al mejor juego de estrategia en los "Oscars" de los videojuegos y pegar a la pantalla a una legión de seguidores.

- "ASSASIN'S CREED: ODYSSEY". La famosa saga viaja en su nueva entrega hasta la Antigua Grecia, durante la Guerra del Peloponeso entre Esparta y Atenas. Tierra plagada de leyendas, los jugadores adoptan el papel de un mercenario - pueden elegir entre Alexios o Kassandra- y se embarcan en viaje plagado de mitos y criaturas legendarias, en el que aparecen personajes históricos como Heródoto.

- "TETRIS EFFECT". Uno de los videojuego más famosos de la historia ha vuelto renovado y se ha convertido en uno de los más populares del año. Aunque se puede jugar de manera tradicional (en PS4), la opción con gafas de realidad virtual incrementa exponencialmente la inmersión en el universo de formas geométricas, colores y música.