



El mundo abierto de *Ghost of Tsushima* contará con cuarenta biomas

Con motivo del inminente lanzamiento de *Ghost of Tsushima* el próximo 17 de julio, su estudio desarrollador, Sucker Punch ha querido detallar el proceso de creación y las claves de la ambientación del esperado videojuego de mundo abierto.

El mundo que los jugadores podrán explorar a partir del próximo viernes está inspirado en la isla real de Tsushima: una isla japonesa que se encuentra entre las islas principales y la península de Corea. **Joanna Wang, directora de arte y ambientación de Sucker Punch**, desvela que “a lo largo del proyecto, visitamos Tsushima en diversas ocasiones. Se trata de un precioso emplazamiento repleto de montañas y frondosos bosques. La recreación de la isla no es exacta, sino más bien una oda a todas sus regiones”.

De este modo el estudio ha trabajado intensamente en representar los rasgos esenciales de la isla: “en nuestros viajes, grabamos los sonidos de los pájaros y de la naturaleza y escaneamos la vegetación de la isla de Tsushima para incorporarlo

todo al juego. De este modo, lo que os ofrecemos es una pequeña porción de lo que es la verdadera isla de Tsushima.”

El mapa del título se divide en tres regiones con más de cuarenta biomas y cientos de puntos de interés. “A la hora de diseñar un mundo abierto, nosotros siempre partimos de la premisa de que «si podéis verlo, podéis llegar hasta allí»” expresa Wang.

Se trata de un mundo auténtico, que invita a ser explorado y a descubrir todas sus sorpresas, donde la naturaleza es clave en el juego: el viento forma parte de una mecánica única ya que los jugadores podrán invocar en cualquier momento un soplo de aire que les guiará hasta su destino.

Ghost of Tsushima un videojuego de **acción y aventura de mundo abierto** cuya historia se inspira en el año 1274, en la oleada invasora de Mongolia a Japón. Llegará en **exclusiva para PlayStation®4 el próximo 17 de julio** y ya se puede reservar a través de PlayStation®Store.