



Ghost of Tsushima entra en fase gold

Sucker Punch ha anunciado hoy que ***Ghost of Tsushima*** ha entrado en fase gold a [través de su cuenta de Twitter](#). El esperado título de los autores de la saga *Infamous* llegará el próximo 17 de julio en exclusiva para PlayStation®4.

Además, el estudio desarrollador ha querido ahondar en las inspiraciones técnicas y artísticas del combate en el juego, una pieza clave en este emocionante título, en una detallada y extensa conversación con [el Blog oficial de PlayStation®](#).

*“Nuestro objetivo con **Ghost of Tsushima** siempre fue el de capturar el corazón de la fantasía samurái para transportaros a la época del Japón feudal, y así vivir lo bonito y peligroso de una isla de Tsushima en guerra”* expresa Chris Zimmerman co-fundador de Sucker Punch.

Zimmerman relata el proceso de documentación y creación de la técnica de combate, inspirada en películas como *13 asesinos*. También cuentan a qué problemas se han enfrentado para hacer que el combate fuese realmente inmersivo y realista: *“Nos centramos en tres aspectos”* detalla Zimmerman: la velocidad, la exactitud y la precisión. *“Queríamos que vuestros ataques fueran*

rápidos. Las katanas no son pesadas (entre 700 gr y 1.2 kg), así que los ataques cortantes rápidos son el núcleo de casi todos los estilos de combate con dicha arma. Todos los ataques del juego han sido grabados con nuestra cámara de captura de movimientos para que representasen de forma realista la rapidez de los movimientos. Esa rapidez realista dio lugar a un problema interesante: los ataques eran demasiado rápidos para capturarlos.”

Por otro lado, ***Ghost of Tsushima*** estrena hoy [una nueva parte](#) de la serie de vídeos en la que diferentes fans del título hablan sobre los aspectos más llamativos del juego tan esperado de Sucker Punch. En esta entrega, los jugadores hablan de la espectacularidad del combate, tanto siguiendo el camino samurái como cuando Jin Sakai se transforma en El Fantasma. Ambos estilos de lucha aportarán aspectos muy diferentes en función de los enemigos y situaciones. El combate se convierte en arte en este videojuego de mundo abierto y acción ambientado en el Japón feudal. Puedes ver el resto de vídeos en el [Blog oficial de PlayStation®](#), donde se irán publicando el resto de vídeos de la serie sobre las claves del videojuego.

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](#).