



«Sekiro», la esperada vuelta de Hidetaka Miyazaki mira al Japón antiguo

«Sekiro. Shadows die twice» es el nuevo proyecto de Hidetaka Miyazaki, uno de los referentes del videojuego contemporáneo, que recrea en su nuevo proyecto una visión fantástica y oscura del Japón antiguo.

El videojuego, que se lanza para Ps4, Xbox y PC, es uno de los títulos más esperados del año. Su creador, que firma la saga «Dark Souls» es un nombre fundamental para entender el actual momento que atraviesa el sector de los videojuegos, con proyectos que combinan el éxito comercial y el sello de autor.

«Sekiro», que antes de su estreno se ha alzado con centenar de premios y nominaciones, repite la fórmula de éxito de anteriores proyectos del estudio que dirige Miyazaki (FromSoftware): universos oscuros y hostiles, un narrativa cargada de elipsis, simbolismo y un sinfín de combates violentos.

El videojuego, que será distribuido por Activisión Blizzard, recrea con detalle hermosos escenarios del Japón rural durante el periodo Edo, habitado por samurais, jalonado por monumentales castillos de arquitectura tradicional y

cuajado de seres mitológicos.

El protagonista, Sekiro, es un samurai con un solo brazo, que hace frente a peleas y batallas ayudado por su catana, un objeto fundamental durante el desarrollo de la historia.

En un momento del sector en que está en auge el modo multijugador -varios jugadores se conectan en línea en un mismo escenario-, el estudio japonés apuesta por el modo de jugador en solitario y en primera persona.

«Queríamos hacer un juego que hablara al corazón de los jugadores, un juego que todo el mundo pudiera disfrutar a su manera» subrayó a Efe uno de sus desarrolladores, el japonés Yasuhiro Kitao, durante la feria alemana Gamescom, donde el juego recibió el aplauso de crítica y público.

La peculiar visión artística de Hidetaka Miyazaki, que llegó tarde al mundo de los videojuegos procedente de un sector ajeno a la creación, le ha granjeado una carrera estelar, con media decena de títulos de éxito que, en menos de diez años, la han hecho ascender desde su primer trabajo como desarrollador a presidente de la compañía.