



Análisis: A Plague Tale: Innocence

Si alguna vez tuviera que contarle a alguien como era la Francia medieval lo tendría bastante claro, cogería, encendería mi PlayStation 4 y poniéndome a los mandos, recorrería lo que sin duda podría ser una de las aventuras más realistas hasta la fecha. **A Plague Tale: Innocence**, desarrollado por el estudio luso Asobo Studios, representa de una manera realista la crudeza de la Francia medieval, llena de abusos de poder, engaños, hambre, suciedad, enfermedades, ratas e injusticias, una aventura de la cual hoy tengo el placer de hablaros en nuestro análisis.

La desgarradora historia de Amicia y Hugo De Rune

En **A Plague Tale: Innocence** cuenta la historia de los hermanos **Amicia** y **Hugo**. Ambientada en la Francia medieval del siglo XIV, donde la peste está haciendo estragos en la población, la familia *De Rune* vive apaciguadamente en sus tierras. Todo va con normalidad hasta que **un extraño mal** se cierne sobre los alrededores y sobre todo sobre la familia. Mientras tanto, **una extraña enfermedad está afectando a Hugo** desde hace años; la Prima Macula, cuyos síntomas le ha evitado relacionarse con su hermana, confinándolo durante años

en una habitación de su hogar recibiendo únicamente los cuidados de su madre Beatrice. Pero la Macula lo pone por alguna razón **en el punto de mira de la poderosa Inquisición**, intentándolo apresar a toda costa hasta el punto de hacer correr la sangre de la familia De Rune.



A partir de aquí es cuando nos sumergiremos en una **cruda y desgarradora aventura de supervivencia** de los hermanos Amicia y Hugo que nos sobrecogerá. Con un argumento absorbente, unos diálogos de película cinematográfica y un reparto de personajes de gran carisma, en *A Plague Tale: Innocence* nos encontramos frente a **dos grandes misterios y un desenlace apoteósico**. Primeramente, la misteriosa enfermedad de Hugo y el interés de la Inquisición puesto en él y luego, el agresivo comportamiento de las ratas y el porqué del mismo. Una gran aventura en la que **solamente los hermanos de Rune pueden darnos la respuesta**.

Un apartado gráfico colosal

Tengo que decir que el análisis de este videojuego lo he realizado desde una PlayStation 4 Slim y, aun así, **me ha sorprendido gratamente en cuanto a rendimiento**. En todo lo visto hasta el lanzamiento siempre me llamó la atención este apartado y en cómo sería el resultado final, pero aún más lo hizo cuando por primera vez me puse a los mandos y empecé con la aventura.

En primer lugar, el trabajo realizado en **la ambientación medieval** es de aplaudir. Las localizaciones como castillos, pueblos, ciudades, etc. **representan perfectamente la estampa de un país arrasado por la plaga y las guerras** con montañas de cadáveres en todas partes. Las animaciones, como la caída de las hojas de los árboles, la nieve, el curso de los ríos, o las expresiones faciales de los personajes le dan **un toque bastante realista a la aventura**. El videojuego hace **un uso perfecto de las luces y sombras**, sobre todo cuando portamos una antorcha a través de pasos cerrados, cuevas... Aunque también lo hace en zonas exteriores.



Pero lo que más me sorprendió fue **el comportamiento de las ratas y su animación**, que por más que sean en ningún momento noté ninguna bajada de fotogramas por segundo, ni tan siquiera cuando se juntan varios elementos durante enfrentamientos con los guardas. En A Plague Tale: Innocence todo rinde a la perfección **a excepción de pequeños bugs o algún que otro problema de optimización**, nada que no pueda solucionarse con alguna actualización, pero ya adelanto que hay que fijarse con atención en todos los detalles para detectarlos.

Aprovecha el sigilo para seguir con vida

En cuanto a su apartado jugable tengo pocas cosas negativas que decir, **los controles responden correctamente** y la distribución de los mismos es

bastante cómoda a la hora de jugar. Tardaremos tan solo unos minutos familiarizarnos con ellos y, sobre todo, el poder manejar la honda de Amicia con soltura, nuestra arma principal. Amicia podrá correr, agacharse, saltar tapias, o andar sigilosamente. También tenemos los *quick time events*, que nos salvarán de más de un apuro cuando tengamos el peligro encima.

Dicho esto, A Plague Tale: Innocence **centra su mecánica de juego principal en el sigilo**. Durante la aventura iremos ocultándonos de las garras de la temible Inquisición, sin hacer ningún tipo de ruido que haga que les llame la atención y manteniéndonos **fuera de su campo de visión**. En cuanto a esto último, sí que tengo que decir que en ocasiones me he preguntado que como no me han detectado los guardias, poniéndome **bastante fácil el ir progresando por los escenarios**. El progreso por cada capítulo se hace bastante cómodo, podría decir que apenas me quedé estancado en un par de ocasiones y solventando la situación en apenas de 5 minutos, por lo que un poco **más de dificultad** hubiera estado algo mejor.



Interaccionando con Hugo

A la hora de solventar las situaciones podremos indicarle a Hugo que nos espere escondido mientras Amicia supera el contratiempo, o bien pedirle ayuda para superar ciertos obstáculos, abriendo puertas desde el lado contrario o penetrando

por aberturas de paredes facilitándonos el camino, pero ¡ojo! **No lo abandones durante mucho tiempo** ya que puede entrar en pánico y llamar la atención de los guardias con los gritos. Sin embargo, **cada situación se puede superar de varias maneras**, podemos optar por la manera sigilosa, desviando la atención de los guardias lanzando jarrones o piedras hacia elementos metálicos para superar las zonas abiertas o bien, utilizando la honda de Amicia para acabar de una manera más contundente con ellos.

Pero como ya hablamos al principio, **la Inquisición no será el único peligro** que encontremos en esta oscura y putrefacta Francia, hablamos de **las ratas**, que a diferencia de los guardias de estas no tenemos que escondernos, pero sí **quedarnos fuera de su alcance**. A las ratas no les gusta la luz y si para los guardias tenemos que movernos por la penumbra, para estos hambrientos roedores tenemos que jugar con el fuego y la luz que genera, este elemento se convierte en un punto importantísimo en toda la aventura, **evitando ser devorados** por esta mortífera plaga.

Pinceladas de crafeo y poca exploración

Ya que hemos llegado hasta aquí toca hablar de la **alquimia**, que en A Plague Tale: Innocence **toma un papel muy importante**. Durante la aventura encontraremos elementos repartidos por el escenario: cuero, cuerdas, azufre, alcohol, herramientas... Gracias a estos elementos **se podrán crear una serie de mejoras** en el equipo de Amicia, o en cambio la **fabricación de elementos alquímicos** que iremos aprendiendo en el transcurso y que nos ayudarán en nuestro camino. Algunos servirán para encender fuegos para ahuyentar a las ratas, como el *Ignifer*, u obligar a los armados guardias quitarse el yelmo con el *Devorantum*, para luego neutralizarlos con la honda entre otros.

A parte de eso también podremos mejorar el equipo de Amicia, aunque será necesario que utilicemos **mesas de trabajo** repartidas por el escenario y teniendo los elementos suficientes se podrá mejorar desde la honda de Amicia, para golpear más fuerte o eliminar el ruido al ondearla, hasta la bolsa de munición o el zurrón, este nos permitirá cargar con más elementos recolectados. En cambio, los **brebajes alquímicos se pueden crear directamente desde el menú de opciones** de una manera bastante sencilla y que me recordó bastante a lo visto en Horizon Zero Dawn.

En cuanto a la exploración tengo que decir que no fue como me la esperaba, **apenas hay libertad** y la aventura se limita a seguir un camino **bastante lineal sin poder desviarnos** apenas unos metros, donde solo se podrán encontrar objetos y algún alojamiento o lugar oculto. Además, el que se haya dividido la aventura en capítulos y los guardados automáticos **evitan que podamos volver atrás en algún momento**, limitando aún más la posibilidad de volver atrás por algún objeto que nos hayamos dejado en el camino.

Un apartado sonoro de bandera

Finalmente, y no por menos meritorio quería tratar el **aspecto sonoro**. Sin duda es uno de los aspectos que más me han gustado del videojuego. El uso de violonchelos, guitarras, violas y percusiones le dan ese toque medieval que nos va atrapando poco a poco durante la aventura, **mezclando melodías de la época que consiguen transmitir todo tipo de emociones**, hasta ponernos en algunos momentos los vellos de punta. Lo mismo tengo que decir sobre los sonidos FX y ambientales, como el sonido del fuego, las moscas de los cadáveres o el continuo chillido de las ratas, no hay nada que reprocharles, mejorando aún más la experiencia de juego.

En cuanto al **doblaje**, podemos seleccionar entre inglés, francés o alemán. Soy de esos que prefieren que esté en nuestro idioma, pero en esta ocasión casi que no me ha importado. En mi caso elegí la interpretación en inglés y **tengo que decir que es excelente**, que junto a los textos en castellano **apenas he echado en falta la localización**.

Conclusión

En conclusión, A Plague Tale: Innocence ha sido un videojuego que me ha dejado enganchado desde el principio de la aventura y todo gracias a su ambientación y argumento lleno de emoción e incógnitas. La aventura de Amicia y Hugo termina por convertirse en una parte de nosotros y no nos dejará soltar el mando hasta que no lleguemos al final del misterio que gira en torno a Hugo y su extraña enfermedad.

Sin embargo, hay detalles que no terminan de cuajar, he echado en falta una mayor posibilidad exploración, los tiempos de carga a veces son bastante elevados y la imposibilidad de volver atrás en el camino tras llegar a los puntos de

guardado automático. Aun así, es una aventura totalmente recomendable de una duración aproximada a las 15 horas si te entretienes a conseguir todos los coleccionables y logros de la aventura.

Análisis realizado por Alberto

***Si queréis leer más [noticias y análisis](#) de videojuegos, visita PowerUps.
Web independiente de videojuegos***