



«Darkwood», un videojuego de terror sin sustos

El videojuego «Darkwood» es un título de «survival horror» (terror y supervivencia) realizado por el estudio polaco Acid Wizard, que huye de los lugares comunes y del lenguaje propio del género para concentrarse en una atmósfera cargada de oscuridad, miedo y tensión.

«Hemos hecho un videojuego de terror, pero lo cierto es que no nos gustan los videojuegos de terror en los que, de repente, aparece un monstruo en una esquina y salta sobre ti mientras grita. Preferimos la tensión, los ruidos, el sonido ambiental», argumentaba hoy martes Jakub Kuc, director y co-fundador del estudio.

«Darkwood», que desembarcó la semana pasada en el catálogo de Nintendo Switch -ya estaba disponible para PC y Ps4-, crea una atmósfera de terror a través de la iluminación, los sonidos y la mecánica de juego.

Con el lema «Respetar el bosque», la historia está ambientada en un pueblo polaco en el campo a finales de los ochenta, tras el fin de la era comunista. El personaje

principal quiere marcharse de allí, pero debe hacer frente a otros habitantes y a toda una serie de criaturas y monstruos influenciadas por el folclore eslavo.

El juego, con referencias a los universos literarios de los hermanos Strugatski y Stanislaw Lem, se desarrolla con visión cenital -con perspectiva desde arriba-, y combina elementos de otros juegos que a los tres integrantes del estudio les gustaba.

«Al principio, a la gente que les gustan los juegos de ‘survival horror’ no entendían el juego y que, por ejemplo, tuviera perspectiva desde arriba... se preguntaban qué sentido tenía verlo todo», argumenta.



«Darkwood», que ha obtenido gran repercusión tanto de público como de crítica a nivel internacional, es el primer proyecto de Acid Wizard, un estudio de creación independiente formado por tres desarrolladores, que forma parte de la prolífica escena polaca de videojuegos, con nombres como CD Projekt y 11 Bits.

Tras un tiempo en Steam -la plataforma más importante de venta de videojuegos para PC en internet y donde se publicó por primera vez-, el estudio decidió subir el videojuego a un servidor de descargas ilegales (Pirate BAY) para que quien quisiera pudiera descargarlo.

Solo pidieron que, si a algún jugador le gustaba, lo compraran cuando tuviera algún descuento o les hablaran del juego a sus amigos.

Este movimiento, bastante atípico en la industria y que les reportó tirón mediático, lo hicieron con visión comercial pero también por una cuestión ética. Ellos mismos habían consumido videojuegos piratas cuando no podían no se los podían permitir de otro modo.

«Si no hubiéramos tenido acceso a aquellos juegos gratis -explica- no habríamos podido hacer 'Darkwood'».