



God of War: Kratos nos sorprende en un regreso que ninguno esperábamos

Lejos queda ya Ascension. Si nos paramos a pensar, muchos creíamos que la fórmula ya se había agotado. Por lo que se ve, Santa Monica escuchó a los seguidores y se puso manos a la obra. La serie God of War necesitaba cambios. Siempre somos muy reticentes a las modificaciones, sobretodo a las más grandes. Pero hay que decir que en esta entrega, ellos han sabido lo que necesitaba la serie. Adentrémonos en unas tierras como las que nunca habíamos visto en la franquicia. Kratos ha vuelto mejor que nunca.



UN VIAJE MÍSTICO Y ÉPICO

Lejos de Grecia y de su venganza contra aquellos dioses, Kratos vive muy lejos en el norte. Él intenta dejar su pasado atrás, aunque esa será una tarea muy difícil. **Junto a su hijo Atreus tendrá que lograr un cometido muy importante, esparcir las cenizas de su difunta mujer.** No será algo fácil de hacer, pues ambos tendrán un camino repleto de peligros. Una odisea en la que no solo el joven aprenderá, también le servirá al espartano.

UNA AUTÉNTICA DELICIA JUGABLE

Desde que vimos el aspecto jugable en el pasado *E3* de 2016, sabíamos que estábamos ante algo muy diferente a lo que habíamos visto en la saga. Nadie pone en duda lo buena que era la jugabilidad en esta serie hasta ahora, pero **han sabido dar un giro de tuerca muy bueno en este sentido.**

El combate era una de las facetas donde más dudas se tenía con este título. Pero lo han hecho de la mejor manera posible. **Tendremos que atacar mucho si, pero también deberemos defendernos cuando sea necesario.** Este cambio supone más profundidad que visto anteriormente en la serie en este aspecto. Puede decirse que no estén los *quick time events* tal como los conocemos, pero su presencia no se ha borrado del todo.

Únicamente, **he echado en falta más peleas contra jefes finales.** No obstante, quiero dejar claro que no está nada mal. Debemos tener en cuenta que es una parte nueva en la historia de Kratos, no todo puede quedar resuelto en este título. De hecho, **los creadores ya han dicho que se trata de una nueva trilogía.** Esto no significa que no encontremos batallas memorables. Las hay, pero podría haber tenido más dada la duración de la aventura.

No todo es atacar y defender

A lo largo de toda la travesía no todo será luchar. Mientras vamos avanzando, tras haber vencido a los adversarios, recogeremos piezas. **Con estas piezas, podremos mejorar nuestras armas y las armaduras de los dos protagonistas.** Esto le da un toque rolero de lo más interesante al título, está muy bien aprovechado. Es cierto que en las entregas anteriores podíamos mejorar los ataques. No tiene nada que ver con esto, mucho mejor así, más completo.



Tendremos que ir mejorando las armas

Aquí es donde entra en acción el emblema más protagonista en esta aventura. **El hacha Leviatán ha sido el arma elegida en esta ocasión** para que el espartano pueda luchar contra las adversidades en esta aventura.

Personalmente, **recomiendo disfrutar del juego en la dificultad “Quiero un Desafío”.** Para que nos entendamos, es la modalidad que solemos conocer

como *difícil*. Es una forma de disfrutar el título muy buena, pues así tendremos que ir mejorando todos los atributos de los dos protagonistas, y a la vez podremos sufrir un poco, pero veremos la evolución más adecuada. **Para los que quieran un desafío muy duro podrán poner la aventura en “Quiero un God of War”**. Como el título indica, será realmente costoso superar la travesía de esta forma, aunque no llega a ser injusto. **Si utilizamos el arsenal de armas y habilidades bien, podremos conseguirlo**. Hay que tener en cuenta si elegimos jugar de esta forma, no podremos cambiar durante el transcurso de la aventura, es la particularidad que tiene.

Si sois de los que no os gusta sufrir, **en “Quiero una Historia” lograréis un punto medio que tal vez para muchos es el indicado**. Por último, en la dificultad más sencilla podréis disfrutar tranquilos.

¿ES UN GOD OF WAR?

Una cosa tengo que dejar muy clara. Para los que tengan dudas, estamos ante un auténtico God of War. Esta nueva jugabilidad era una de las dudas que más habían salido a la palestra, pero es comprensible. Es cierto que cambia mecánicas jugables y muchos otros aspectos en los que influye a la hora de tener el título en los mandos, pero no hay que temer a esto. **Todo lo que Santa Mónica ha modificado ha sido precisamente a mejor**. Claro está que esta, es la opinión de un servidor.

Otra de las facetas en la que más me ha impresionado es en en la evolución de Kratos como padre. El personaje sigue siendo el mismo, pero la compañía ha aprendido muy bien de sus colegas en cuanto a la narrativa a la hora de crear una relación. **Nuestro espartano sigue siendo él, pero va evolucionando y mejorando**. Podemos decir con total seguridad que ahora es un personaje más completo, **el estudio no solo ha logrado eso, sino que ha hecho que sea muy creíble**, no pensé sinceramente que llegarán a hacerlo tan bien en este aspecto.



En esta ocasión, Kratos tendrá que dejar atrás su violento pasado

Todo está más que justificado. Es una nueva aventura, distinta mitología, con otro aura y con otro aspecto. Pero una franquicia como esta necesitaba este cambio. No puedo llegar a otra conclusión. Por otra parte, hay que decir que **Kratos**

sigue teniendo los rasgos que lo identifican. Que ahora haya matices, no hace solo más que darle profundidad y que sea más completo el personaje ha supuesto todo un acierto.

La mitología nórdica muy bien representada

El cambio de ambientación también era uno de los puntos que más polémicas causó en cuanto se supo. Habiendo visto el resultado, **puedo decir que han logrado algo bastante fidedigno en cuanto a la representación de estos mitos.** Puede decirse que la compañía ha logrado una combinación de hechos fieles de esta mitología, pero ligeramente modificados desde el punto de vista de Kratos y su hijo, con ligeras variaciones. Por otra parte, podemos decir que están los personajes y deidades más representativas. Los que no estarán tan presentes, los veremos en **documentos que iremos encontrando por el camino. Estos son muy interesantes, pues están llenos de información.**

LA EXPLORACIÓN ESTÁ MUY CUIDADA

En cuanto a la exploración, hay que decir que los desarrolladores han trabajado mucho en esta parte de la aventura. Les ha quedado muy bien, pues si en las últimas aventuras de *Tomb Raider* teníamos aventuras lineales con algunos desvíos en los que podíamos explorar, en este *God of War* hallaremos todo esto, pero mejor hecho aún. **Tendremos principalmente la tierra de Midgar como el mapa principal y más grande.** Pero todo no acaba ahí, hay otros terrenos explorables, de los que no quiero hablar para que los descubráis vosotros mismos. Para poder desplazarnos tendremos la **mesa de los reinos.** Una vez dentro de ellos podremos movernos por los **accesos místicos**, una especie de portales.

Han salido muchos términos para definir este tipo de videojuegos. Si bien podemos decir que no se trata de un mundo abierto, tampoco diríamos que es una aventura totalmente lineal. Una cosa que hay que destacar, es que han sabido hacer ambas tareas muy bien. **Estamos en un producto en el que queremos saber más y más de la historia, y a la vez nos invitará a explorarlo.**

Hay que decir que **la aventura no es para nada corta.** Puedo asegurar que de lejos es el título más largo de la saga. Más allá de eso, os aseguro que una vez que hayáis completado la historia, tendréis un mundo que no está nada mal por explorar. **Eso le da un endgame muy jugoso.** Podremos encontrar y

desenterrar **mapas del tesoro, abrir cofres legendarios, luchar contra las valquirias** y mucho más. Os aseguro que merece la pena ir a por el juego, no lo dudéis.

TÉCNICAMENTE A LA ALTURA DE LAS EXPECTATIVAS

Para los que esperen un videojuego que ponga un techo nuevo en cuanto a gráficos en PS4, ya digo que no lo van a tener con este. Ahora, **notaremos en todo momento que Santa Mónica conoce al dedillo el hardware con el que está trabajando**. Han sabido sacar mucho provecho de esta consola. Notaremos la esencia de la franquicia, es algo que se agradece y también pienso que una de las razones por las que tampoco busca ser puntero. Pero hay que decir que si bien no el mejor, si **está entre los mejores juegos de la consola en esta faceta**. En muchas ocasiones nos pararemos a ver unos paisajes muy bellos, merece mucho la pena observarlos.



Habrà momentos en los que nos quedaremos observando el paisaje

En términos de rendimiento, el juego funciona a **30 FPS y 1080p en cuanto a resolución**. Este análisis ha sido realizado con la versión básica de la consola. No he notado ninguna caída grave, se mueve perfectamente bien, **está muy bien optimizado**.

UNA BANDA SONORA BRUTAL

Mira que era difícil mejorar en el aspecto sonoro, sobretodo en el de la banda sonora de la serie. La saga siempre ha tenido unas grandes partituras, muy recordadas y épicas. Pero como en otros aspectos, en esta ocasión han ido más allá. **Han querido hacer un score memorable, puedo decir personalmente que es una auténtica gozada**. Uno de los puntos en los que el título más sobresale, sin duda alguna. Desde aquel E3 en la conferencia de Sony nos daban un anticipo con la melodía principal, **música que iremos escuchando a lo largo de toda la aventura**.

También hay que decir que no acaba ahí la cosa. **El juego tiene unos sonidos realmente buenos, me refiero naturalmente a la naturaleza y a los sitios**

cerrados. El viento, los pajaros e incluso el agua tendrá mucho realismo, algo que también está muy conseguido.

El estadounidense Bear McCreary ha sido el encargado de crear estas melodías. **Dota al título de personalidad propia y eso es algo que no se le puede negar.** Merece la pena quedarse sentado viendo esos largos créditos que suponen el fin de este capítulo en la aventura de Kratos y Atreus. **Es de las bandas sonoras más épicas que se han hecho en mucho tiempo en esta industria.**

Un gran doblaje, aunque mejor en versión original

Como Sony ha hecho en otras ocasiones, con este título nos dan **un producto con un doblaje al español más que notable.** Las voces están realmente logradas. La verdad es que se agradece ver como grandes videojuegos llegan a nuestro idioma con este nivel. Por si fuera poco, tendremos un **selector de idiomas en el que podremos ir cambiandolas desde el menú principal.** Las principales voces son interpretadas por Rafael Azcárraga en el papel de Kratos, y Ramón de Arana como Atreus. [Son profesionales del doblaje](#) que han trabajado anteriormente en otras grandes superproducciones como *Horizon u Assassin's Creed*.

Aunque irremediablemente, **se pierde algo de sonido respecto a la versión original del juego,** donde trabajan voces muy conocidas en el estudio como **Nolan North.** Objetivamente, escucharlo con las voces originales es la mejor forma de disfrutarlo, pero merece mucho la pena el doblaje en castellano. Mi consejo es que vayáis probando los dos resultados, pasaréis de un "chico" de Kratos al "boy" original.

UN IMPRESCINDIBLE SIN DUDA

En estos casi cinco años que llevamos ya de generación, podríamos decir que hemos visto algunos juegos muy buenos. Este título del que hablamos hoy, **God of War, merece sin duda un lugar en nuestros imprescindibles.** Un producto que se nota muy logrado y mimado por parte de la desarrolladora. Lo cierto es que agradece ver como se entregan por completo a un videojuego de esta calidad.



Una aventura cuidada en todos los aspectos y muy completa también. Por algo así, merece la pena depositar nuestra confianza. Aunque también es cierto que no todos tienen los mismos medios, pero eso ya es otro tema.

¿PODEMOS ESPERAR ALGO MEJOR?

Pocos nos esperábamos un reinicio en esta saga tan redondo. Hay que aplaudir a Santa Mónica, nos han dado un título muy pulido, muy bello visualmente y con el mejor combate de la saga sin duda alguna. Pensar que veríamos un juego tan completo en la serie como este God of War era realmente difícil de creer. Lo cierto es que Cory Barlog ha sabido entrelazar una narrativa compleja y con una evolución de Kratos como un personaje mucho más completo y maduro ahora. Un título que ha utilizado la exploración para dotar al videojuego con más horas de juego en un endgame muy jugoso.

Para que todo esto se nos haga más llevadero, podremos mejorar y modificar las armaduras de nuestros personajes, lo que le da un toque rolero muy chulo. También hay que decir, que cuenta con unos niveles de dificultad muy equilibrados, donde “Quiero un God of War” es un auténtico reto”. Aunque si nos decantamos por “Quiero un Desafío”, tendremos un nivel más equilibrado y recomendado. Una entrega con la mejor banda sonora de la saga. En resumidas cuentas, este reinicio nos da el mejor juego de la serie. Lo mejor de todo es que esto aún puede mejorar, lo dicen los propios creadores, pues ya ha sido confirmada una trilogía a la que tenemos unas ganas inmensas. Estamos ante un imprescindible, sin duda alguna.

*Como es habitual, informamos de que el título **ha sido analizado con el modelo de una PS4 básica.**

Si queréis leer más noticias e información variada sobre videojuegos, visita [PowerUps](#), tu web independiente sobre videojuegos.